

РАССМОТРЕНО И РЕКОМЕНДОВАНО

к утверждению на заседании

педагогического совета

Протокол № 10/1 от «20» марта 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

И.о.директора школы

_____ М.Ю. Васкецова

«20» марта 2026 г.

приказ № _____ от «26» марта 2026 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

профильной смены лагеря с дневным пребыванием

детей по направлению деятельности Движения

Первых «ОБРАЗОВАНИЕ И ЗНАНИЯ»

«Время Первых: УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!»

на 2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1. Ценностно-целевой компонент смены: цели, задачи, предполагаемые результаты	6
2. Участники смены	10
3. Описание концепта и ключевых идей смены.....	11
4. Содержательный компонент профильной смены	12
4.1. Основные этапы смены.....	12
4.2. Система деятельности, обеспечивающая безопасность детей и профилактику девиантного поведения	19
4.3. Диагностический компонент в работе вожатых.....	20
4.4. Технологический компонент смены.....	20
4.5. Игровая модель смены	22
5. Логика реализации профильной смены.....	25
5.1. Описание событий по периодам смены	25
5.2. План-сетка смены.....	42
5.3. Примерный режим дня.....	45
6. Ресурсное обеспечение профильной смены	46
6.1. Методические материалы для проведения образовательных занятий в рамках блока «Необычные уроки»	47
6.2. Методические материалы для проведения образовательных занятий в рамках блока «Гениальный ученик».....	83
6.3. Методические описания примерных сценарных ходов событий смены.....	97
6.4. Диагностические методики.....	206
7. Памятка для организаторов профильной смены	213
Рекомендуемая литература	214

Введение

Профильная смена ЛДП МАОУ СОШ № 8 разработана для реализации направления «Образование и знания: Учись и познавай!» Это направление для тех, кто любит учиться, кому не хватает школьных занятий и хочется узнать что-то новое (<https://будвдвижении.рф/projects/18>). Направления определены на учредительном съезде Движения.

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 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 Первых.

Настоящая программа тематической смены 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 молодежной политике в Российской Федерации» от 30 декабря 2020 г. N 489-ФЗ;
- распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 29 мая 2015 г. № 996-р;

– распоряжение Правительства Российской Федерации «Об утверждении Плана мероприятий по реализации в 2021–2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 12.11.2020 № 2945-р;

– Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» от 21.07.2020 № 474;

– Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022 г. № 809;

– Указ Президента Российской Федерации «Об утверждении Стратегии национальной безопасности» от 2.06.2021 № 400;

– постановление Правительства Российской Федерации «Об утверждении Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»» от 26.12.2017 г. № 1642.

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 Российском движении детей и молодежи, стимулирование активного включения и участия в деятельности Движения Первых.

1. ЦЕННОСТНО-ЦЕЛЕВОЙ КОМПОНЕНТ СМЕНЫ: ЦЕЛИ, ЗАДАЧИ, ПРЕДПОЛАГАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Ценности и целевые ориентиры смены соотносятся с ценностями, целями и принципами «Движения Первых».

Ценности Движения

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

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

Дружба. Движение – источник дружбы для каждого участника. Вступая в Движение, каждый найдет себе друзей, близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

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

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

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

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

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

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

Служение Отечеству. Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению

Отечеству и ответственности за его будущее.

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

Цели Движения (в соответствии с Уставом)

Движение является добровольным, самоуправляемым общероссийским общественно-государственным движением, преследующим следующие цели:

1. содействие проведению государственной политики в интересах детей и молодежи;
2. содействие воспитанию детей, их профессиональной ориентации, организации досуга детей и молодежи;
3. создание равных возможностей для всестороннего развития и самореализации детей и молодежи;
4. 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;
5. развитие различных форм детского и молодежного самоуправления, социальной и гражданской активности и включение детей и молодежи в общественную жизнь;
6. организация международного сотрудничества с детскими движениями других стран.

Принципы деятельности Движения

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

Самодетельный характер. Движение – значительное явление в жизни всей страны. Оно воспитывает в участниках творческое, активное отношение к жизни, прививает им навыки самостоятельности, развивает инициативу и самодетельность. Дети мотивируют детей, родители

поддерживают намерения детей, а учителя, педагоги, воспитатели и наставники помогают в реализации намерений детей. Участники самостоятельно и творчески проектируют деятельность Движения.

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

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

Самоуправление – это управление деятельностью: коллективное планирование, коллективная организация и проведение дел, коллективный анализ.

Соавторство. Основными соавторами воспитательного пространства Движения выступают дети и другие участники Движения; семья и школа; общество и государство; социальные партнеры.

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

Труд. Долгое время в нашей стране труд считался делом чести, славы, доблести и героизма, поэтому и в воспитательной работе Движения труд становится ведущим ориентиром. Воспитание трудовых качеств человека – это воспитание уровня его жизни и благосостояния.

Труд создает общественное богатство и культуру страны и общества. Труд наполняет жизнь человека смыслом, является основной формой проявления его личности и таланта. Участие детей и молодежи в посильной трудовой деятельности даст незаменимый жизненный опыт и станет основой профессиональной ориентации.

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

На основе ценностей Движения и с учетом специфики образовательной направленности профильной смены сформулированы цель и задачи смены.

Цель профильной смены «Университет Будущего»: создание условий для развития познавательных интересов школьников – участников смены и их самореализации в познавательной деятельности, для развития мотивации детей к участию во всероссийских олимпиадах и конкурсах.

Данная цель предполагает реализацию следующих **задач**:

- познакомить участников смены с направлением деятельности Движения «Учись и познавай!», со спектром возможностей, которые дает данное направление для реализации себя в учебной деятельности;
- включить участников смены в коллективно-творческие дела и мероприятия интеллектуального, спортивного и творческого характера, в образовательную программу смены;
- обеспечить индивидуальное и групповое участие детей в конкурсах и викторинах, эвристических заданиях;
- способствовать оформлению подростками представлений о себе как субъекте познания с помощью анализа и рефлексии, организованных в индивидуальной и групповой форме.

Ожидаемые результаты реализации профильной смены «Университет Будущего»:

- удовлетворенность школьников ходом и результатами участия в профильной смене;
- информированность школьников о направлении деятельности Движения «Учись и познавай!», о тех возможностях, которые дает данное направление увлеченным обучающимся для их реализации в учебной деятельности;
- опыт участия школьников в коллективной творческой деятельности в условиях творческой группы, отряда, лагеря;
- опыт индивидуального и совместного участия школьников в конкурсах и викторинах, эвристических заданиях;
- оформленные представления школьников о своих возможностях и ограничениях в учебной деятельности.

2. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ

Возраст участников смены: 8-17 лет, максимальный возраст 17 лет. В смене могут принять участие все заинтересованные дети, какая-либо содержательная подготовка детям не требуется.

С точки зрения организационной структуры рекомендуется создание разновозрастных отрядов. Это обеспечит равные условия при участии детей в мероприятиях и делах.

Познавательная направленность смены учитывает возрастные потребности участников:

– для школьников 8-10 лет (младших школьников) познание является ведущим видом деятельности, поэтому содержание смены будет способствовать развитию личности младшего школьника как субъекта учебной деятельности;

– для школьников 11-15 лет (младших подростков) на первый план выдвигается коллективно-творческое содержание совместной деятельности, где дети развиваются как субъекты социального взаимодействия;

– участники 16–17 лет (ранний юношеский возраст) в данной ситуации могут получить опыт реализации своего лидерского потенциала и организаторских умений; некоторые элементы смены (такие, как коллективно-творческое дело «Бизнес-день», деловая игра «К звездам») поддерживают избирательный характер познавательной деятельности юношества, что способствует их личностному и профессиональному самоопределению.

При разработке данной программы авторы ориентировались на участие десяти разновозрастных отрядов в смене (в том числе при разработке образовательных занятий). Программа может быть адаптирована под любое количество отрядов.

Другими *возможными участниками смены* могут выступать представители регионального отделения Движения Первых, а также представители образовательных организаций и социально-ориентированных некоммерческих организаций, реализующих проекты в сфере образования школьников, работы с одаренными детьми, ранней профориентации, конкурсного движения (всероссийские олимпиады, викторины и конкурсы).

3. ОПИСАНИЕ КОНЦЕПТА И КЛЮЧЕВЫХ ИДЕЙ СМЕНЫ

Программа смены основывается на сочетании нескольких подходов: деятельностного подхода, личностно-социального подхода, идей эвристического образования.

Первым основанием является *деятельностный подход*. Разнообразная индивидуальная и совместная деятельность выступает средством становления и развития субъектности ребенка. Именно в процессе деятельности у ребенка рождаются новые мотивы как в сфере познания, так и в сфере социального взаимодействия. Среди идей деятельностного подхода в рамках смены наиболее значимы следующие:

- обязательная результативность деятельности;
- высокая мотивированность деятельности;
- рефлексивное опосредование всякой деятельности;
- сотрудничество при организации и управлении различными формами деятельности.

Вторым основанием выступает *социально-личностный подход*. Участие детей в профильной смене других проектах Движения Первых нужно рассматривать как социокультурную практику, обеспечивающую личностный рост ребенка, достижение личностной зрелости в контексте ожиданий и установок семьи, общества, государства на формирование у каждого нового поколения социально значимых качеств, социальной зрелости и гражданской позиции.

Диалектическая взаимосвязь процессов развития личности и развития детского коллектива успешно реализуется в русле социально-личностного подхода. В программе смены познавательная деятельность как деятельность индивидуальная сочетается с коллективно-творческой деятельностью, в которой реализуются интенции и актуальные задачи группы.

В-третьих, в основе программы профильной смены лежат идеи *эвристического обучения*. Эвристическое обучение - обучение, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации, диагностики и осознания (А.В. Хуторской).

Формы и методы эвристического обучения обеспечивают создание учащимися новых образовательных результатов: идей, сочинений, исследований, поделок, конкурсов, художественных произведений и др. При этом методы эвристического обучения понимаются широко

и подразумевают не только эвристические техники, но алгоритмы постановки цели, организации коммуникации в процессе познания, планирования и анализа деятельности и др.

4. Содержательный компонент профильной смены

4.1. Основные этапы смены

Смена включает в себя несколько этапов.

Организационный период – 1-3 дни

Задачи периода:

- содействие детям в адаптации к новым условиям (к пространству и режиму жизни, к окружению, к новым занятиям);
- содействие установлению доброжелательного микроклимата в коллективе, вхождению каждого ребенка в референтную для него группу;
- знакомство детей с тематикой и содержанием предстоящей смены, вовлечение каждого ребенка в совместные дела.

Содействие детям в адаптации осуществляется с помощью отрядной работы (игры на знакомство, экскурсия, огонек знакомств, игра «Разведай. Выясни. Сообщи», концерт-«ромашка» в отряде, оформление отрядного уголка), обсуждения правил проживания и техники безопасности. Развитие доброжелательного климата в детском коллективе также осуществляется с помощью общелагерных мероприятий (Вечер «Здравствуйте!», маршрутная игра «В кругу друзей», эстафета «Веселые старты», танцевальная программа). Старт программы профильной смены происходит на Линейке открытия смены.

Начиная со второго дня, ежедневно организуются вечерние сборы в отрядах и работа Совета Университета, что обеспечивает самоуправление в отряде и лагере на протяжении всей смены. Игровая линия смены и линия самоуправления соединяются в рамках Совета Университета, поскольку баллы IQ распределяют представители отрядов, а не взрослые.

Основной период: тематический день «Быть с Россией» – 4 день

Цель тематического дня «Быть с Россией» – создание условий для развития у участников смены духовно-нравственных качеств, для 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.
- Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть с Россией».
- формирование социально значимых ценностей и качеств личности, таких как толерантность, уважение к разным культурам и мнениям, ответственность и патриотизм;
- формирование чувства причастности к большой стране;
- расширение знаний о богатой истории России, о национальных символах, культуре, традициях и достижениях страны;
- понимание значимости консолидации ресурсов для решения социально значимой деятельности.

План тематического дня смены «Быть с Россией»

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых: линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценностей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня смены «Быть с Россией», последний рекомендуется проводить в начале основного периода смены. 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.

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

Основной период: тематический день «Быть в Движении» – 5 день

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

Задачи:

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

– мотивировать участников смены на деятельность в «Движении Первых» на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, миссии и ценностей «Движения Первых», 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».

Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть в Движении»:

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

– участники смены знают перечень и содержание ключевых направлений и проектов «Движения Первых»;

– участниками смены осуществлен предварительный выбор направления «Движения Первых», 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 «Движению Первых»;

– участники смены получили опыт организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении;

– участники смены готовы популяризировать деятельность «Движения Первых», формировать положительный образ организации среди сверстников.

План тематического дня смены «Быть в Движении».

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

Учитывая цели и задачи этапов проведения лагерной смены, а также цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. 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.

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

Заключительный период – 6-7 дни

Задачи блока:

- обеспечить безопасность жизнедеятельности детей в высоко эмоциональной ситуации финала смены, позитивные межличностные отношения между школьниками;
- организовать тематические дела заключительного периода как содержательный и эмоциональный финал профильной смены;
- осмысление детьми полученного опыта совместной деятельности, самореализации в делах и мероприятиях различной направленности;
- проблематизировать школьников относительно дальнейших перспектив участия в проектах Движения Первых, в том числе в направлении «Учись и познавай!»

Безопасность жизнедеятельности детей поддерживается особым вниманием педагогического коллектива к соблюдению правила проживания

и техники безопасности. Огонек прощания является важной эмоциональной ситуацией в жизни отряда, помогает оформить полученный опыт, выразить благодарность друг другу и вожатым.

Тематические дела заключительного периода – это ток-шоу «Учитель тоже ученик», посвященное вожатым; церемония награждения победителей кинофестиваля (как завершение тематического блока «Знания меняю мир»), Линейка закрытия смены.

В 18 день особое значение имеет итоговый сбор: он включает не только исполнение песен и слова благодарности друг другу, но и обсуждение дальнейших возможностей для встреч и участия школьников в проектах Движения Первых.

Логика этапов смены наглядно представлена в таблице.

Период	События
1-3 дни – организационный период	Знакомство, общение в отрядах, установление договоренностей по правилам проживания и технике безопасности. Огонек знакомств. Открытие смены. Вечерние сборы в отрядах. Работа Совета Университета.
4 день – единый тематический день «Быть с Россией»	Торжественная линейка «Это моя Россия». Акция «Письмо другу». Классная встреча. Ярмарка «Многообразие в единстве». Праздничная концертная программа «Россия – мой дом». Вечерние сборы в отрядах. Работа Совета Университета.
5 день – единый тематический день «Быть в Движении»	Торжественная линейка Первых. Классная встреча. Проектная сессия «Открывая горизонты». Коллективное творческое дело «Быть в Движении». Посвящение в Первые. Вечерние сборы в отрядах. Работа Совета Университета.
6-7 день – тематический блок «Учение с увлечением»	Образовательная программа «Необычные уроки». Коллективное творческое дело «Наш необычный урок» (отряд в гостях у отряда). Конкурсные мероприятия различной направленности: творческие, интеллектуальные, спортивные. Вечерние сборы в отрядах. Работа Совета Университета.

4.2. Система деятельности, обеспечивающая безопасность детей и профилактику девиантного поведения

Содержание смены включает систему деятельности, обеспечивающую безопасность детей и профилактику девиантного поведения:

– *Обсуждение правил* проживания в лагере (1 день). Диалоговая форма направлена на формирование ответственной и осознанной позиции школьников относительно правил проживания.

– *Огонек знакомств* (1 день) направлен не только на знакомство детей друг с другом, но и на формирование психологически комфортной и безопасной атмосферы в группах школьников, осмысление детьми правил межличностного взаимодействия.

– *Инструктаж по технике безопасности* (2 день). Это самый обширный из инструктажей по технике безопасности. Он обращает внимание школьников на следующие вопросы: технику обращения с электроприборами, технику пожарной безопасности, обращение с колющими и режущими предметами (ножницами, иглками, ножами и т.д.), соблюдение питьевого и температурного режима (одежда по погоде), правила гигиены в комнате, в столовой, правила личной гигиены.

– *Дополнительные инструктажи по технике безопасности* должны проводиться перед спортивными мероприятиями во 2-й день (игра «Разведай! Выясни! Сообщи!», маршрутная игра «В кругу друзей»), 3-й день (эстафета «Веселые старты») и 7-й день (Спартакиада), перед «необычным уроком» по физкультуре. Инструктаж будет полезен перед творческими мероприятиями, предполагающими использование техники и различного реквизита в 6-й день (КТД «Фотосказка»), 11-й день (КТД «Наш необычный урок»), 13-й день (КТД «Бизнес-день»), 14-й день (деловая игра «К звездам!») и 16-й день (КТД «Снимаем фильм»).

– *Огонек о дружбе* (7 день) предусмотрен для снятия напряжения в межличностных отношениях школьников в отряде в середине смены. Следует вспомнить правила доброго отношения друг к другу.

– *Маршрутная игра «В кругу друзей»* (2 день) и игровой квест «Там, на неведомых дорожках...» (9 день) содержат упражнения на взаимодействие, которые способствуют установлению доброжелательных и поддерживающих отношений между детьми.

– *Коллективное творческое дело «Незаконченная сказка»* предполагает обсуждение вопросов этического выбора, необходимость проявления эмпатии и понимания другого человека.

– Вечерний отрядный круг (ежедневно) является пространством для безопасной обратной связи друг другу, в том числе и в вопросах безопасного поведения и навыков самоконтроля во взаимодействии с окружающими людьми. Прием стимулирования самых ярких участников дня в коллективе с помощью персональных значков дает возможность обсуждения, в том числе тех поступков и особенностей поведения, которые требуют коррекции со стороны самого школьника.

– Совет Университета является формой соуправления школьников и взрослых в лагере. В соответствии с тематикой смены и игровой моделью он не наделен правом накладывать санкции, объявлять персональные предупреждения. Тем не менее, наделение его такими функциями возможно при необходимости.

4.3. Диагностический компонент в работе вожатых

Диагностический компонент в работе вожатых может быть представлен следующим набором методик:

- Входная анкета (2 день) для изучения ожиданий школьников.
- Методика классической социометрии (Я. Морено). Рекомендуется проводить в 3 день смены, в 16 день смены.
- Методика оценки психологической атмосферы в группе (А.Ф. Фидлер). Рекомендуется проводить в 6-7 дни смены.
- возможно, но необязательно проведение методики определения индекса групповой сплоченности (К. Сишор) в 13-14 дни смены.
- итоговая анкета для оценки удовлетворенности участников результатами смены (16-17 дни смены).

4.4. Технологический компонент смены

Основной технологией в основе программы профильной смены выступает технология коллективной организации деятельности. Ключевым элементом являются *лично-ориентированные коллективно-творческие дела* (термин С.Д. Полякова). Лично-ориентированные коллективно-творческие дела ведут свое происхождение от теории и практики коммунарского воспитания И.П. Иванова. В них реализуется субъект-объектный характер отношений.

Личностно-ориентированное коллективно-творческое дело отличается подчеркнутой добровольностью участия; акцентировкой авторства идей, предложений при совместном планировании; возможностью выбора ролей, поручений, форм объединения с другими участниками дела; совместным анализом значимости прошедшего дела для каждого члена группы.

Логика использования коллективно-творческих дел предполагает движение от дел, направленных «внутри» учреждения, к «внешним» делам, полезным или радостным для окружающего мира, а затем к осуществлению социальных проектов и акций силами воспитанников. Коллективно-творческие дела становятся способом функционирования детского самоуправления.

В программе смены предполагается движение от внутриотрядных коллективно-творческих дел (Игра «Разведай. Выясни. Сообщи», концерт-«ромашка») к общелагерным коллективно-творческим делам, где отряды выступают участниками (например, КТД «Фотосказка»), к общелагерным коллективно-творческим делам, где отряды выступают организаторами (например, КТД «Наш необычный урок» (отряд в гостях у отряда), а затем к общелагерному мероприятию, где творческая группа из представителей отрядов координирует организацию тематического дня (КТД «Бизнес-день»).

Обязательными элементами коллективной творческой деятельности выступает *коллективное целеполагание и планирование* силами детей, а не педагогов, а также эмоциональное насыщение жизни коллектива с помощью *символов и ритуалов* на уровне отряда и лагеря.

Идеи эвристического обучения реализуются в двух образовательных блоках «Учение с увлечением» и «Знания меняют мир», а также в интеллектуальных мероприятиях (игра «Отличники Первых» и викторина «Профессионалы XXI века»). Образовательный блок «Учение с увлечением» включает 10 занятий по основным школьным предметам, где задания носят эвристический характер. Ежедневно посещая эти занятия, анализируя предлагаемые задания и методику проведения занятия, школьники создают свои «необычные уроки», чтобы затем провести их друг для друга.

Образовательный блок «Знания меняют мир» включает 6 занятий из серии «Гениальный ученик», которые ориентированы на совершенствование метапредметных умений (например, умение ставить цели в собственной учебной деятельности). Открытой эвристической

ситуацией является коллективное творческое дело «Снимаем фильм», где школьники сами создают замысел и сценарий, снимают и монтируют тематический фильм, чтобы представить его на кинофестивале. В целях содействия детям в съемке фильма педагоги организуют мастер-классы.

4.5. Игровая модель смены

Для данной смены предлагается игровая модель университета, где отряды – это *факультеты*. Тематика факультетов по желанию детей и вожатых может быть любая: предметная, межпредметная и даже научно-фантастическая. Вожатые могут выступать в роли *деканов*, а руководитель профильной смены – в роли *ректора*.

Университет называется Университетом Будущего, предполагая следующие смыслы:

- знания необходимы людям для их собственного будущего, будущего общества и государства, будущего всего человечества;

- знания имеют ценность для учащихся сами по себе, процесс познания может и должен быть увлекательным, чтобы человек мог находить для себя в познании новые перспективы;

- знания помогают человеку узнать себя, выявить свои склонности и способности и на этом основании определить свою будущую сферу профессиональной деятельности.

Эти смыслы раскрываются в тематических блоках следующим образом:

- блок «Учение с увлечением» предполагает, что в течение пяти дней школьники участвуют в 10 разных занятиях по школьным учебным предметам. Эвристический характер заданий на уроках направлен на развитие учебной мотивации и поисковой активности детей, а разные формы заданий должны показать детям разные увлекательные приемы организации познания. Коллективное творческое дело «Наш необычный урок» предполагает подготовку отрядами своих уроков и проведение для других детей;

- блок «Знания меняют мир» предполагает, что в течение трех дней дети участвуют в мастер-классах из серии «Гениальный ученик», направленных на формирование метапредметных умений, значимых для успешной учебы. Коллективное творческое дело «Бизнес-день» показывает детям, что знания и умения должны быть востребованы. Деловая игра «К звездам!» показывает взаимодействие профессионалов

для решения сложных социально-экономических задач. В этой игре отряды используют накопленные баллы IQ. Коллективное творческое дело «Снимаем фильм» позволяет участникам выразить свое мнение, какое значение имеют знания для развития человека и общества.

Органом самоуправления выступает *Совет Университета*, в который входят представители всех отрядов. Возможны два варианта: либо постоянное участие одних и тех же представителей (старост факультетов), либо сменяемый состав участников, когда каждый день или с периодичностью в несколько дней состав Совета меняется. Кроме детей в Совете участвуют взрослые – представители педагогического коллектива (старший вожатый, методист, представитель психологической службы, кто-то из вожатых).

Для руководства заседанием назначается председатель (он может быть постоянным или сменяемым). Совет обсуждает следующий круг вопросов: обсуждение итогов дня, распределение IQ между коллективами, обсуждение плана следующего дня, распределение обязанностей, назначение дежурств.

Важным этапом подготовки к Совету Университета является вечерний отрядный круг. Он включает два основных этапа: 1) *обсуждение прожитого дня участниками отряда*, 2) *определение самых ярких участников дня в коллективе*.

Итоги обсуждения дня актуальны не только для самого отряда, но и для Совета Университета, поскольку представители каждого отряда имеют слово при подведении итогов дня в лагере.

Затем вручаются *значки* тем, кого дети сочтут самыми яркими участниками дня в коллективе:

– «Герой дня» означает, что участник внес самый большой вклад в то, как прошел день.

– «Вдохновитель дня» дается участнику, который объединял участников, вдохновлял и настраивал их на достижения.

– «Эрудит дня» дается участнику, который проявил в этот день свою эрудицию, знания и умения.

– «Открытие дня» дается участнику, который раскрыл себя с неожиданной стороны, удивил других.

– «Ангел-хранитель дня» дается участнику, который помогал другим, проявлял внимание и заботу.

Возможно, не каждый день участники смогут назвать достойных претендентов для каждого значка.

Игровая модель предполагает, что факультеты университета участвуют в *рейтинговой системе*. За участие в коллективных творческих делах и мероприятиях различной направленности отряды получают *баллы IQ*.

Следует отметить, что начисление баллов происходит несколькими *способами*:

- баллы IQ по итогам общелагерных дел отрядам присуждает Совет Университета: его участники определяют, по каким критериям и какое количество баллов присуждается, и распределяют их между отрядами;
- баллы IQ по итогам отрядных дел и по итогам подготовки к общелагерным делам отрядам присуждают вожатые отряда;
- баллы IQ по итогам образовательных занятий отрядам присуждают педагоги, которые ведут занятия.

Общую систему начисления баллов контролирует один из методистов лагеря. Накопленные баллы IQ необходимы участникам в деловой игре «К звездам!», а итоговый подсчет баллов и награждение лидирующих отрядов происходит на Линейке закрытия профильной смены.

5. ЛОГИКА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

5.1. Описание событий по периодам смены

Описание событий организационного периода смены (1-3 дни)

Адаптация школьников к новым условиям лагеря; знакомство детей и установление доброжелательного микроклимата в коллективах; знакомство детей с тематикой и содержанием предстоящей смены, вовлечение каждого участника в совместные дела.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
ПЕРВЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ			
1	9.00.	Открытие лагеря. Завтрак	Сбор участников, завтрак
3	10.00.	Отрядное время	Знакомство в отряде; знакомство с территорией, ключевыми локациями (столовая, медицинский кабинет и т.д.), их функционалом и режимом работы.
4	11.00.	Отрядные дела	Представление тематики смены; представление педагогического коллектива, символики лагеря. КТД в отрядах, познавательные мероприятия, иное
7	14.00.	Огонек знакомств	Итоговая встреча отряда вокруг свечи, которая включает коммуникативные приемы для знакомства участников друг с другом, создания доброжелательной атмосферы в группе, представления вожатыми тематики смены.
ВТОРОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ			
1	8.45.	Утренний отрядный круг	Традиционный ежедневный сбор. Вожатые знакомят участников с планом дня, анонсируют дела, обсуждают планы и пожелания детей участвовать в том или ином деле. Участники распределяют текущие задачи между собой.
2	10.00.	Организационный сбор в отряде	Сбор создание организационной структуры и системы самоуправления отряда.

3	11.00.	Игра «Разведай. Выясни. Сообщи»	Активная поисковая игра на территории лагеря, в которой команды участников самостоятельно находят ответ, заполняя чек-лист с различными вопросами. Вопросы касаются инфраструктуры лагеря, персонала и вожатых смены. По итогам мероприятия вожатые определяют количество баллов IQ, которые получает отряд.
4	12.00.	Подготовка к Линейке открытия «Университета Будущего»	Репетиция выхода на линейку, разучивание гимна лагеря, репетиция рапорта и построения.
5	14.00.	Линейка открытия «Университета Будущего»	Эмоциональный и официальный старт смены, в котором участвуют все отряды, педагогический коллектив и персонал загородного центра.

ТРЕТИЙ ДЕНЬ СМЕНИ

1	8.45.	Утренний отрядный круг	Традиционный ежедневный сбор. Вожатые знакомят участников с планом дня, анонсируют дела, обсуждают планы и пожелания детей участвовать в том или ином деле. Участники распределяют текущие задачи между собой.
2	10.00.	Концерт-«фомашка» в отряде	Отрядное дело, где микрогруппы участников по жребию получают задания, оперативно выполняют их и представляют творческие экспромты. По итогам мероприятия вожатые определяют количество баллов IQ, которые получает отряд.
3	11.30.	Оформление отрядного уголка	Придумывание детьми замысла отрядного уголка, создание символики и девиза отряда, оформление уголка на отрядном месте. По итогам мероприятия вожатые определяют количество баллов IQ, которые получает отряд.
4	14.00.	Эстафета «Веселые старты»	Общелагерное мероприятие спортивной направленности, в котором участвуют команды от каждого отряда. Мероприятие имеет конкурсную основу. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.

Тематический день «Быть с Россией»

В тематический день смены «Быть с Россией» входят специально разработанные мероприятия, среди которых: линейка, тематические полчаса песни, акция «Письмо другу», классная встреча, ярмарка, концертная программа и вечерний сбор отряда. Характер мероприятий должен быть направлен на трансляцию духовно-нравственных ценно-

стей и вовлечение участников смены в непосредственное содержание и наполнение тематического дня.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
ЧЕТВЕРТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ			
1	8.45.	Утренний отрядный круг	Традиционный ежедневный сбор. Вожатые знакомят участников с планом дня, анонсируют дела, обсуждают планы и пожелания детей участвовать в том или ином деле. Участники распределяют текущие задачи между собой.
2	9.30.	Торжественная линейка «Этот моя Россия»	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Быть с Россией», знакомство с программой дня.
3	10.00.	Тематический песенный круг «О главном»	Разучивание и исполнение песен патриотической направленности, обсуждение с детьми их смысла и истории создания.
4	10.30.	Акция «Письмо другу»	Написание и обмен письмами с участниками других профильных смен Движения Первых.
5	11.00.	Классная встреча	Диалог со значимым и выдающимся деятелем региона. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.
6	14.00.	Ярмарка «Многообразие в единстве»	В рамках ярмарки отряды организуют работу станций, раскрывающих колорит национальных культур России. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.

Тематический день «Быть в Движении»

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

№	Время	Событие	Краткая аннотация
ПЯТЫЙ ДЕНЬ СМЕНЫ			
1	9.00.	Утренний отрядный круг	Традиционный ежедневный сбор. Вожатые знакомят участников с планом дня, анонсируют дела, обсуждают планы и пожелания детей участвовать в том или ином деле. Участники распределяют текущие задачи между собой.

2	9.30.	Торжественная линейка Первых	Торжественное построение участников смены, на котором формируется установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Быть в Движении», знакомство с программой дня.
3	10.00.	Классная встреча	Диалог с председателем Совета регионального отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых». По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.
4	11.00.	Проектная сессия «Открывая горизонты»	Проектная сессия, в которой смешанные команды, перемещаясь по станциям, разрабатывают реализацию своего проекта. Итогом сессии являются созданные детьми планы реализации конкретных проектов в рамках деятельности первичного отделения, а также представление об общем алгоритме реализации проектов. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.
5	14.00.	Коллективное творческое дело «Мы в Движении»	Творческие визитки отрядов/команд, визуализирующие основные направления деятельности «Движение Первых». По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.

Описание событий тематического блока «Учение с увлечением» (6-7 дни)

Развитие позитивных межличностных отношений между детьми, между детьми и взрослыми, приобретение школьниками опыта эффективного взаимодействия в коллективной творческой деятельности в отряде и лагере; участие детей в мероприятиях различной направленности; участие школьников в эвристических образовательных занятиях из серии «Необычные уроки», оформление детьми своих учебных предпочтений; создание и реализация отрядами своих «необычных уроков» как групповых проектов.

№	Время	Событие	Краткая аннотация
ШЕСТОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ			
1	9.00	Утренний отрядный круг	Традиционный ежедневный сбор. Вожатые знакомят участников с планом дня, анонсируют дела, обсуждают планы и пожелания детей участвовать в том или ином деле. Участники распределяют текущие задачи между собой.
2	10.00.	Песенный круг	Ежедневный сбор лагеря, где разучиваются и исполняются песни.

3	10.30.	Занятия «Необычные уроки»	Отряды распределяются на занятия по расписанию. Каждый день проводится по два занятия с перерывом. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется ведущими «необычных уроков».
4	11.30.	Подготовка к коллективному творческому делу «Фотосказка»	Отряды по заданным условиям придумывают фото-сказки, которые включают чтение текста рассказчиком и 12 фото по сюжету сказки. Подготовка включает репетицию и техническую подготовку фотодемонстрации.
5	14.00.	Коллективное творческое дело «Фотосказка»	Отряды представляют подготовленные ими фотосказки, которые включают чтение текста рассказчиком и 12 фото по сюжету сказки. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.
7	14.30.	Вечерний сбор отряда	Традиционный ежедневный сбор. Вожатые и участники подводят итоги дня, определяют тех участников, которые сделали наибольший вклад в коллективные дела, проявили себя.
СЕДЬМОЙ ДЕНЬ СМЕНЫ			
1	9.00.	Утренний отрядный круг	Традиционный ежедневный сбор. Вожатые знакомят участников с планом дня, анонсируют дела, обсуждают планы и пожелания детей участвовать в том или ином деле. Участники распределяют текущие задачи между собой.
2	10.00.	Песенный круг	Ежедневный сбор лагеря, где разучиваются и исполняются песни.
3	10.30.	Занятия «Необычные уроки»	Отряды распределяются на занятия по расписанию. Каждый день проводится по два занятия с перерывом. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется ведущими «необычных уроков».
4	13.30.	Спартакиада 15.00. – 1 этап 17.00. – 2 этап	Спартакиада включает групповые и индивидуальные спортивные состязания, которые проводятся на нескольких площадках по расписанию. В каждом состязании определяются победители. По итогам мероприятия количество баллов IQ, которые получает отряд, определяется на вечернем Совете Университета.
5	20.00.	Огонек о дружбе	Вечерняя встреча отряда у костра или вокруг свечи, которая включает коммуникативные приемы для снятия напряжения в конфликтных моментах, корректную обратную связь участников друг другу.

5.2. План-сетка смены

<p>1 день 9.00. Заезд детей в лагерь Распределение по отрядам, КТД <i>обед, отдых</i> 14.00. Отрядное время</p>	<p>2 день 9.00. Утренние режимные моменты, отрядный круг <i>завтрак, уборка</i> 10.00. Организационный сбор в отряде 11.00. Игра «Разведай. Выясни. Сообщи» 12.00. Подготовка к Линейке открытия «Университета Будущего» <i>обед, отдых</i> 14.00. Линейка открытия «Университета Будущего»</p>	<p>3 день 9.00. Утренние режимные моменты, отрядный круг <i>завтрак, уборка</i> 10.00. Концерт-«ромашка» в отряде 11.30. Оформление отрядного уголка <i>обед, отдых</i> 14.00. Эстафета «Веселые старты»</p>
<p>4 день «Быть с Россией» 9.00. Утренние режимные моменты, отрядный круг <i>завтрак, уборка</i> 9.30. Торжественная линейка «Это моя Россия» 10.00. Песенный круг «О главном» 10.30. Акция «Письмо другу» 11.00. Классная встреча <i>обед, отдых</i> 14.00. Ярмарка «Многообразие в единстве»</p>	<p>5 день «Быть в Движении» 9.00. Утренние режимные моменты, отрядный круг <i>завтрак, уборка</i> 9.30. Торжественная линейка Первых 10.00. Классная встреча 11.00. Проектная сессия «Открывая горизонты» <i>обед, отдых</i> 14.00. Коллективное творческое дело «Быть в Движении»</p>	<p>6 день «Учение с увлечением» 9.00. Утренние режимные моменты, отрядный круг <i>завтрак, уборка</i> 10.00. Песенный круг 10.30. «Необычные уроки» (2 занятия с перерывом) <i>обед, отдых</i> 14.00. КТД «Фотосказка» (подготовка)</p>
<p>7 день «Учение с увлечением» 9.00. Утренние режимные моменты, отрядный круг <i>завтрак, уборка</i> 10.00. Песенный круг 10.30. «Необычные уроки» (2 занятия с перерывом) <i>обед, отдых</i> 13.30. Спартакиада</p>		

5.3. Режим дня

- 9:00 – утренняя линейка, завтрак
- 10:00 – сбор участников, КТД
- 10:30 – тематические занятия (2 занятия с перерывом)
- 13:00 – обед
- 14:00 – подготовка к тематическому мероприятию
- 15.00 – окончание смены

6. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ СМЕНЫ

Кадровое обеспечение профильной смены

Для реализации профильной смены «Университет Будущего» требуются следующие специалисты:

- руководитель смены: для руководства работой педагогического коллектива в условиях профильной смены, взаимодействия с партнерами;
- методическая служба: для адаптации программы профильной смены к условиям конкретного загородного детского центра и педагогического коллектива, для организации игровой модели смены и общелагерных коллективных творческих дел и мероприятий, для помощи вожатым в работе с отрядами;
- психологическая служба: для психолого-педагогического сопровождения процессов адаптации участников смены, профессиональной деятельности вожатых с группами детей; для проведения диагностических процедур, обработки данных и представления выводов; для индивидуальной помощи детям и взрослым по запросу;
- служба вожатых в расчёте 1 вожатый на 10 детей: для непосредственного взаимодействия с детьми, обеспечения безопасности жизни и здоровья детей; регулирования межличностных отношений в группе; организации совместной деятельности в соответствии с планом профильной смены, содействия детям в коллективной творческой деятельности;
- служба педагогов дополнительного образования: для проведения образовательных занятий из серии «Необычный урок», из серии «Гениальный ученик», мастер-классов по съемке видеоролика. Следует отметить, что содержание занятий и мастер-классов составлено таким образом, чтобы с ними при необходимости могли справиться вожатые в отсутствие специалистов. Также к проведению занятий могут быть привлечены специалисты из организаций – партнеров;
- будет значимым наличие тренера по физической культуре (для

подготовки зарядок с дежурными отрядами, помощи детям в проведении зарядок, руководящей роли в организации спортивных мероприятий) и музыкального работника (для проведения песенных кругов, а также творческих мероприятий).

Материально-техническое обеспечение смены

Программа ориентирована на стандартные условия загородного детского оздоровительного центра, где обычно имеются следующие помещения и площадки: актовый зал, кабинеты для занятий, стадион, беседки и веранды для отрядных мест, благоустроенные площадки на свежем воздухе.

Для проведения общелагерных мероприятий и танцевальных вечеров требуется комплект звуковой аппаратуры, для мероприятий в отрядах актуальны мобильные колонки к смартфонам.

Для подготовки раздаточных материалов к образовательным занятиям требуется черно-белый принтер, цветное multifunctionальное устройство, канцелярские товары.

Фотосъемка для КТД «Фотосказка», видеосъемка и монтаж видеоматериалов возможны на смартфонах участников и вожатых. Но рекомендуется обеспечить участников ноутбуками с программным обеспечением. Для просмотра отснятых материалов на общих мероприятиях требуется комплект мультимедийной аппаратуры.

При подготовке участников в рамках КТД «Наш необычный урок» актуальным может быть доступ к сети Интернет для сбора необходимых материалов к заданиям.

Для выделения старост факультетов могут быть выбраны знаки отличия (галстуки, футболки). Для ежедневного определения участников, наиболее проявивших себя в отряде («Герой дня», «Эрудит дня» и т.д.) требуются значки с названиями номинаций и символикой лагеря или Движения.

Для спортивных мероприятий необходим спортивный инвентарь в соответствии со сценариями, для отрядной работы и подготовки к творческим мероприятиям – канцелярские товары в соответствии со сценариями.

6.1. Методические материалы для проведения образовательных занятий в рамках блока «Необычные уроки»

«Необычный урок» по биологии

1. Организационный момент (1 минута).

Задача вожатого – разделить отряд на 3 группы, рассадить их по группам за три стола.

2. Вводное слово к занятию (5 минут).

Примерный текст: «Ребята! Вы попали на необычное занятие по биологии. Конечно же, в школе вы изучаете биологию и окружающий мир. Но важно не только знакомиться с миром животных и растений, но и привлекать эти знания в нашу обычную жизнь. Сейчас я буду давать вам интересные задания. Посмотрим, как вы можете применить знания, полученные на школьных уроках.

Для начала ответьте, каких самых необычных и удивительных животных вы знаете и чем они удивительны?

Какие необычные растения вам известны и в чем их необычность? (участники в свободном режиме делятся знаниями)

3. Основная часть занятия.

Я предлагаю вам выполнить необычные задания, которые покажут, насколько вы знакомы с окружающим миром.

Перед вами лежат карточки (приложение 1) и лист, на котором написано, что вам необходимо сделать (приложение 2). Пожалуйста, прочитайте задание и приступайте к его выполнению. На выполнение задания у вас есть 4 минуты. После этого я подойду к вам и посмотрю, верно ли вы выполнили задание».

Задание. Дети сидят тремя группами. Каждой группе выдается задание на карточках. После выполнения задания карточки собираются и перекладываются от одной группы к другой. Таким образом, каждая группа выполнит по три задания.

В течение 3 минут участники в группах за столами выполняют задание. Затем вожатый в течение 2 минут проверяет результат каждой группы. Затем карточки собираются и передаются по кругу следующей команде. Снова дается 3 минуты на выполнение задания и 2 минуты на проверку ответов трех групп.

Задание 1. На столе перед детьми разложены вперемешку карточки животных и их следы. Задача участников – разложить карточки по парам, чтобы совпали зверь и его след.

Задание 2. На столе перед детьми разложены вперемешку карточки с изображениями растений. Задача участников – разложить карточки с растениями на три группы: съедобное растение, лечебное, несъедобное.

Задание 3. На столе перед детьми разложены вперемешку карточки с растениями, животными и карточки с их названиями. Задача участни-

ков – разложить карточки по парам: животное/растение и его название.

После того как каждая группа детей выполнила эти три задания на карточках, можно переходить к следующему.

Задание 4. Каждой группе дается описание животного на листе (приложение 3), белые чистые листы и фломастеры с карандашами.

Задача: нарисовать животное по описанию и догадаться, о ком идет речь. В зависимости от возраста участники могут рисовать один общий рисунок или каждый свой. В финале дети показывают свои рисунки и рассказывают, кого они пытались изобразить. На выполнение задания вместе с презентацией рисунков дается 15 минут.

4. Подведение итогов занятия (4 минуты).

Примерный текст вожатого: ну что же, ребята, мы с вами сейчас попытались применить знания из биологии и окружающего мира для выполнения необычных заданий.

Какие вопросы можно задать ребятам:

– какие задания понравились?

– где еще в жизни мы встречаемся с биологией?

– как мы используем знания из биологии в реальности?

«Необычный урок» по географии

1. Организационный момент (1 минута).

Задача вожатого – разделить отряд на 3 группы, рассадить их по группам за три стола.

2. Вводное слово к занятию (5 минут).

Примерный текст: «Ребята! Вы попали на необычное занятие по географии. Конечно же, в школе вы изучаете географию и все, что с ней связано. Но важно не только знакомиться с нашим интересным миром, но и привлекать эти знания в нашу обычную жизнь. Сейчас я буду давать вам интересные задания. Посмотрим, как вы сможете применить знания, полученные на школьных уроках.

Для начала ответьте, какие интересные и необычные места вы знаете на нашей планете?

А что вы знаете о самой Земле?

Сколько существует часовых поясов?

Какова длина экватора?

Где самая холодная точка на планете?»

(участники отвечают в свободном режиме)

3. Основная часть занятия.

Предлагаю вам выполнить необычные задания, которые покажут, насколько вы знакомы с географией нашей планеты.

На выполнение заданий участникам дается 30 минут.

Разминка (приложение 1).

Викторина. Каждой команде выдается лист с вопросами. Команда вписывает ответы. По истечении времени, отведенного на викторину, вожатый зачитывает правильные ответы, а дети их проверяют.

Задание 1 (приложение 2).

У каждой группы лежат две стопки маленьких табличек с названиями столиц и стран мира. Задача участников – разложить столицы и страны по парам, чтобы каждой стране соответствовала её столица. На это командам дается 5 минут.

По истечении 5 минут команды вместе с вожатым проверяют правильность раскладки карточек.

Задание 2 (приложение 3).

Игра «Правда или ложь». Вожатый зачитывает какой-то факт о любом географическом объекте, начиная словами «Правда ли что..?» Пример: «Правда ли, что Нил - самая длинная река Африки?» (да, это правда)

Задача участников – опровергнуть или подтвердить этот факт. Свой ответ они пишут на листочке. В конце задания вместе с вожатым дети проверяют, какие факты были ложью, а какие – правдой.

Задание 3.

Рассказать про страну, не называя её напрямую, а только приводя факты. Другая команда должна понять, о какой стране идет речь.

Вожатый предлагает ребятам самим выбрать страну, вспомнить известные им факты. При необходимости можно воспользоваться интернетом. Необходимо написать не менее 10-ти фактов.

На составление фактов дается 5 минут.

Затем одна команда зачитывает факты о стране, а две другие команды отгадывают, какая страна скрывается за фактами. Команды загадывают страны поочередно.

Рекомендуем вожатому собрать несколько фактов про 4-5 стран. На случай, если дети растеряются и не смогут сами что-то вспомнить.

Подведение итогов занятия (3 минуты).

Примерный текст вожатого: «Ну что ж, ребята, мы с вами сейчас использовали знания по географии для выполнения необычных заданий. А теперь давайте ответим еще на несколько важных вопросов.

- Какие задания понравились?
- Какие интересные факты вы запомнили лучше всего?
- Как вы считаете, пригодятся ли знания географии вам в реальной жизни? Каким образом?»

Приложение 1. Викторина (выбери правильный ответ).

1. Это озеро, расположенное в России, самое глубокое не только в России, но и во всем мире

Варианты: Амур, • Байкал, • Великое.

(правильный ответ – Байкал).

2. Здесь происходит деление Земли на два равных полушария.

Варианты: • северный полюс, • экватор, • южный полюс, • остров Гренландия.

(правильный ответ – экватор).

3. Какой части света не существует?

Варианты: • Евразия, • Австралия, • Европа, • Азия

(правильный ответ – Евразия).

4. С его помощью можно определить направление движения.

Варианты: • спидометр, • компас, • термометр, • барометр.

(правильный ответ – компас).

5. Какие из перечисленных материков открыл Колумб?

Варианты: • Северную и Южную Америку, • Индию, • Австралию, • Антарктиду.

(правильный ответ – Северную и Южную Америку).

6. Какой океан самый глубокий и опасный?

Варианты: • Индийский, • Атлантический, • Тихий, • Северно-

Ледовитый.

(правильный ответ – Тихий).

7. Какой континент открыли русские мореплаватели Михаил Лазарев и Фаддей Беллинсгаузен?

• Северную Америку, • Антарктиду, • Австралию, • Африку.

(правильный ответ – Антарктиду).

8. Самая длинная и полноводная река на нашей планете, впадающая в Атлантический океан.

• Лена, • Сена, • Амазонка, • Волга.

(правильный ответ – Амазонка).

9. Эта гора самая высокая на нашей планете.

• Эверест, • Эльбрус, • Памир, • Гималаи.

(правильный ответ – Эверест).

10. Здесь находится самая крупная пустыня, которая считается «ко-

ролевой» пустынь.

• Антарктида, • Северная Америка, • Индия, • Африка.

(правильный ответ – Африка).

Приложение 2. Соотнеси верно государства и их столицы.

(необходимо подготовить названия государств и их столиц на отдельных карточках).

Япония – Токио

Эстония – Таллинн

Швеция – Стокгольм

Чехия – Прага

Узбекистан – Ташкент

Турция – Анкара

Тайвань – Тайпей

Таджикистан – Душанбе

Россия – Москва

Португалия – Лиссабон

Осетия Южная – Цхинвали

Монголия – Улан-Батор

Непал – Катманду

Молдова – Кишинев

Марокко – Рабат

Кыргызстан – Бишкек

Китай – Пекин

Канада – Оттава

Испания – Мадрид

Великобритания – Лондон

Беларусь – Минск

Индия – Нью-Дели

Египет – Каир

Австрия – Вена

США – Вашингтон

Азербайджан – Баку

Аргентина – Буэнос-Айрес

Афганистан – Кабул

Бельгия – Брюссель

Приложение 3. Игра «Правда или ложь»

1) Правда ли, что на земле есть два соседствующих острова, разница во времени между которыми составляет 21 час?

(Правда. Когда на российском острове Ратманова воскресный полдень,

на американском острове Крузенштерна еще суббота, три часа дня. Все дело в проходящей между ними линии перемены дат).

2) Правда ли, что Амазонка забирает из Атлантического океана очень много воды, которая становится пресной на расстоянии 160 км от устья? (Неправда. Всё наоборот. Амазонка вливает в Атлантический океан очень много воды, которая остается пресной на расстоянии 160 км от устья).

3) Правда ли, что 60% населения живет в Северном полушарии?

(Неправда. 90% населения Земли живет в Северном полушарии.)

4) Правда ли, что Белое море самый теплый природный водоём?

(Неправда. Белое море – самый холодный природный водоем, здесь температура воды опускается до -2°C . Наиболее теплой водой обладает Персидский залив, где в летнее время температура превышает 35°C).

5) Правда ли, что больше всего рек находится в Канаде?

(Правда. Больше всего рек находится в Канаде – 4 млн.)

6) Правда ли, что Аляска самый маленький штат США?

(Неправда. Аляска на самом деле огромная. Она больше Монтаны, Техаса и Калифорнии вместе взятых).

7) Правда ли, что самой холодной столицей мира считается Улан-Батор (Монголия)

(Правда. Улан-Батор – самая холодная столица мира.)

8) Правда ли, что ширина Австралия меньше диаметра Луны?

(Неправда. Ширина Австралии больше диаметра Луны – 4 тыс. км против 3,5 тыс. км).

9) Правда ли, что Россия самая большая страна мира и пересекает 11 часовых поясов?

(Правда).

10) Правда ли, что самый крупный мусорный остров – Большое тихоокеанское мусорное пятно – в три раза превосходит площадь Франции? (Правда).

«Необычный урок» по геометрии

Материально-техническое обеспечение: потребуется экран и проектор для проведения заключительной презентации, бланки с заданиями и пояснениями понятий для команд, доступ к сети «Интернет». Также командам потребуются телефоны с возможностью фотосъемки или другая аппаратура для фотофиксации.

1. Организационный момент (1 минута)

Задача вожатого – разделить отряд на 3 группы, рассадить их по

группам за три стола.

2. Вводное слово к занятию (5 минут).

Примерный текст: «Ребята, сегодня я предлагаю вам стать участниками фотоквеста, чтобы увидеть, насколько удивительным и интересным может быть изучение геометрии в повседневной жизни. В ходе заданий вам предстоит обратить внимание на геометрию окружающего мира, научиться видеть красоту и порядок, заложенные в природе и творениях человечества.

Геометрия окружает нас повсюду. Возможно, мы даже не замечаем этого. Она присутствует в формах природы, в архитектуре, в уличных узорах и в наших ежедневных предметах.

Понимание геометрических принципов не только развивает ваши навыки наблюдения и творческого мышления, но и приносит пользу в различных сферах жизни, от науки и инженерии до искусства и дизайна. Геометрия помогает нам строить мосты, создавать красивые произведения искусства и даже понимать законы природы.

Так что давайте вместе отправимся в это захватывающее путешествие, исследуя геометрию в окружающем мире через объектив вашей камеры. Уверены, вы удивитесь, насколько увлекательно и полезно это может быть!»

3. Основная часть занятия.

Каждой группе предоставляется бланк с заданиями и пояснением понятий. Участникам необходимо, перемещаясь по территории лагеря, найти объекты, подходящие под описанные задания и сделать фотографии. После того, как все команды подготовят фотографии по описанным заданиям, участники представляют проделанную работу в небольших презентациях.

Для поиска и фотографии участникам предоставляется 30 минут, для подготовки к презентации – 10 минут и на выступление каждой команды по 3 минуты (9 минут на все выступления).

Некоторые понятия могут вызвать затруднения у участников. Необходимо обеспечить доступ к сети «Интернет» для самостоятельного поиска информации участниками в случае необходимости.

Командам выдаются бланки с заданиями и пояснениями.

Задание для группы № 1.

1. Найдите примеры параллельных и пересекающихся линий в архитектуре и ландшафте и сфотографируйте их.

2. Поищите объекты с разными углами наклона и сфотографируйте их, подчеркнув эту разницу.

3. Изучите геометрические узоры на металлических конструкциях, заборах или плитках и сделайте фотографии, как будто фотографируете произведение изобразительного искусства.

4. Найдите примеры фрактальных структур в природе (например, в растениях или облаках) и сфотографируйте их.

5. Найдите и сфотографируйте объекты, которые демонстрируют закон сходящихся линий, в случае необходимости дополните композицию.

6. Найдите кривые линии в архитектуре, такие как арки, круглые окна или витражи, и сфотографируйте их.

7. Найдите и сделайте снимок объектов, демонстрирующих принципы асимметрии, такие как неправильные мозаики.

Задание для группы № 2.

1. Определите объекты или структуры, имеющие симметричную форму, и создайте фотографии, подчеркивающие эту симметрию.

2. Найдите примеры геометрических фигур (круги, треугольники, квадраты) в архитектуре и природе и сделайте фотографии этих фигур.

3. Поищите объекты, демонстрирующие перспективу и глубину, и сделайте фотографии, выделяющие эту характеристику.

4. Найдите и сфотографируйте объект, имеющий симметричную форму, пополните фотографию таким образом, чтобы была видна линия симметрии.

5. Сфотографируйте объекты, демонстрирующие подобие.

6. Найдите объект, который демонстрирует закон биссектрисы угла, сделайте фотографию. В случае необходимости дополните композицию.

7. Найдите и сфотографируйте объект, демонстрирующий закон сохранения площади, к примеру, раскрывающийся цветок. Дополните композицию таким образом, чтобы иметь возможность отследить сохранение площадей.

Задание для группы № 3.

1. Зафиксируйте пример объемных геометрических форм, таких как пирамиды, цилиндры или призмы.

2. Найдите объекты с использованием принципов пропорции и создайте снимки, демонстрирующие эти пропорции.

3. Сфотографируйте отражение геометрических форм в воде или на стеклянных поверхностях.

4. Сделайте фотографию прямоугольного объекта, демонстрирующего прямые углы.

5. Сделайте снимок, на котором видны параллельные пересекающиеся

линии, демонстрирующие закон пересекающихся углов.

6. Найдите и сфотографируйте объекты, которые демонстрируют принципы геометрической пропорции (золотое сечение).

7. Сделайте фотографию, демонстрирующую принципы геометрической трансформации, такие как зеркальное отражение или поворот.

Краткое описание некоторых понятий (выдается участникам в распечатанном виде):

Параллельные линии: Две или более линии, которые имеют одинаковое направление и никогда не пересекаются вне зависимости от расстояния между ними.

Прямые углы: Угол в 90 градусов, который образуется, когда две линии пересекаются так, что одна из них перпендикулярна к другой. Это выглядит как буква «L».

Симметрия: Свойство объекта, который выглядит одинаково при его зеркальном отражении или вращении.

Подобие: Два объекта, которые имеют одинаковую форму, но разный размер. Они сохраняют пропорции между своими частями.

Симметричная форма: Форма, которая имеет одинаковый вид относительно некоторой оси или точки, так что одна сторона отражает другую.

Закон сходящихся линий: Визуальный эффект, при котором параллельные линии, идущие вдаль, кажутся сходящимися в одной точке на горизонте.

Закон пересекающихся углов: Углы, которые образуются, когда две линии пересекаются, и смежные углы равны.

Центр симметрии: Точка внутри объекта, относительно которой он симметричен.

Золотое сечение: Математическое соотношение, при котором отношение двух длин отрезков равно отношению суммы этих двух длин к большей длине. Это часто связано с гармоничными пропорциями.

Фрактальная фигура: сложные фигуры, которые имеют бесконечное количество подобных частей, построенных по одному и тому же образцу.

Параллельные пересекающиеся линии: Две линии, которые параллельны друг другу и пересекаются с другой линией, создавая углы.

Изменение формы и размера при изменении точки обзора: Эффект, при котором объекты кажутся разными в зависимости от угла,

с которого их смотреть.

Подведение итогов занятия (3 минуты).

По завершению выступлений дайте задание группам обсудить прошедшее занятие. В качестве приема можно использовать «Незавершенные предложения».

Примерный набор незавершенных предложений:

- «Самым интересным было...»,
- «Сложнее всего было...»,
- «Во время выполнения задания нам помогло ...»,
- «Во время выполнения задания самой большой помехой было ...»,
- «Для нас стало открытием ...».

«Необычный урок» по изобразительному искусству

Материально-техническое обеспечение: гуашь, бумага, вода, палитра, тряпочка для кисти, образцы работ.

1. Организационный момент (1 минута).

Задача вожакого – рассадить детей по группам за столы и проверить, все ли принадлежности есть у них.

2. Вводное слово к занятию (5 минут).

Примерный текст: «Ребята! Вы попали на необычное занятие по изобразительному искусству. Конечно же, в школе вы посещаете уроки изобразительного искусства и создаете там свои работы.

Как вы считаете – все ли люди умеют рисовать?

Как вы считаете, есть ли такие техники, благодаря которым любой человек может создать очень красивую картину?

(дети отвечают в свободном порядке)

Да, верно, и таких техник великое множество, и сегодня мы попробуем одну из них.

3. Основная часть занятия.

Монотипия – это удивительный вид творчества, который занимает среднюю позицию между графикой и живописью, психологией и искусством. Монотипия является одним из способов самовыражения и проявления своей индивидуальности. Простая, но в то же время удивительная техника рисования позволит создавать уникальные работы всего за один прием.

В чем суть?

Вы наносите краску на ровную поверхность, а затем прикладываете сверху бумагу – рисунок переносится на нее. Но каждый отпечаток – непредсказуемый и, конечно, неповторимый. Его можно оставить как

есть – в своей первозданности. Или добавить детали, нюансы и довести работу до создания некоего образа.

Что нужно?

Возьмите гладкую поверхность (подойдет пластик, стекло, оргстекло, клеенка или глянцевая бумага). Главное, чтобы материал не пропускал воду.

Для монотипии отлично подходит гуашь, потому что она рождает затейные разводы и не просвечивается, как, например, акварель.

Нужна будет и бумага, на которую вы перепечатаете изображение (можно использовать фактурные вариации), и кисти с жестким ворсом, а также – по желанию – шпатели и валики.

Как делать?

Нанесите на стекло или пластик краски свободными, раскрепощенными движениями. Густо класть краску не нужно, главное, чтобы между мазками не было просветов, и чтобы краска не успела высохнуть.

Аккуратно, но уверенно приложите сверху белый лист и разгладьте от центра в стороны. Бережно снимите бумагу с основы и восторгайтесь получившимся эффектным изображением!

Вожатый предлагает участникам сделать 3-5 штук таких оттисков. Пока они их поочередно делают, оттиски высыхают.

Следующий этап работы заключается в том, чтобы поиграть в ассоциации со своими оттисками. Вожатый предлагает участникам посмотреть на свои работы и попытаться понять, на что они похожи, какие образы видны на оттисках, и дорисовать эти оттиски до законченной картины.

Подведение итогов занятия (4 минуты).

Примерный текст для вожатого: «Ну что ж, ребята, мы с вами сейчас познакомились с интересной техникой и создали наши прекрасные работы. А теперь давайте ответим еще на несколько важных вопросов.

- Понравилось ли вам создавать работы в такой технике?
- Для чего можно использовать такую технику?
- Какие еще интересные техники вы знаете?

«Необычный урок» по русскому языку

1. Организационный момент (1 минута).

Задача вожатого – разделить отряд на 3 группы, рассадить их по группам за три стола.

2. Вводное слово к занятию (5 минут).

Примерный текст: «Ребята! Вы попали на необычное занятие по русскому языку. В школе вы изучаете русский язык и все его правила. Наш язык так разнообразен, в нем так много разных интересных слов, что, наверное, всей жизни не хватит, чтобы их узнать.

Для начала ответьте, какие самые необычные и удивительные слова вы слышали и знаете? Что означают эти слова?

(участники отвечают в свободном режиме).

3. Основная часть занятия.

Предлагаю вам выполнить необычные задания, которые покажут, насколько вы знакомы с русским языком.

Задание 1. Определите значения слов (5 минут).

Разложите карточки таким образом, чтобы возле каждого слова было его правильное значение.

Примерный текст водителя: «На протяжении многих веков наш язык менялся. Какие-то слова добавлялись и придумывались, а какие-то забывались и переставали использоваться. Но даже сейчас в нашей речи встречаются слова, которым много лет. Возможно, кто-то из вас их даже не слышал. Давайте проверим, знаете ли вы редкие слова русского языка и понимаете ли их значение.

Перед вами лежат карточки. На одних написаны слова, на других их значения. Карточки перепутаны. Разложите карточки таким образом, чтобы возле каждого слова было его правильное значение. На выполнение задания у вас есть 5 минут.

На каждом из трех столов лежат карточки с необычными словами и их определение. Ребята раскладывают карточки попарно.

Аркан – веревка с петлей для ловли лошадей.

Бабай – старик, дед, дедушка.

Баскак – при татаро-монгольском иге – представитель ханской власти для сбора податей и надзора за исполнением ханских повелений.

Вечерки – молодежные посиделки и сборища для работы и развлечений. В зависимости от времени года игры и песни в избе сменялись хороводами, песнями и играми на воле.

Елань – поляна, обширная прогалина, плешина.

Жила – трещина в горной породе, заполненная минеральным телом; пласт, слой одной породы, пролегающий в другой породе.

Заподлицо – вровень с чем-либо, с остальной поверхностью.

Кудель – вычесанный и перевязанный пучок льна.

Кумыс – кисломолочный напиток из кобыльего (реже коровьего и верблюжьего) молока.

Наушник – тайный клеветник, сплетник, доносчик.

Покос – безлесная равнина; луг; поле, которое косят.

Прихлебатель – угодливый человек и подхалим, любящий пожить на чужой счет.

Сажень – старинная русская мера длины.

Толмач – переводчик, устный переводчик с языка на язык, посредник в беседе между русским человеком и иностранцем.

Угор – пригорок, крутой подъем.

По окончании работы за столами вожатый организует проверку результатов работы групп. Вожатый читает слова и их описание, а участники отмечают свои правильные ответы (3 минуты).

Задание 2. Составьте короткий рассказ со словами на одну букву.

Участнику необходимо составить короткий рассказ из предложений, где все слова начинаются на одну букву (7 минут).

Примерный текст для вожатого: «Ребята, давайте послушаем текст: «Сегодня снова снег. Снежинки сыпались, словно слепленные снежки. Соседи собрались слепить снеговика. Слепили. Снеговик стоит скучный. Слетелись синички, смотрят сверху. Стрекохут с сосен сороки. Собрались сорванцы с салазками. Слепили снежки, стреляют. Снег, слезы, смех, счастье. Солнце спряталось – скоро спать. Сорванцам снятся сладкие сны».

Или вот такой текст: «Одноклассница Оля Орлова обожает опознавать орфограммы. Оля – отличный оратор, она обладает оптимизмом, обаянием. Озорные одноклассники обожают Олю».

Что есть необычного в этом тексте? (участники отвечают)

Да, в нем все слова начинаются на одну букву, и таких текстов можно написать великое множество.

Итак, ваше задание: составить короткий рассказ из предложений, где все слова начинаются на одну букву».

Рекомендация: если первый вариант задания слишком сложный для школьников, то задание можно изменить на: «Придумайте 5 законченных предложений, в которых все слова начинаются на одну букву. У каждого предложения должна быть своя выбранная буква.

После того как группы составили свои рассказы, их представители по очереди зачитывают свои рассказы (5 минут).

Задание 3. Составьте кроссворд из интересных слов.

Составить кроссворд не менее чем из пяти слов.

Примерный текст вожатого: «Мы с вами уже хорошо поработали с разными словами. А теперь вам предстоит создать задания друг для друга. Каждая команда составит кроссворд, где необходимо отгадать не менее пяти слов. Постарайтесь давать словам как можно более точные определения.

Затем мы передадим кроссворды по кругу и будем их разгадывать. Давайте посмотрим, как примерно может выглядеть ваш кроссворд».

Вожатый рассказывает, что в одной части листа располагается поле с буквами, а с другой – описание загаданных слов; о том, что слова могут размещаться по вертикали и по горизонтали; показывает примеры кроссвордов.

На выполнение задания группам дается 7 минут. На разгадывание кроссвордов друг друга участникам дается 7 минут.

Подведение итогов занятия (4 минуты).

Примерный текст вожатого: «Ну что ж, ребята, мы с вами выполнили необычные задания по русскому языку. Надеюсь, вы увидели, что со словами можно играть и увлекательно проводить время.

А теперь давайте ответим еще на несколько важных вопросов.

- Какие задания вам понравились?
- Какие другие интересные задания можно придумать со словами русского языка?
- Встретились ли вам сегодня слова, которые вы никогда не слышали?

«Необычный урок» по астрономии

Материально-техническое обеспечение: мультимедийный комплект, компьютерная техника для обеспечения рабочих мест в группах, флип-чарт с листами, маркеры. Для создания проектов необходимы компьютеры для каждой рабочей группы. Если нет возможности предоставить компьютерную технику, необходимо предоставить большое количество канцелярских принадлежностей: ватманов, наборов для черчения (циркули, линейки, графитовые карандаши), ластиков, стикеров на клейкой основе, наборов разноцветных маркеров и текстовыделителей, листов для записей, ручек. Участникам потребуется доступ к сети «Интернет», лучше, если доступ обеспечен с личных гаджетов.

Для разделения на группы способом жеребьевки необходимы карточки с названием и изображением планет. Потребуется 7 типов карточек (Меркурий, Венера, Марс, Юпитер, Сатурн, Уран, Нептун) не более 5 штук каждого типа.

1. Вводное слово к занятию (3 минуты).

Красивым началом с использованием мультимедийной аппаратуры будет вводное слово ведущего и видеофрагмент с запуском корабля «Восток».

Примерный текст: «В 1961 году произошел первый космический полет человека. Пилотом космического корабля «Восток» стал советский гражданин Юрий Гагарин. Этот исторический момент оставил неизгладимый след в космической эпопее и вдохновил многих людей на познание космоса. Титанический труд инженеров и конструкторов, огромная работа по подготовке пилота увенчались успехом и ознаменовали начало эпохи покорения космоса. Следующим шагом для человечества непременно станет фантастическая прежде идея заселения солнечной системы. Колонизация Солнечной системы – это наш шаг в будущее, великий вызов, который раскрывает наши грани и вдохновляет на развитие науки и технологии».

3. Основная часть занятия.

Примерный текст: «Сегодня нам предстоит примерять на себя роль ученых, провести исследования, составить и презентовать перспективный проект покорения Солнечной системы».

1) Разработка структуры фантастического проекта (5 мин).

Вместе с участниками ведущему нужно определить, какие условия надо учесть для колонизации планет Солнечной системы.

Вожатый организует мозговой штурм и ведет запись высказываний:

– Предлагает участникам накидывать идеи того, о чем стоит позаботиться при планировании колонизации планеты и записывает. Необходимо анализировать высказывания для того, чтобы избежать повторов. На это стоит уделить не более 5 минут.

– Далее вместе с участниками выделяет похожие высказывания, группирует их или убирает повторяющиеся.

– Формулирует темы, которые необходимо раскрыть в презентации проекта, и формулирует вопросы, на которые должны быть получены ответы в ходе этой презентации. На эти два пункта также отводит 5 минут.

Примерный круг условий, на которые важно обратить внимание детей:

– Выбор местоположения: В чем преимущества планеты или Луны для колонизации (научные исследования, ресурсы, жизненное пространство)?

– Среда и атмосфера: Какова атмосфера и климат на целевой планете или Луне, и какие технологии потребуются для выживания и работы на ней?

– Жизнеобеспечение: Как обеспечить колонистов необходимыми ресурсами, такими как еда, вода, воздух, и какие технологии использо-

вать для поддержания жизни?

– Жилище и инфраструктура: Какие структуры и инфраструктура будут необходимы для проживания и работы на планете?

– Энергия и технологии: Как обеспечить необходимую энергию для жизни и работы, и какие технологии использовать?

– Коммуникация и связь: Как обеспечить связь между колонией и Землей, а также между колонистами?

– Самообеспеченность и устойчивость: Как обеспечить колонию ресурсами и создать устойчивую экосистему?

2) *Разработка проектов (25 минут).*

После того, как опорная структура создана, участники жребием разделяются на группы. Каждая группа придумывает фантастический проект колонизации определенной планеты или Луны.

Каждой группе необходимо предоставить принадлежности для подготовки презентации и выделить рабочее место. Для презентации разработок группе необходимо подготовить выступление не более чем на 3 минуты.

Следует проговорить ряд рекомендаций к презентации проектов участниками:

– Краткость: Будьте краткими и четкими, избегайте перегрузки информацией.

– Подчеркните главное: Выделите ключевые точки и подчеркните их важность.

– Простой язык: Используйте ясный и простой язык, избегая сложных терминов и жаргонных слов. Необходимые термины поясняйте.

– Связность: Убедитесь, что информация логично связана и последовательно представлена.

– Визуальные средства: Используйте наглядные материалы и графику как сопровождение своему выступлению.

– Практика: Подготовьтесь, потренируйтесь и контролируйте время.

На работу групп дается 30 минут.

Во время работы групп ведущему необходимо:

– Следить за настроением групп. Необходимо поддерживать участников, напомнить, что это скорее творческий проект, технические решения для которого на данный момент еще не реализуемы.

– Проверить организацию работы в группах. Так как время ограничено, необходимо убедиться, что участники распределили задачи внутри своей группы. Наладить обмен информацией внутри группы.

– Подсказывать участникам время до окончания работы.

– Перед окончанием рабочего времени необходимо проверить состояние презентаций групп. В случае необходимости дать рекомендации.

3) Презентация и оценка проектов (10 минут).

Перед началом презентации необходимо определить очередность выступлений групп – по договоренности с участниками или жребием. Также определите регламент защиты проектов: сначала представление, потом вопросы. Замечания и комментарии во время выступления стоит ограничить.

По завершению выступлений проведите голосование за понравившиеся проекты. Для этого можно использовать карточки жребия. Голос можно отдать за любой из проектов, кроме своего. Свою карточку жребия участник отдает группе, чье выступление произвело на него наибольшее впечатление.

Подведение итогов занятия (2 минуты).

По завершении голосования предложите участникам собраться группами и обсудить следующие вопросы:

1. С какими трудностями вы столкнулись в ходе работы?
2. Какие решения, принятые вашей группой, вы можете выделить как наиболее удачные?
3. С какими новыми технологиями вы познакомились?
4. На какие вопросы из тех, что появились в ходе работы, вам было интереснее всего получить ответ?
5. Что в работе своей группы вы хотели бы сохранить и что хотели бы улучшить?

«Необычный урок» по физкультуре

Аннотация: для проведения интересного и полезного для участников занятия по физкультуре организуем соревнование, но не друг с другом, а с самим собой. Для этого отобраны упражнения, по результатам которых участники сами смогут отследить изменения, которые произошли с ними за время занятия.

Прогресс внутри занятия будет основан на 3-х принципах:

1. Качественная разминка.
2. Эффективная механика движения.
3. Концентрация на выполняемом действии.

Условия проведения занятия: занятие можно провести на уличных спортивных площадках, на натуральном или искусственном газонном покрытии, если нет дождя, если температура воздуха позволяет.

Можно провести занятие на асфальтированном, пластиковом или

резиновом покрытии спортивной площадки, таком как площадки для игровых видов спорта или детской площадке, при наличии спортивных ковриков или других вариантов покрытия для того, чтобы участники могли упражнения выполнять сидя или лежа. В случае необходимости можно провести занятие в помещении спортивного зала. Пространство должно позволять участникам свободно двигаться, бегать и прыгать.

Важно отслеживать в процессе занятия не только техники выполнения упражнений, но и технику безопасности. Для занятия участникам необходимо иметь спортивную одежду и обувь.

В качестве наглядного материала для участников можно подготовить атлас человеческого тела с демонстрацией основных мышц. Этот же материал поможет участникам на завершающем этапе тренировки. Также на завершающем этапе потребуются ватманы и карандаши или фломастеры.

1. Вводная часть.

Ведущему необходимо, собрав участников, убедиться в наличии спортивной формы и закрытой, фиксированной на стопе, спортивной обуви.

После проверки готовности участников необходимо провести стандартную суставную разминку, состоящую из вращений и наклонов. Разминка проводится, начиная с шеи и заканчивая стопами. В ходе разминки нет необходимости делать силовые упражнения по типу приседаний и отжиманий, можно добавить непродолжительную легкую пробежку.

По завершению переходим к замерам. Для ускорения замеров желательно привлечь участников, предварительно проинструктировав их.

2. Упражнения для замеров:

1) *Прыжки в высоту.* Участник выполняет прыжок в высоту с места, стоя у стены или, к примеру, дерева. Задача участника – без опоры или толчка от стены выпрыгнуть и закрепить как можно выше стикер на клейкой основе. Важно, чтобы участники могли определить свой стикер, это потребуется позднее.

2) *Метание.* Для этого упражнения потребуется несколько близких по весу круглых снарядов. Оптимальный вес для этого упражнения – 500 грамм. Удобная для метания форма – шар. Если занятия проходят в спортивном зале или на твердом покрытии, необходимо использовать мягкие снаряды, чтобы не повредить покрытие.

В целом, вес и форма снаряда может отличаться. Важно, чтобы участники могли повторно выполнить метание тем же снарядом и сравнить результаты.

При наличии разных снарядов можно подготовить несколько рубежей

для метания, на каждом из которых будет производиться бросок разным снарядом. Результат можно зафиксировать, произведя измерение с помощью рулетки или же просто оставив отметку на рубеже.

3) *Гибкость*. Стандартное упражнение – наклон вперед из положения стоя с прямыми ногами на гимнастической скамье, используемое для оценки гибкости учащихся в школе. В этом упражнении участнику необходимо, стоя на скамье, совершить наклон вперед с прямыми ногами и тянуться руками в направлении пола. Результатом будет уровень, до которого дотянулся участник: выше поверхности скамьи принимается отрицательный уровень, измеряемый в сантиметрах, уровень скамьи – 0, и ниже поверхности скамьи положительный результат измеряется также в сантиметрах. Стопы участника располагаются параллельно друг другу на расстоянии 10-15 сантиметров. Наклон выполняется без рывков, так как это может быть травматично, а также не отражает реального уровня гибкости участника. Важно зафиксировать результат, достигнутый в спокойном наклоне, в котором участник может находиться в течение не менее 2 секунд, то есть выполненный без рывка в завершении.

3. Основная часть занятия.

После проведения замеров начинается тренировочная часть, в которой будут перемешаны упражнения и игры для улучшения результата по трем показателям. Отдельно по каждому показателю пройдут повторные замеры в ходе тренировки.

Тренировка для прыжков в высоту:

Салки. Игра, в которой задача водящего догнать участника и коснуться его. После касания участник присоединяется к водящему. Играем на ограниченной территории, границы необходимо обозначить до начала игры. Для группы 15-20 человек – это половина баскетбольной площадки или четверть футбольного поля, для группы больше 30 – баскетбольная площадка или половина футбольного поля. Этого места будет недостаточно для того, чтобы убежать и спокойно переждать в дальнем углу, участник будет вынужден делать быстрые перебежки и уворачиваться от водящих. Играем 3 раза.

Джунгли. Для этого упражнения необходимо заранее подготовить трассу, на которой будет присутствовать разметка особых участков. Трассу организуем как круг. Старт и финиш находятся в одной точке.

На трассе отмечены отрезки красным и синим цветом, которые необходимо преодолевать двумя способами: отрезок трассы, отмеченный красным, необходимо перепрыгнуть (участок не менее 1 метра), синий – необходимо проползти (не менее 2 м и не более 5 м).

А также есть участок с нарисованными зеленым цветом кругами размером под две стопы, как будто кочки на болоте. «Кочки» располагаются на расстоянии около метра друг от друга, двигаться можно только по «кочкам», количество «кочек» должно позволять двигаться одновременно нескольким участникам. Протяжённость «болота» – 7-10 м.

В качестве трассы подойдет периметр баскетбольной площадки. На всю трассу следует сделать 1 участок «Болота» и по 5 красных и синих участков, расположенных поочередно.

Участники делятся на две группы. Одна группа движется по трассе как можно быстрее, вторая, распределившись по трассе, отслеживает прохождение. Если участник неверно преодолевает участок, его возвращают на начало трассы. Для группы делается общий старт и финиш по последнему участнику группы. Результат сообщается группе. По завершении круга группы меняются местами. Каждая команда проходит трассу по 3 раза.

Прыжки с тумбами (основное). Задачей участников будет запрыгивать на тумбы без посторонней помощи и с повышением высоты тумб. Для этого упражнения можно использовать спортивные тумбы для прыжков разной высоты, но также подойдут сложенные в стопки разной высоты тяжелоатлетические блины или гимнастические маты; нескользкие устойчивые пни или другие подручные предметы. Важно, чтобы импровизированные тумбы были устойчивыми и не ушли из-под ног участников во время приземления на них, не сломались от нагрузок и не были скользкими.

Высота тумб должна повышаться в среднем на 10 см. Изначальная высота – от 50 см, максимальная высота – 1 метр. Каждая высота – это этап. На каждом этапе количество или размер тумб должно позволять нескольким участникам одновременно выполнять прыжки. Перед началом нужно договориться об очередности: к примеру, давать участнику 3 попытки, в случае неудачи участник переходит в конец очереди к текущей тумбе. Все участники стартуют с самой низкой тумбы. Прыжки выполняются «с места». В случае удачи участник переходит к следующей по высоте тумбе. Если участник покорила самую высокую тумбу, он начинает свой путь сначала.

Повторный замер по прыжкам.

После завершения прыжков с тумбами делим участников на 4 группы. Группам нужно обсудить выполнение последнего упражнения по следующим вопросам: «Что в моем теле работает на прыжок?», «В какой последовательности должны включаться в работу элементы

моего тела для эффективного прыжка?». Нужно сделать небольшое выступление в следующей логике: «Для высокого прыжка с места: главное – 1 фактор; прием, который помогает – 1 прием; мешает – 1 фактор».

Перед началом повторного замера и в ожидании своей очереди участникам необходимо самостоятельно растереть и размять основные рабочие мышцы. Замер проводится по известной схеме.

По окончании замера попросить детей разбиться на группы: «Результат стал хуже», «Результат остался прежним», «Результат стал лучше». В группах обсудить, «Что привело к такому результату?».

Тренировка для метания.

Снежки. Участникам предлагается сыграть в перестрелку импровизированными снежками. Снежки участники изготавливают самостоятельно из листов бумаги формата А4, плотно комкая его. На каждого участника приходится 2 снежка. После того как участники изготовят для себя снежки, необходимо разделить их на две команды.

Так как изготовленные из листов бумаги снежки будут иметь незначительную массу, их будет сложно метнуть далеко, используя только силу. В снежных битвах эффективный бросок – это бросок, в результате которого снаряд летит далеко, быстро, по прямой траектории. Для этого необходимо выработать технику броска.

Для проведения боя необходимо ограничить территорию. Можно использовать баскетбольную площадку. От центральной линии в одну и другую сторону отмечаем участок по 10 метров. Один участок для одной команды, другой – для второй. Переходить за среднюю линию на территорию соперника запрещено. По команде участники начинают перестрелку. Снаряды можно использовать повторно. При попадании в любую часть тела участник считается подбитым, замирает на месте с поднятыми руками на 10 секунд, а по истечении 10 секунд возвращается в игру, а балл достается подбившей его команде. Задача команды: за 1 минуту заработать как можно больше баллов. Из раунда в раунд средняя линия становится шире. Увеличивать среднюю линию можно по 2 метра. Снаряды, упавшие в пределы средней линии, возвращаются командам при помощи судьи. В эту игру можно сыграть несколько раз, до тех пор, пока дистанция не станет сложно преодолимой. После каждого раунда в командах нужно организовать обсуждение по 30 секунд.

Броски в парах (основное). Для этого упражнения потребуются

снаряды, подобные теннисным мячам. Этот вариант безопасен для парного упражнения. Задача участников: перекидывать друг другу мяч, постепенно увеличивая дистанцию между ними. Мяч должен быть пойман без касания земли. Участники делают шаг в противоположную друг другу сторону после того, как оба в паре сделали удачный бросок. В случае неудачного броска никаких санкций не следует, но пара остается на прежней дистанции. Пары работают в своем темпе. Упражнение проходит в несколько подходов. На подход дается 2 минуты. По истечении 2 минут участники ищут себе новую пару и начинают сначала.

Повторный замер по метанию.

После парных бросков делим участников на 4 группы. Группам нужно обсудить последнее упражнение по следующим вопросам: «Что в моем теле работает на бросок?», «В какой последовательности должны включаться в работу элементы моего тела для броска на большую дистанцию?». И сделать небольшое выступление в следующей логике: «Для броска на большую дистанцию: главное – 1 фактор; прием, который помогает – 1 прием; мешает – 1 фактор»

Перед началом повторного замера и в ожидании своей очереди участникам необходимо самостоятельно растереть и размять основные рабочие мышцы. Замер проводится по известной схеме.

По окончании замера попросить участников разбиться на группы: «Результат стал хуже», «Результат остался прежним», «Результат стал лучше». В группах обсудить «Что привело к такому результату?».

Тренировка для гибкости:

В ходе предыдущих упражнений участники достаточно разогреты для проведения замера по гибкости. Перед началом замера необходимо провести повторную разминку и выполнить несколько упражнений на растяжку (в основном бицепса бедра и спины).

– *Креветка.* Участник сидит на полу, вытянув ноги вперед, не сгибая в коленях. Стопы направлены носком вверх. Участник, вытянув руки вперед, стремится дотянуться пальцами рук до своих стоп. Коснувшись пальцев ног или достигнув предельного положения, участник должен оторвать пятки от пола и удерживать их в таком положении 10 секунд. Затем опустить и попробовать вытянуться дальше.

– *Парная растяжка.* Участники делятся на пары. Сидя на полу и разведя ноги в стороны, участник упирает стопы в стопы партнера (правая с правой, левая с левой). Партнёры берут друг друга за руки. Первый

участник отгибается назад, увлекая за собой второго участника. Второй участник контролирует процесс. Он должен остановить первого в тот момент, когда почувствует легкое натяжение в задней поверхности бедер. Обратите внимание участников на то, что натяжение должно быть легким, не доставляющим дискомфорта.

После того как второй участник дал команду, пара фиксируется в получившемся положении на 10 секунд. Первый участник замирает, а второй в это время пытается приподнять пятки и удерживать их, оторванными от пола. По истечении 10 секунд пара медленно возвращается в исходное положение и меняется задачами. Всего необходимо сделать по 5 повторений для каждого участника.

Повторный замер по гибкости.

Перед началом повторного замера и в ожидании своей очереди участникам необходимо самостоятельно растереть и размять основные рабочие мышцы. Замер проводится по известной схеме.

4. Подведение итогов занятия.

По завершении занятия разбейте участников на 3 группы и дайте задание – проанализировать выполненные упражнения. Первая группа анализирует упражнения для прыжков, вторая группа – упражнения для метания, третья группа – упражнения на развитие гибкости. Участникам важно обменяться мнением о том, какие упражнения улучшали их контрольные замеры, а также о том, что новое они узнали о возможностях своего тела.

«Необычный урок» по математике

Аннотация: предлагаемые упражнения покажут участникам бытовое применение знаний, которые они получают в процессе обучения в школе. Также в процессе решения группами предложенных задач участники познакомятся с понятиями из сферы экономики, строительства и логистики.

Условия проведения занятия: необходимо организовать рабочие места по количеству групп, предоставить письменные принадлежности для ведения записей, обеспечить доступ к сети Интернет для уточнения участниками информации. Также необходимо распечатать каждую задачу на отдельном листе по несколько экземпляров.

Для задачи №3 необходимо подготовить наборы карт-схем. Так как карта – раздаточный материал, необходимо подготовить по 2 карты на каждую группу, которая будет участвовать в занятии.

Для карты потребуются чистые листы формата А4, на которых необходимо отметить точки: старт / финиш и контрольные точки. Точка старт / финиш располагается в одном из углов. Далее по всему листу

распределяются 30 точек. Каждой точке присваиваются порядковые номера, отмечается количество баллов, которое можно получить за посещение контрольной точки. Баллы присваиваются от меньшего количества к большему в зависимости от приближенности к точке старт / финиш. Четыре самые удаленные точки приносят 5 баллов, десять самых приближенных – 1 балл. Оставшимся точкам случайным образом назначается по 2 или 3 балла.

1. Организационный момент и вводная часть.

Разделите участников на 3 группы и расположите за рабочими местами. Предложите участникам привести примеры из их жизни, где им пригодились знания, полученные на уроках математики. Предложите детям попробовать свои силы в задачах, с которыми можно столкнуться в повседневной жизни, от верного решения которых зависит эффективность планирования и выгода.

Обозначьте регламент, что будет 3 задачи. Задачи выдаются поочередно. На решение задачи дается 15 минут. По завершении 15 минут группа получает условия следующей задачи. После того как будут решены все задачи, группы представят свои результаты и ход решения в небольших презентациях.

Задача № 1.

Вам пришел заказ на строительство хозяйственно-бытовой постройки. В ваши задачи входит возведение стен из кирпича на имеющемся фундаменте и черновая внутренняя и внешняя отделка. Фундамент для возведения постройки прямоугольный с размерами по внутреннему контуру будущей стены 4 метра на 8 метров, высота стены 2,7 метра.

Прежде чем начать работы, необходимо составить примерную смету для закупки материала. Вам необходимо просчитать следующие необходимые для этих работ материалы: кирпич, кладочный раствор, штукатурка для отделки фасада и внутренней отделки.

Стены будут возведены из одинарных стандартных кирпичей. Кладка кирпича осуществляется на цементный кладочный раствор. Черновая и внутренняя отделка должны быть произведены цементно-песчаной смесью. Толщина слоя штукатурки для внешней отделки будет 10 мм, для внутренней – 20 мм.

Составьте смету необходимых материалов, в которую будут включены кирпич, цементная кладочная смесь, штукатурка цементно-песчаная. Укажите необходимое количество и расчетную стоимость материалов.

Данные для справки:

– для расчета количества кирпичей учтите площадь стен постройки

и размеры кирпича;

- для расчета объема кладочного раствора используйте информацию о размерах кирпича и расходе раствора на один кирпич;
- для расчета объема штукатурки учтите расход материала, который указывается для материала производителем.

Задача № 2.

Вы решили накопить деньги на покупку автомобиля. Сейчас у вас есть 100 000 рублей на счету. Вы хотите накопить 1 200 000 рублей. У банка есть вклад с годовой процентной ставкой 12%, ежемесячной капитализацией и возможностью пополнения вклада. Вы готовы регулярно пополнять этот счет на 10 000 каждый месяц.

Вам нужно определить, сколько месяцев вам потребуется, чтобы достичь цели в 1 200 000 рублей, учитывая вашу начальную сумму, проценты и ежемесячные пополнения.

Рассчитайте количество месяцев, которое вам потребуется, чтобы достичь суммы в 1 200 000 рублей, используя банковский вклад с описанными ранее условиями при ежемесячном пополнении счета на 10 000 рублей.

Данные для справки:

- сложный процент – это начисление процентов и на изначальную сумму, и на проценты за предыдущее время. Это ускоряет рост по сравнению с простым процентом, где проценты начисляются только на изначальную сумму,
- капитализация – это начисление денежных средств на сумму вклада,
- пополнения вклада – это сумма, которую вы добавляете к сумме вашего счета.

Задача № 3.

Вы принимаете участие в любительских соревнованиях по спортивному ориентированию по выбору.

Спортивное ориентирование – вид спорта, в котором спортсмены, используя спортивную карту и компас, проходят неизвестную им трассу через контрольные пункты, расположенные на местности.

Ориентирование по выбору – прохождение трассы через расположенные на местности и отмеченные на спортивной карте контрольные пункты в произвольном порядке. Выбор контрольных пунктов и порядок их прохождения определяется самим спортсменом на его усмотрение.

Время для прохождения трассы ограничено. Каждый контрольный

пункт имеет свою ценность в баллах. Для достижения наилучшего результата необходимо за обозначенное время набрать наибольшее количество баллов, проходя контрольные точки по оптимальному маршруту. Старт и финиш происходят в одной точке.

В нашей задаче мы упускаем такие факторы, как особенности местности и уровень подготовки участников, в расчет берется только сам маршрут.

Для расчета необходимо использовать предложенную карту с заданным масштабом (1 см=500 м.) и отмеченными контрольными точками и линейку. За скорость спортсмена примем среднюю скорость на подобных соревнованиях для слабопересеченной, открытой местности – 7 минут на 1 километр.

Составьте маршрут, позволяющий собрать наибольшее, в сравнении с другими группами, количество баллов за 6 часов соревнований. Старт и финиш должны находиться в точке «старт / финиш». Свое решение представьте в виде последовательной записи контрольных пунктов в вашем маршруте с указанием необходимого времени.

Для решения этой задачи можно воспользоваться одним из методов оптимизации маршрутов, таких как «Жадный алгоритм», «Метод перебора», «Алгоритм A*», информацию о которых можно найти в сети Интернет.

Презентация результатов.

По истечении 45 минут, выделенных на решение задач, группам необходимо представить свои выводы по выполненным задачам. Группе необходимо рассказать о работе группы, ее сильных сторонах, эффективных организационных решениях и представить решения задач, обосновав выбранный алгоритм решения. Презентация должна быть рассчитана не более чем на 2 минуты.

Презентацию проводят 2 человека от группы, оставаясь за своим рабочим местом. Остальная часть группы переходит за соседний стол. Презентации проводятся дважды, чтобы каждая группа познакомилась с выводами каждой группы.

4. Подведение итогов занятия.

В финале занятия необходимо обсудить с участниками бытовое применение математических знаний, которое они увидели в задачах. Предположить, для каких жизненных задач еще человеку нужна математика.

«Необычный урок» по истории

1. Организационный момент (1 минута).

Задача вожатого – разбить отряд на 5-6 групп, рассадить их по группам.

2. Вводное слово к занятию (5 минут).

Примерный текст: «Ребята! Вы попали на необычное занятие по истории. Многие из вас уже изучали историю Древнего Рима, кто-то смотрел фильмы и мультфильмы, кто-то слышал легенды. Это занятие мы проведем как игру-путешествие. Мы окажемся в том пространстве, которое римляне называли Элизиумом. Элизиум – поля блаженных, куда попадали души умерших людей. Здесь можно встретить героев того времени и узнать их истории».

3. Основная часть занятия.

Детям предлагается 5 свитков (внутри них написаны истории о разных персонах Древнего Рима, все истории имеют мораль). Для того чтобы прочесть историю, надо выполнить задание.

Право выбора свитка предоставляется поочередно каждой группе. Важно, чтобы задание выполнила правильно хотя бы 1 группа из пяти. Тогда вожатый открывает свиток, читает легенду и обсуждает с детьми, чему учит эта легенда.

Задание № 1. Необходимо соотнести фразы, их перевод и сказавших их людей (давать детям в разрезанном виде). Попросить их объяснить свое мнение.

Фразы	Перевод	Перечень исторических персон
Ceterum censeo Carthaginem delendam esse	А, кроме того, я утверждаю, что Карфаген должен быть разрушен	Катон Старший
Veni, vidi, vici	Пришел, увидел, победил	Гай Юлий Цезарь
SALUS POPULI SUPREMA LEX	Благо народа – высший закон	Цицерон
Ave Caesar, imperator, morituri te salutant	Здравствуй, Цезарь, император, идущие на смерть приветствуют тебя	Приветствие римских гладиаторов
Aut Caesar, aut nihil	Или Цезарь, или ничто!	Калигула

Задание № 2. Необходимо расставить в верном хронографическом порядке следующих исторических персонажей, связанных с историей Рима (в данной таблице историческая логика дана в верном порядке).

РОМУЛ, легендарный царь – основатель Рима
СЦИПИОН АФРИКАНСКИЙ, полководец, взявший и разрушивший Карфаген
СПАРТАК, раб-гладиатор, возглавивший крупнейшее восстание рабов
ОКТАВИАН АВГУСТ, император, основатель Римской империи (после краха Римской республики)
ТРАЯН, император из династии Антонинов, при котором Римская империя достигла максимального размера
АЛЕКСАНДР СЕВЕР, последний император из династии Северов
КОНСТАНТИН I ВЕЛИКИЙ, император, давший христианству особый статус в Риме и перенесший столицу империи в Византию (будущий Константинополь)

Задание № 3. Разгадать кроссворд

	2		4					
						7		
1					6			9
		3		5			8	

Если вы правильно решите кроссворд, то в выделенных клетках по горизонтали прочтете слово, которым называлось специальное сооружение для гладиаторских боев.

По вертикали:

1. Храм в Риме, увенчанный куполом, похожим на половину шара (пантеон)
2. Место служения богам (храм)
3. Площадь в Риме (форум)
4. Крупнейший амфитеатр, вмещавший около 50 тысяч зрителей (Колизей)
5. Этот император любил говорить: «Я хочу быть таким императором, какого сам бы желал себе, если бы был подданным» (Траян)
6. Полководец, прославившийся завоеванием Галлии, установил единоличную власть в Риме (Цезарь)
7. Руководитель восстания рабов в 74 г. до н.э. (Спартак)
8. Древняя баня в Риме (терма)
9. Архитектурное сооружение, которое воздвигалось в честь победы императора (арка)

Задание № 4. Составьте короткий рассказ из жизни римлян, правильно используя следующие слова: гладиус, фамилия, тога, патрон, пенаты, гидравлос.

(Верные значения: гладиус – меч легионера, фамилия – семья, тога – верхняя одежда римлян, патрон – могущественный и влиятельный гражданин Рима, бравший под опеку бедняков, пенаты – домашние боги, покровители очага, гидравлос – водяной орган).

Задание № 5. Соотнесите богов римского пантеона в сравнении с греческими богами и объясните свое мнение (в данной таблице связь дана в верном порядке).

ЗЕВС	ЮПИТЕР
ГЕРА	ЮНОНА
АФРОДИТА	ВЕНЕРА
АРЕС	МАРС
ПОСЕЙДОН	НЕПТУН
ГЕРМЕС	МЕРКУРИЙ
ГЕФЕСТ	ВУЛКАН
АРТЕМИДА	ИАНА

*История об императоре Диоклетиане
(или Диоклетиан и капуста)*

Известно, что римский император Диоклетиан был первым властителем, ограничившим срок императорского правления двадцатью годами, и, главное, единственным человеком, последовавшим этому уставу.

Диоклетиан видел, что одному невозможно всюду поспеть. Лучше было поделиться властью, и нескольким императорам действовать сообща, но в разных местах. Диоклетиан сам назначил себе трех товарищей: они получили все титулы, почет и власть. В 286 г. он возвел Максимиана Геркулия в сан Августа, даровав ему равные с собой права, а спустя некоторое время, в 293 г., сделал Цезарями двух других полководцев – Констанция и Галерия. На Диоклетиана они смотрели с уважением, как на отца или даже как на великого бога. Но, так как тягость войны давила все больше, они как бы разделили власть; все Галльские земли, лежащие за Альпами, были поручены Констанцию, Африка и Италия – Геркулию, побережье Иллирии вплоть до Понтийского пролива – Галерию; все остальное удержал в своих руках Диоклетиан.

При Диоклетиане вошли в обычай пышные выходы и приемы императора, земные поклоны перед ним; он появлялся в длинной одежде первосвященника, на голове была жреческая белая повязка, усеянная жемчугами. Когда рисовали его изображение, кругом головы делали сияние или венец расходящихся лучей. В грамотах, на памятниках государя прозывали святейшим, непобедимейшим; говорили, что он – видимый, воплощенный бог, что он – живой закон на земле. Все, что его окружало, получало священный характер.

Прощаив двадцать лет, Диоклетиан стал ощущать тяжесть власти. Тогда он уговорил Геркулия уйти в частную жизнь, а дела государственные передать более молодым. Геркулий последовал его примеру неохотно. Однако оба они в один день, 1 мая 305 г., сменили знаки императорского достоинства на частную жизнь. Последние годы своей жизни Диоклетиан провел в счастье и покое в своем имении на берегу моря. Когда же в империи вновь разгорелась междоусобная война, Геркулий с Галерием стали звать Диоклетиана вернуться к власти. Бывший император ответил отказом, заметив, между прочим, что если бы они видели, какова капуста, которую он вырастил, то не стали бы приставать к нему со своими предложениями.

Но наследники все никак не хотели оставить старика в покое. В 313 г. Константин и Лициний послали Диоклетиану приглашение на свадебный

пир. Он отказался, извиняясь, что из-за старости не имеет сил участвовать в празднестве. Императоры, однако, не приняли его извинений и послали другое письмо с угрозами. Подозревая, что ему готовится позорная насильственная смерть, Диоклетиан, как говорят, принял яд.

История о Марке Антонии и Клеопатре

После убийства Цезаря его наследники Марк Антоний и Октавиан в 42 г. до н. э. приняли решение о разделе империи на восточную и западную. Марку Антонию достался Восток.

Царицей Египта в то время была Клеопатра. Антоний призвал к себе Клеопатру с целью получить у нее денег на большой поход против парфян. Клеопатра, разузнав о характере Антония и прежде всего о его влюбчивости, очаровала Антония. Так начался роман, длившийся десять лет, один из самых знаменитых в истории.

Используя силу армии Антония, Клеопатра добивалась расширения границ Египта и присоединила к Египту множество территорий. Но известие о раздаче земель вызвало сильнейшее возмущение в Риме. Отношения между Антонием и Октавианом обострились и привели к открытому военному столкновению. Со стороны Антония и Клеопатры для войны был подготовлен флот из 500 кораблей, из них 200 египетских. Марк Антоний был выдающимся военачальником и имел все шансы выиграть бой.

Но военачальник Октавиана сумел загнать флот Антония и Клеопатры в Амбракийский залив и заблокировать его. Результатом стала морская битва при Акциуме 2 сентября 31г. до н. э. Когда Клеопатра испугалась, что победа ускользает, она приняла решение бежать из боя со всем своим флотом и спасти то, что ещё возможно спасти. Антоний последовал за ней. Его разгромленный вскоре флот сдался Октавиану, а вслед за тем сдалась без боя и сухопутная армия.

Антоний возвратился в Египет. Он растрачивал свои силы в пиршествах и роскошных праздниках, объявив вместе с Клеопатрой о создании «Союза смертников», члены которого поклялись умереть вместе.

Весной 30г. до н. э. Октавиан двинулся на Египет. К концу июля войска Октавиана появились под самой Александрией. Последние части, оставшиеся у Антония, одна за другой переходили на сторону победителя. Сама Клеопатра предприняла попытки бежать в Индию, но при попытке перетащить корабли по песку через Суэцкий перешеек, последние были сожжены арабами.

Марк Антоний погиб, получив ложное сообщение о смерти Клеопатры. Октавиан позволил Клеопатре похоронить возлюбленного. Потрясение вызвало у царицы лихорадку, и она рада была умерить себя голодом, но угрозы Октавиана расправиться с детьми заставили её принять лечение.

Позже Клеопатра узнала о планах Октавиана забрать ее в Рим на триумфальный въезд и приняла решение покончить с жизнью. В последнем письме Октавину Клеопатра просила похоронить ее с Марком Антонием.

Самоубийство Клеопатры произошло 12 августа 30г. до н. э. Смерть Клеопатры лишила Октавиана блеска триумфа в Риме, на параде везли лишь её статую. Сын Клеопатры и Цезаря был в том же году казнён Октавианом. Ее дети от Антония были увезены в Рим и шли в цепях на параде триумфатора. После смерти Клеопатры Египет стал римской провинцией.

История о Пертинаксе

После смерти Коммода, последнего императора из династии Антонинов, в Римской империи началась гражданская война. Ряд видных лидеров провозгласили себя императорами: Пертинакс в Риме, командующий дунайской армией Септимий Север, командующий сирийскими легионами Песценний Нигер и Клодий Альбин в Британии.

Пертинакса провозгласил императором в Риме Сенат. Понимая, что империя разорена правлением его предшественника Коммода, Пертинакс пытался улучшить финансовое положение и упорядочить воинскую дисциплину.

В отличие от Коммода, Пертинакс хотел править в согласии с Сенатом. Он сразу назначил верных людей на ключевые посты. Пертинакс первым среди императоров отделил личную собственность от императорской казны, сократил придворный штат. Император раздал земли, освобождая новых владельцев от налогов на 10 лет, лишь бы те работали на земле. Были возвращены из ссылок многие осуждённые по ложному обвинению при Коммоде. В Риме, пострадавшем от пожара, император приказал сделать ремонт и раздал жителям Рима денежное пособие. Пертинакс стал регулярно присутствовать на заседаниях Сената. Римские горожане с симпатией относились к Пертинаксу, поскольку желали покончить со злоупотреблениями эпохи Коммода и вернуться к старым порядкам. Казалось, вернулась эпоха добрых императоров.

Однако придворные относились к Пертинаксу с ненавистью, потеряв свои привилегии. Вскоре он лишился и поддержки гвардии преторианцев, потому что заплатил им мало денег. Кроме того, император запретил гвардейцам грабить и своевольничать, а также носить дубинки и избивать простых горожан.

Враждебные отношения между Пертинаксом и преторианской гвардией достигли своего апогея, когда 28 марта группа солдат из 300 человек ворвалась в императорский дворец. Охрана, несмотря на то, что получила от правителя приказ противостоять восставшим, покинула дворец. Когда восставшие ворвались во внутренние покои дворца, император «вышел к ним и успокоил их длинной и убедительной речью. Но некий Таузий, из тунгров, своими речами вновь пробудив у воинов гнев и опасения, метнул в грудь Пертинаксу копьё. Тогда, молясь Юпитеру Мстителю, Пертинакс закрыл свою голову тогой и был добит остальными». После этого преторианцы прошагали по улицам Рима, показывая жителям отрезанную голову императора, которого они сами возвели на трон восемьдесят семь дней назад.

История о Бруте и Цезаре

Марк Юний Брут Цепион принадлежал к римскому древнему роду. Происхождение его рода связывали с мифическим Брутом, устранившим римских царей и покончившим с тиранией.

Когда в 59г. до н. э. Брут был ложно обвинен в устройстве заговора против Гнея Помпея, то Юлий Цезарь позаботился о том, чтобы обвинения были сняты. После того, как Цезарь победил Помпея в гражданской войне, Брут перешёл на сторону Цезаря, который дружески принял его и дал в управление Цизальпинскую Галлию. В 44г. до н. э. Брут стал претором, после чего он должен был получить в управление Македонию и даже стать консулом. Цезарь любил мать Брута, и это тоже было одной из причин, почему он доверял самому Бруту.

И все-таки Брут стал главой заговора против Цезаря. Он получал с разных сторон анонимные требования, напоминавшие о его происхождении от Брута, освободителя Рима от царской власти, и побуждавшие его к разрыву с Цезарем. Ведь римское общество было проникнуто идеей, что хорош только тот государственный строй, где гармонично слиты элементы аристократии, демократии и монархии, что тирания недопустима. Поэтому многие выступали против огромной власти Юлия Цезаря.

Наконец, Гай Кассий Лонгин привлек Брута на свою сторону. Пример Брута побудил многих знатных римлян примкнуть к заговору против Цезаря. Около 80 человек объединилось около Брута и Кассия.

Доверчивость Цезаря, которая была его принципиальной позицией, отдала его на убой заговорщикам. 15 марта 44 г. до н. э. заговорщики убили Цезаря в помещении для заседаний сената. Сигнал к нападению подал один из заговорщиков Луций Тиллий Цимбер, сдёрнув с Цезаря тогу. Никто не хотел становиться основным убийцей, поэтому заговорщики договорились, что каждый нанесёт хотя бы один удар. Удивительно, но первые же удары не смогли убить Цезаря. Он пытался сопротивляться. По преданию, когда настала очередь Брута нанести свой удар, Цезарь с удивлением крикнул ставшую знаменитой фразу «И ты, Брут?».

Но когда Цезарь был убит, Бруту и заговорщикам не удалось увлечь за собою народ. Наследник Цезаря Антоний прочел народу завещания Цезаря, в котором предоставлялись народу весьма значительные суммы. Этим он сумел возбудить в толпе ярость и жажду мести убийцам Цезаря.

История о Цезаре и Помпее

Гай Юлий Цезарь и Гней Помпей Магнус были выдающимся военачальниками и деятелями своего времени. Оба они отличались воинскими победами. Так, Помпей получил первый триумф за победу над Африкой, второй – над Европой, а этот последний – над Азией, так что после трёх его триумфов создавалось впечатление, будто он покорил весь обитаемый мир. Цезарь тоже прославился победами в Галлии и Испании, был особенно популярен в народе.

Оба героя – и Цезарь, и Помпей – были вынуждены выбирать между триумфом и должностью консула на следующий год. Ведь человек, вошедший в Рим, уже не мог рассчитывать на триумф. В то же время нельзя было стать консулом, находясь за пределами Рима. Сенат отказал обоим в праве получить и триумф, и должность. Но Помпей выбрал триумф, а Цезарь – должность консула. Противодействие со стороны Сената и поддержка народа, выдающиеся способности – все это сближало Цезаря и Помпея. Неудивительно, что они вступили в союз, в котором также принял участие Лициний Красс.

Союзники помогали друг другу защищать свои интересы в Сенате, занимать главные должности. Сестра Цезаря Юлия вышла замуж за Помпея.

В августе 54 года до н. э. во время родов умерла Юлия, жена Помпея

и сестра Цезаря, а в мае следующего года Красс потерпел поражение в битве при Каррах и был убит. Эти события повлияли на союз, и отношения Помпея и Цезаря начали ухудшаться. Действия Сената вбивали все больший клин в отношения союзников – Гнею предложили чрезвычайные консульские полномочия, а Цезаря хотели сделать просто частным лицом после того, как закончится его срок пребывания в должности. Кроме того, Помпей вскоре женился на дочери давнего врага Цезаря. Помпей начал предлагать законопроекты, не действовавшие напрямую против Цезаря, но нарушавшие его интересы.

Цезарь предпринимал попытки договориться с Помпеем напрямую, но все они оканчивались неудачей. 1 января 49 года до н. э. сторонники Цезаря доставили в Рим и зачитали письмо Цезаря, в котором тот угрожал началом войны, если Помпей не сложит полномочия. Эта угроза окончательно настроила Сенат против Цезаря и заставила принять чрезвычайный декрет, который наделял Помпея самыми широкими полномочиями.

Тем временем Цезарь выступил перед солдатами XIII легиона. Он просил солдат защитить священные права трибунов, попранные Сенатом, а также помочь восстановить его очернённую репутацию. Солдаты полностью поддержали полководца и 10 января 49 года до н. э. Цезарь перешёл через реку Рубикон, начав тем самым гражданскую войну. В этой войне победы одерживала то одна, то другая сторона. Наконец, после поражения в битве при Фарсале Помпей бежал из лагеря. Вскоре он обратился к правителю Египта за военной поддержкой.

Советники правителя решили, что помощь Помпею поставит под угрозу их власть и независимость Египта, и потому решили поддержать на словах, а на деле – убить его. Корабль Помпея встретили в гавани, посадили полководца в шлюпку и убили его. Убийство Помпея стало пример крайнего вероломства. Голову Помпея и его кольцо с печатью (лев, держащий в лапе меч) египтяне преподнесли Цезарю. По преданию, он не знал о судьбе Гнея и заплакал, увидев голову.

6.2. Методические материалы для проведения образовательных занятий в рамках блока «Гениальный ученик»

Мастер-класс «Я умею ставить классные цели!»

Аннотация: мастер-класс содержит несколько упражнений, которые позволяют водителю обсудить с участниками важность постановки

целей в любой деятельности, в том числе и в учебе.

Упражнение 1 (разминка).

Изложение вожатым отрывка из произведения «Алиса в Стране Чудес»:

«...Завидев Алису, Кот только улыбнулся. Вид у него был добродушный, но когти длинные, а зубов так много, что Алиса сразу поняла, что с ним шутки плохи.

– Котик! Чешик! – робко начала Алиса. Она не знала, понравится ли ему это имя, но он только шире улыбнулся в ответ. «Ничего, – подумала Алиса, – кажется, доволен». Вслух же она спросила:

– Скажите, пожалуйста, куда мне отсюда идти?

– А куда ты хочешь попасть? – ответил Кот.

– Мне всё равно... – сказала Алиса.

– Тогда всё равно, куда и идти, – заметил Кот.

– Только бы попасть куда-нибудь, – пояснила Алиса.

– Куда-нибудь ты обязательно попадешь, – сказал Кот. – Нужно только достаточно долго идти».

Вопросы к детям:

– О чём хотел сказать автор в данном диалоге?

– Зачем Чеширский кот задавал свои вопросы Алисе? Он шутил над ней?

– Чего хотела Алиса, задавая вопрос Чеширскому коту?

– Чем полезна цель? Зачем нужно знать свои цели?

Упражнение 2. Визуализация желаний.

Звучит классическая музыка или звуки природы. Участники располагаются в удобном месте комнаты, в комфортной позе. У них есть ручки и листочки в форме облачков.

Примерный текст вожатого: «Ребята, представьте, как вы сидите на летней поляне в лесу. Приятно греет солнышко, дует тёплый, едва различимый ветерок. В тени деревьев щебечут птички. Вы смотрите на небо, по нему медленно плывут облака. На самых больших и красивых из них написаны ваши желания...»

Участники записывают свои желания на «облачках» (можно записать несколько). Вожатый предлагает им приберечь эти задумки и пока отложить.

Упражнение 3. «Шутливая Золотая рыбка».

Вожатый берет в руки «рыбку» (мягкую игрушку или поделку)

и говорит: «Сейчас мы с вами потренируемся в загадывании желаний. Любой в кругу может назвать какое-либо желание, взять в руки «рыбку». Остальные участники в кругу должны прокомментировать озвученное желание. А именно, надо придумать шуточные варианты исполнения желания: например, участник загадал, что он хочет свой большой и красивый дом, а ему предлагают рисунок такого дома (тоже ведь дом, хоть и на рисунке).

После шуточной игры необходимо обсудить с участниками, как нужно правильно сформулировать цель, чтобы она исполнилась.

Упражнение 4. Метод SMART.

Вожатый знакомит участников с методом SMART – подходом к постановке целей, который помогает выбрать формулировку желаемого результата, дает чувство направления и помогает организовать и достичь целей. SMART означает Specific (конкретная), Measurable (измеримая), Achievable (достижимая), Relevant (значимая) и Time-bound (ограниченная по времени).

Выбирают любую цель из озвученных в игре «Шутливая Золотая рыбка» и все вместе создают новую формулировку цели, проверяют ее с помощью метода SMART.

Упражнение 5. Коллаж «Дерево моих целей».

Вожатый предлагает ребятам взять свои записи на «облачках» (из упражнения о визуализации желаний). Им необходимо оценить формулировки, при необходимости изменить их. Одна или несколько формулировок должны быть связаны с целью в учебе (в соответствии с тематикой смены).

С помощью журналов каждый участник создаёт собственный коллаж, размещая на «дереве» свои написанные цели и связи между ними. Коллаж создается при помощи цветной бумаги, вырезок из журналов, канцелярских товаров.

Мастер-класс «Я так решил!»

Вводное слово: Жизнь – это бесконечный коридор дверей. За каждой из них – новый опыт, новый мир, новое начало или, возможно, конец. Некоторые двери кажутся абсолютно одинаковыми, в то время как другие привлекают наш взгляд своим необычным дизайном или загадочным светом, проникающим сквозь щели. Но выбор, перед какой дверью остановиться, всегда остается за нами.

Вожатый предлагает участникам для обсуждения высказывание

Жан-Поля Сартра «Мы приговорены к свободе».

- Что означает в данном высказывании «свобода»?
- Что означает в данном высказывании «быть приговоренным»?
- Согласны ли вы с философом?

Упражнение «20 использований» (разминка).

Упражнение показывает, что в зависимости от ситуации мы видим смысл предмета в разном. Следовательно, наши мнения и решения меняются.

Участникам предлагается придумать 20 способов использования предложенного ведущим предмета. Ведущий представляет участникам любой предмет, например, карандаш, шкатулку, платок и т.п. Участники в свободном порядке озвучивают приходящие на ум способы использования этого предмета. Повторения не засчитываются,

Упражнение «Сказочные решения».

Вожатый делит участников на 4 группы. Каждая группа получает одного из персонажей: Кощей Бессмертный, Василиса Премудрая, Илья Муромец, Серый Волк.

Каждой группе необходимо: 1) записать 5 пунктов того, каким образом персонаж ни в коем случае не может действовать; 2) придумать ситуацию, которую может разрешить только этот персонаж.

Команды по очереди озвучивают саму ситуацию (без решения персонажа). Остальные команды предлагают, каким могло бы быть решение их персонажа в подобной ситуации. После авторы ситуации озвучивают решение своего персонажа, подготовленное ранее.

Упражнение «Ситуации в кругу».

Участников располагаем в кругу. В центре круга стол. Ведущий раскладывает карточки текстом вниз на столе. Ведущий предлагает участнику взять карточку и прочитать вслух ситуацию, после чего сразу дать первое, пришедшее в голову решение. Затем участник предсказывает возможные последствия этого решения. Двум другим участникам предлагается предложить варианты решения этой ситуации и возможные последствия с их точки зрения.

Ведущий предлагает первому участнику вернуться к первоначальному решению и посмотреть, следует ли его изменить или оставить прежним? Надо ли учесть другие возможные варианты решения?

Следующий участник берет карточку и т.д.

Ситуации, написанные на карточках:

– Ты движешься вверх на лифте. Внезапно он останавливается между этажами.

– Ты с компанией друзей гулял в незнакомой части города. Задержавшись у витрины, ты отстал от своих. Телефон разряжен. Кажется, ты потерялся.

– После звонка ты задержался в кабинете химии и оказался закрыт в нем.

– Твоя собака убежала на прогулке, и ты не можешь её найти.

– Ты пролил чай на книгу, которую попросил у друга. Вы договаривались, что ты вернешь книгу завтра.

– Твой друг упал и говорит, что не может пошевелить рукой.

– Твой кот забрался на дерево, и не может спуститься.

– Ты забыл о том, что в ванной наливал воду, вдруг видишь, что из-под двери ванной течет вода.

Упражнение «Как принять решение».

Разбейте участников на 4 группы. В группах предложите составить универсальный алгоритм принятия решения. Предложите презентовать составленные алгоритмы.

Подведение итогов.

Вожатый предлагает участникам вспомнить, с какими ситуациями, требующими их решения, они сталкивались в школе. А затем ответить на вопросы: в каких ситуациях трудно принимать решения, в каких – легко? Какое решение было сложным в их учебе?

Мастер-класс «Мои сильные и слабые стороны»

Аннотация: школьнику важно понимать свои особенности, чтобы разумно и умело выстраивать свою учебу.

Упражнение «На что похоже мое настроение» (разминка).

Инструкция: «Прислушайтесь к себе. На какой цвет (погоду, музыку, цветок, животное и т.д.) похоже Ваше настроение?». Упражнение выполняется в кругу с мячом.

Упражнение: «Без маски».

Инструкция: «Перед Вами в центре круга стопка карточек. Вы будете по очереди брать по одной карточке и сразу, без всякой предварительной подготовки, продолжать фразу, начало которой написано в этой карточке».

Комментарий: Участники садятся в большой круг. Каждый из них (по мере готовности) берет карточку. Если возникает пауза, следует помочь участникам, пригласить их в центр круга, где находятся карточки.

Ведущему необходимо заранее подготовить карточки с текстом. Причем карточек должно быть больше, чем участников на случай, если кто-то из них не сможет с первого раза выполнить задание.

Примерное содержание карточек:

«Особенно мне нравится, когда люди, окружающие меня...»

«Чего мне иногда по-настоящему хочется, так это...»

«Мне бывает стыдно, когда я...»

«Меня раздражает то, что я...»

«Мне приятно, когда...»

«Знаю, что это очень трудно, но я...»

«Иногда люди не понимают меня, потому что я...»

«Верю, что я ...»

«Интереснее всего для меня уроки _____, потому что...»

«Самым легким для меня уроком является...»

«В жизни мне пригодятся знания по»

«Быстрее всего я выполняю задания...»

«Больше всего мне не нравятся задания, когда...»

Упражнение «Мои сильные стороны».

Инструкция: «Каждый из Вас должен рассказать остальным участникам о своих сильных сторонах как ученика, о своих талантах, умениях, хорошей подготовке в какой-то сфере. Важно отметить те качества, которые вам нравятся и кажутся важными, но они вам не свойственны и вы хотите выработать их в себе. Постарайтесь говорить прямо, уверенно, без всяких «но...», «если...», «может быть...».

Каждому дается на речь 1 минута. Даже если Вы закончите свою речь раньше, оставшееся время все равно принадлежит Вам. Вы не обязаны объяснять, почему считаете те или иные свои качества сильной стороной. Достаточно того, что Вы сами в этом уверены».

Ведущий дает участникам 3 минуты на подготовку и предлагает первому начать. По истечении 1 минуты ведущий дает сигнал, означающий, что время первого истекло. И так до тех пор, пока не выскажутся все члены группы.

Упражнение «Ассоциации».

Инструкция: Один из участников (водящий) выходит за дверь, а остальные загадывают кого-то из группы. Водящий, задавая вопрос

«Какой он?», должен по качествам, называемым участниками, догадаться, кто был загадан.

Упражнение «Рисунок себя».

Инструкция: «Посередине листа я предлагаю вам нарисовать себя. Себя можно изобразить растениями, животными, цветком и по-другому, как вам захочется. Вокруг себя вы должны указать 21 факт о себе. Тут могут быть написаны ваши сильные стороны и умения, ваши слабые стороны и неумения. Постарайтесь посмотреть на себя, как на успешного ученика и обозначить те свои черты, которые помогают и мешают вам в вашей учебе. Рядом с записями вы можете сделать рисунки, знаки, наклейки и т.д.»

Рефлексия занятия.

Обведите свою руку.

«М» (мизинец) – мысли, знания, информация.

– Что нового я сегодня узнал?

– Какие знания приобрёл?

Закрасьте, если вы что-то узнали, приобрели какие-то знания, если нет, оставьте чистым.

«Б» (безымянный) – близость к цели.

– Что я сегодня сделал и чего достиг?

Закрасьте, если вы чего-то достигли, если нет, оставьте чистым.

«С» (средний) – состояние духа.

– Каким было моё настроение, расположение духа?

– Понравилось ли мне занятие?

Если у вас было хорошее настроение, закрасьте палец, если нет, оставьте чистым.

«У» (указательный) – услуга, помощь, сотрудничество.

– Чем я сегодня помог другим?

– Улучшились ли мои взаимоотношения с окружающими?

Если это было, закрасьте, если нет, оставьте чистым.

«Б» (большой палец) – бодрость, физическое состояние.

– Как я себя чувствовал?

Была ли у вас настороженность, были ли вы замкнуты, оставьте чистым, если вы чувствовали себя уверенным, закрасьте.

Мастер-класс «Гении критического мышления»

Аннотация: Умение анализировать и критически осмысливать информацию, делать обоснованные выводы актуально для современных

школьников, учитывая многообразие информационных источников. А также генерировать идеи, выстраивать причинно-следственные связи и систематизировать факты.

Упражнение «Правда или ложь?» (разминка).

Группа в произвольном порядке делится на четыре части. Ведущий всем участникам зачитывает первое утверждение из списка и предлагает, обсудив в группах, принять решение о его истинности или ложности. После того, как каждая подгруппа высказывается, ведущий говорит правильный ответ, после чего переходит к следующему утверждению. Таким образом, участники обсуждают каждое указанное ниже утверждение.

Утверждения:

- Расстояние между Россией и США менее 4 километров (правильный ответ – правда).
- У женщин в среднем IQ выше, чем у мужчин (правильный ответ – правда).
- У близнецов разные отпечатки пальцев (правильный ответ – правда).
- Люди с голубыми глазами лучше видят в темноте (правильный ответ – правда).
- Кошки не мяукают друг другу, а делают это специально для людей (правильный ответ – ложь).

Попросите участников посчитать совпадения и обсудить то, как происходил процесс выбора ответа в их команде. Попросите записать тезисы, которые характеризовали этот процесс.

Упражнение «Мозговой штурм».

Вожатый предлагает участникам вспомнить сюжет, персонажей и моменты из советского мультфильма «Винни-пух».

Затем предложите участникам следующую ситуацию: «Кролик в связи с участвовавшими визитами гостей по утрам и ввиду крайней затратности подобных визитов (поедание всех запасов и разрушение балкона) решает переоборудовать свою норку в точку общепита».

Участникам необходимо помочь Кролику с разработкой названия для будущего заведения. При работе важно учитывать, что в основное меню входят «Мед» и «Сгущенное молоко», блюда подаются исключительно в горшочках, посадочных мест в помещении только 2, входная дверь узкая (медведь не проходит), заведение располагается в полуподвальном помещении в лесу.

Группам предлагается сначала провести генерацию идей. Для максимальной эффективности в процессе генерации важно соблюдать

несколько правил:

- Главное – количество идей. Не делайте никаких ограничений.
- Полный запрет на критику и любую оценку идей, включая положительную, так как оценка отвлекает от основной задачи и сбивает ритм работы и творческий настрой.
- Необычные и даже абсурдные идеи – желательны.
- Комбинируйте и улучшайте любые идеи.

Затем происходит группировка, отбор и оценка идей. На этом этапе хаотичные идеи классифицируют, анализируют и оценивают. Дети выделяют наиболее ценные идеи и определяют конечный результат мозгового штурма группы.

После проведения обоих этапов участникам предлагается презентовать не более 3-х наиболее ценных, по мнению группы, идей.

Упражнение «Кластеры».

«Товарищ Винни-пух, узнав об открытии Кроличьего заведения, решил провести остальных друзей и выяснить, имеется ли у них запас «Мед» на утренний визит. Первым встреченным другом оказался Ослик Иа, который оказался в затруднительной ситуации и сам обратился к Пуху за помощью. Ослик Иа потерял свой хвост. Винни-Пух решает помочь ослику, выделив все возможные места, где можно было бы организовать поиски хвоста».

Вожатый предлагает опробовать метод «Кластеров». Группам выдаются ватманы и наборы карандашей или фломастеров. Посередине ватмана необходимо написать основную идею в рамочке «Ослик потерял хвост». Далее участники заполняют кластер и связанные с ним области, как на схеме.



Схема 1. Кластерный метод

Если у детей возникают трудности с определением категорий, можно в качестве примера всем вместе разобрать одну. Примером могут быть места (домик Кролика, дом Совы, Высокий-Превысокий Дуб и т.д.). Участники могут при необходимости увеличить количество категорий и ответвлений от них.

По завершении работы участники делают презентацию своей схемы.

Упражнение «Причинно-следственные связи».

Следующая задача: «В связи с утраченным источником бесплатного «Мед» и «Сгущенки», Винни-Пух решает возобновить попытки получения меда у диких пчел, проживающих в Высоком-Превысоком Дубе. Поскольку недавняя попытка оказалась нерезультативной, он желает осмыслить полученный опыт для последующей разработки плана».

Группам предлагается составить для Винни-Пуха причинную карту, чтобы выявить проблемные зоны в предыдущей попытке. Участники составляют схему, постепенно раскрывая причинно-следственные связи.



Схема 2. Причинно-следственные связи

По завершении работы вожатый предлагает участникам представить свои карты.

Упражнение «Правда или ложь?».

В завершении занятия вожатый предлагает группам так же, как в начале занятия, определить истинность утверждений.

– С 2003 года официально существует вид спорта, объединяющий бокс и шахматы и он называется «шахбокс» (правильный ответ – правда).

– Генно-модифицированные продукты питания меняют ДНК людей (правильный ответ – ложь).

– Самая посещаемая в мире страна – Франция. Она принимает более 81 млн туристов в год (правильный ответ – правда).

– Мёд никогда не портится (правильный ответ – ложь).

По окончании работы попросите участников обсудить то, как происходил процесс принятия решения в группе на этот раз и сравнить с теми тезисами, которые были записаны ранее.

Мастер-класс «Я умею улучшать свои результаты»

Аннотация: В игровой форме участники выполняют групповую работу, а также анализируют эффективность своих действий и на основе анализа совершенствуют план своей предстоящей работы.

Упражнение «Консервный завод».

Участники работают в группах по 4 человека. Каждой группе необходимо рабочее место – стол. Каждой группе предоставляется

равный набор инструментов и материалов: 1 ножницы, 1 клей-карандаш, 1 карандаш, 30 листов А4. Запрещено использовать дополнительный инструментарий (за исключением бумаги).

Группам необходимо в роли консервного завода произвести как можно больше продукции соответствующего качества:

– Каждая единица продукции имеет упаковку из бумажной «банки» и крышки к ней (делается в известной технике корзинки-оригами: банка – корзинка-оригами поменьше, крышка – корзинка-оригами побольше).

– На каждую крышку наклеен небольшой листок с изображенным на нем логотипом. Логотип группа придумывает сама. Логотип должен содержать в себе минимум одно слово и иметь форму определенной геометрическую фигуру.

– Внутри каждой коробочки лежит минимум 6 кусочков «очищенной рыбы». «Рыба» изготавливается так: участники рисуют на листе А4 силуэт рыбы, выстригают ее по контуру, разрезают на 6 долей.

После того, как озвучены все требования, вожатый предлагает участникам собрать упаковку из двух листов по схеме корзины-оригами. Дает на пробу 5 минут, подсказывает путь выполнения. По истечении времени вожатый собирает пробные листы.

Первый рабочий цикл.

Длительность цикла – 7 минут. Цикл начинается по команде ведущего «Старт!» и заканчивается по команде «Стоп!». По окончании рабочего цикла участники отходят от своих рабочих мест.

Ведущий дает команду «Старт!» и засекает 7 минут. По истечении времени дает команду «Стоп!».

По окончании рабочего цикла ведущий считает готовые единицы продукции у каждой команды. Засчитываются только те, что соответствуют указанным критериям качества. Команде сообщается количество засчитанной продукции.

Далее стол очищается от заготовок и готовой продукции.

Анализ работы в первом рабочем цикле.

Познакомьте участников с методом SWOT анализа. Участникам необходимо заполнить таблицу по пунктам: сильные стороны, слабые стороны, возможности (возможные улучшения), угрозы. Таблицу участники заполняют в своей группе относительно проделанной работы.

После того как таблица будет заполнена, участникам необходимо обсудить в команде следующие вопросы:

– Обратите внимание на сильные стороны. Какие из сильных сторон являются основными преимуществами вашей группы.

– Обратите внимание на возможности. Что необходимо сделать, чтобы реализовать эти возможности?

– Как в развитии возможностей использовать свои сильные стороны?

– Посмотрите на слабые стороны: как уменьшить их влияние?

– Как обойти слабости, которые нет возможности усилить?

– Каким образом можно нейтрализовать угрозы?

Вожатый предлагает участникам решить, как именно они могут оптимизировать рабочий процесс, а затем определить конкретную цель на следующий цикл (количество готовой продукции) и задачи, которые нужно решить для достижения цели.

Второй рабочий цикл.

Вожатый предоставляет участникам набор реквизита такой же, как в первом цикле и дополнительную бумагу при необходимости. Задача участников – увеличить количество выпущенной продукции. Время на работу также 7 минут.

Ведущий дает команду «Старт!» и засекает 7 минут. По истечении времени дает команду «Стоп!». По окончании рабочего цикла ведущий считает готовые единицы продукции у каждой команды. Засчитываются только те, что соответствуют указанным критериям качества. Команде сообщается количество засчитанной продукции.

Заключительный анализ.

Вожатый предлагаем участникам провести заключительный анализ на основе двух рабочих циклов.

Алгоритм обсуждения может быть таким:

– Определение целей и задач. Участникам нужно вспомнить цель и задачи, которые они поставили в своей группе.

– Соберите данные. Пересмотрите работу и соберите данные, связанные с достижением поставленной цели и решением намеченных задач. Зафиксируйте.

– Сопоставление с целями. Сравните собранные данные с изначально поставленными целями. Определите, насколько результаты соответствуют этим целям.

– Оценка достижения. Оцените, насколько каждая цель была достигнута. Это может включать в себя качественную и количественную оценку, например, в процентах или баллах.

– Идентификация расхождений. Если имеются расхождения между достигнутыми результатами и поставленными целями, определите, почему они возникли. Это может быть связано с выбранными, ресурсами, непредвиденными обстоятельствами и т.д.

– План доработки. На основе выявленных расхождений разработайте план доработки, который позволит улучшить результаты и приблизиться к целям.

– Рекомендации и выводы. Сделайте рекомендации на основе проведенного анализа и сформулируйте обобщенные выводы. Опишите, какие шаги следует предпринять для улучшения работы.

По завершении анализа предложите группам выступить с выводами, которые они сформулировали.

Рефлексия полученного опыта.

Вожатый обсуждает с участниками, какие выводы из опыта, полученного на занятии, будут полезны им в учебной деятельности; как можно использовать SWOT анализ для анализа и планирования своей учебной работы.

Мастер-класс «Я управляю своим временем»

Аннотация: Умение планировать, грамотно распределять свое время, успевать выполнять дела вовремя актуально для каждого современного человека. Упражнения мастер-класса направлены на осознание важности этих задач детьми и развитие умения планировать.

Визуальный пример «Банка» (разминка).

Банка иллюстрирует время и приоритеты в нашей жизни. Она представляет собой сутки, которые мы чем-то заполняем. Большие камни – это самые главные приоритеты, которые мы обязательно должны сделать. Маленькие камни – это менее важные дела. Песок – это те дела, которые стоят на третьем месте, вода – это те дела, которые можно сделать, если останется свободное время.

Давайте на примере вчерашнего дня вспомним, что было «большими камешками» для вашего отряда, что было мелкими камнями, что песком и водой.

Поставьте пустую банку. Опустите в нее большие камешки. Положите маленькие камешки. Насыпьте песок. Налейте воду.

Обратите внимание, что если бы вы использовали другой порядок заполнения банки, то вы бы все не поместили. А почему? (дети отвечают на поставленный вопрос).

Упражнение «Важно и срочно».

Участникам предлагается составить список дел и занятий, которые могут состояться сегодня, например, с 13.00 до 22.00: подготовка к мероприятиям и делам, участие в мероприятиях, личные дела, телефонные разговоры, гигиенические процедуры, приемы пищи, прогулка и т.д. Затем каждый рисует на своем листе систему координат со следующими обозначениями:

Важные и срочные дела	Важные и несрочные дела
Неважные и срочные дела	Неважные и несрочные дела

Затем необходимо все дела из списка распределить по секторам.

Примечание. В основу этого упражнения легла «матрица Эйзенхауэра», которая используется для организации рабочего времени взрослых людей. В детском варианте последовательность изменена сознательно, так как нашей задачей является развитие организационных способностей детей, способности взять на себя ответственность, а не перекладывание ее на других людей. Поэтому одним из важных вопросов, который обсуждается при выполнении этого упражнения, является разговор с детьми о том, как они понимают словосочетание – «важное дело», какие дела и занятия они считают важными для себя.

Упражнение «5 минут в моей жизни».

Детям предлагается вспомнить, какие из повседневных дел (связанных с учебой, отдыхом, развлечениями...) занимают пять и менее минут. Для сбора этой информации и ее оформления на стенде, выбирается творческая группа из 3–4 человек. Сведения собираются в ходе мозгового штурма.

Затем происходит обсуждение полученного списка. Педагог знакомит учеников с одним из правил тайм-менеджмента: дела, которые можно сделать менее чем за 5 минут, – необходимо сделать сразу, не откладывая! После обсуждения дети оформляют листовки, которые могут потом повесить в отрядном уголке (возможные варианты: «5 минут – это много!», «Не медли – сделай это за 5 минут!», «5 минут – это мало?»).

Упражнение «Куда утекает моё время?».

Вожатый рассказывает детям о «хронофагах» – пожирателях, поглотителях времени – и называет несколько причин (например, переписка

в социальных сетях, просмотр развлекательного контента в Интернете и т.д.). Другие причины дети называют сами. Так формируется список основных причин, ведущих к потере времени в течение дня.

Вожатый предлагает школьникам проанализировать собственную деятельность в течение последней недели и найти «хронофаги». Затем детям нужно вписать каждому в свой листок пять причин, которые привели к потере личного времени. Затем дети объединяются в «тройки», чтобы придумать «прививку» от «хронофага», то есть предложить способы того, как сберечь время. Способы вписывает каждый напротив своего «хронофага». Если дети не могут придумать «прививку», они вписывают напротив этого «хронофага» фразу: «Надо найти!».

Затем каждой «тройке» предоставляется слово, чтобы озвучить те хронофаги, к которым нет «прививки», а все дети и вожатый предлагают свои идеи. Вожатый настраивает детей, что с некоторыми поглотителями времени уже сейчас можно начинать работу, а если для некоторых «хронофагов» пока не нашли «прививки», то нужно их поискать, посоветоваться с другими людьми.

6.3. Методические описания примерных сценарных ходов событий смены

ОТЯДНОЕ ВРЕМЯ (1 ДЕНЬ СМЕНЫ)

Аннотация: Для знакомства участников друг с другом, с вожатыми, с территорией и правилами проживания, а также для создания системы важных поручений предлагаем провести экскурсию по территории лагеря с включенными в нее играми и упражнениями.

Подготовка вожатого к мероприятию:

– определите важные точки на территории лагеря: столовая, административный корпус, место для санитарно-гигиенических процедур (душ/баня), медкорпус, жилые корпуса, костровое место и пр.;

– ознакомьтесь с предложенными играми, по возможности отыграйте выбранные для экскурсии игры для понимания специфики их проведения;

– придумайте краткое описание для каждой определенной точки маршрута на экскурсии. Расскажите о том, что это за место и в какой ситуации оно может потребоваться участникам смены;

– распределите предложенные игры и упражнения по определенным ранее точкам;

– составьте маршрут, включающий в себя все важные точки;

– последний этап в экскурсии – отрядное место. Там можно организовать знакомство с правилами проживания в лагере.

Такая экскурсия может проводиться вожатыми исключительно для своего отряда. Другой вариант – когда экскурсия проводится для всех отрядов. Тогда нужно определить каждому отряду стартовую точку таким образом, чтобы на момент начала между отрядами была одна путевая точка.

В финале экскурсии идет обсуждение правил проживания, которые приняты в лагере. Возможные приемы для проведения знакомства с правилами будут предложены далее.

*Варианты игр на знакомство и взаимодействие для
экскурсионных пунктов*

Игра «1-2-3»

Участники игры становятся в два круга лицом друг к другу (получается два круга – внутренний и внешний).

Первый этап игры – «Три пальца». По команде вожатого на счет 3 участники показывают человеку, стоящему напротив, пальцы от одного до трех. Что означают пальцы: 1 палец – просто постояли, посмотрели друг другу в глаза, 2 пальца – пожали друг другу руки, 3 пальца – обнялись.

В случае, если участники показывают разное количество пальцев, выполняется действие, соответствующее меньшему количеству (например, один показал 3 пальца, а другой – 2, тогда участники просто пожимают друг другу руки).

После того, как участники выполнили действия, вожатый дает команду «Переход», и внешний круг смещается на одного человека вправо. Так до тех пор, пока люди не пройдут полный круг, оказавшись снова в паре с тем же человеком, с которым и начинали данный этап.

Игра «Эволюция»

В игре действует цепочка: яйцо – курица – обезьяна – человек. В начале игры все участники находятся на 1-ой ступени (яйцо). Игроки находят себе партнёра, представляются друг другу и играют между собой в «камень – ножницы – бумага» (играть можно с одним и тем же человеком или с разными). Игрок, который выиграл, поднимается на следующую ступень – «курица», а тот, который проиграл, остаётся на прежнем уровне. Игроки могут свободно перемещаться и искать равного себе игрока для продвижения дальше. Каждый раз игроки представляются друг другу.

Игра «Ёж да муха»

Участникам нужно помочь ведущему «выгулять ежа». Они встают в круг и берутся за руки. Ведущий вместе с участниками. Ведущий лёгким рукопожатием «запускает ежа», говоря «еж пошел», и по цепочке друг за другом участникам нужно подпрыгнуть, передавая рукопожатие дальше. Затем ведущий «запускает муху», но в другую сторону, в этот момент участникам нужно присесть, также по цепочке передавая рукопожатие. Можно менять направление «ежу» и «мухе», можно отправлять их в одну и ту же сторону.

Игра «Назовись»

Все участники стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинаящий игру бросает мяч одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опускает руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен: все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч, должен назвать имя того, кому кидает мяч. Поймавший мяч проделывает то же самое и т.д.

Игра «Цып-цап»

Все участники становятся (салятся на стулья) по кругу, водящий находится внутри круга. Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то «цап», то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, «цып» – имя соседа справа, «цып-цып» – все участники меняются местами, а водящий старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим, и игра продолжается. Игра проходит очень эмоционально, требует от участников знания имен товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации.

Варианты упражнений для развития взаимодействия в группе

Упражнение «Плот»

Для проведения упражнения потребуется большая плотная ткань. В развернутом состоянии на этой ткани должна свободно помещаться вся группа. Ткань расстилается перед участниками.

Примерный текст ведущего: «Мы с вами отправляемся в путешествие на небольшом самодельном плоту. Ваша задача – всем вместе

уместиться на нашем плоту». Участники по готовности поднимаются на плот – встают на ткань. Для того чтобы попытка была засчитана успешной, все участники должны устоять на ткани, не касаясь земли в течение 10 секунд. Использовать посторонние предметы запрещено.

В случае успешного выполнения задания участникам сообщается, что плот повредился, отломилась 1/3 плота. Ткань загибается. Участники по готовности пытаются выполнить задание и подняться на плот. Так продолжается до тех пор, пока группа без трудностей справляется с заданием.

После неудачной попытки предложите участникам обсудить «Что мешает выполнить задание?», «Что помогает?». Дайте время подготовиться к следующей попытке. После удачного выполнения задания сообщите участникам, что они могут «причалить к берегу» – закончить выполнение упражнения или продолжить, убрав еще 1/3 «плота». Далее действуйте по решению команды.

Упражнение «Фигуры»

Участникам предлагается встать в круг и взяться за руки. После ведущий даёт задание, не открывая глаз и не разжимая рук, перестроиться в различные фигуры:

- квадрат (4 стороны, в каждой стороне равное количество участников),
- круг,
- равносторонний треугольник (3 стороны, в каждой равное количество участников),
- прямоугольный треугольник.

Упражнение «Хлопок – прыжок»

Участников необходимо построить таким образом, чтобы получился заполненный квадрат (равное количество колон и шеренг). Когда участники построены, ведущий объявляет, что участникам необходимо закрыть глаза. С закрытыми глазами в тишине на каждый хлопок ведущего участники делают поворот в прыжке на месте на 90° вправо или влево или разворот на 180°. Участники сами решают, какой прыжок им совершить. Спустя несколько хлопков, когда участники развернутся наиболее разнообразно, ведущий сообщает, что участники могут открыть глаза. Говорить все также нельзя.

Следующее задание будет по таким же правилам с хлопками и прыжками, но с открытыми глазами. Задача группы, чтобы все развернулись в одну (любую) сторону. Ведущий начинает хлопать, делая паузы между хлопками в 5 секунд, до тех пор, пока участники не развернутся в нужную сторону.

Приемы для знакомства с правилами проживания в лагере

Упражнение «Инсценировка правил»

Участников необходимо разделить на группы по количеству правил проживания. Каждой группе выдаётся билет с одним из правил проживания и его описанием. Остальные участники не знают, какое из правил у какой группы на руках. Группе необходимо подготовить короткую сценку, в которой показано нарушение того правила, которое досталось команде. После демонстрации сценки остальные группы пытаются разобраться, о чем шла речь. По завершению обсуждения группа, показавшая сценку, зачитывает содержание своего билета.

Упражнение «Суд правил»

Упражнение, требующее большого запаса времени. Подойдет для старших отрядов. Выстроить взаимодействие можно по-разному, но суть в том, что участники обсуждают предложенные формулировки правил. В обсуждении есть сторона «защиты» и «обвинения», одна доказывает важность и необходимость правила, вторая доказывает несостоятельность правила. Ведущему важно подготовить аргументы для одной и второй стороны, чтобы иметь возможность включиться в случае необходимости.

Упражнение «Разъяснения от участников»

Быстрый и простой вариант для знакомства с правилами. Участники делятся на группы по количеству правил проживания, после чего каждая из команд получает билет с правилом проживания, без дополнительных комментариев. После небольшой подготовки участники по кругу зачитывают правило со своего билета и дают разъяснения по тому смыслу, который они видят в правиле. После высказывания группы ведущему необходимо уточнить смысл озвученного правила.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ СБОР В ЛАГЕРЕ (1 ДЕНЬ)

Аннотация: предназначение организационного сбора состоит в том, чтобы представить участникам персонал лагеря, весь вожатский коллектив, тематику смены и правила жизни в лагере.

На организационный сбор вожатые приходят в форме (если она предусмотрена). Это первый официальный сбор всего лагеря, поэтому участники рассаживаются в зале по отрядам вместе со своими вожатыми.

Сценарный ход дела.

Есть несколько обязательных элементов организационного сбора:

– Знакомство детей с персоналом лагеря: руководителем профильной смены, директором базы, медицинским работником. Приветственные слова произносит директор и медицинский работник.

– Ведущий напоминает о правилах проживания в лагере и необходимости выполнять технику безопасности. Можно использовать блиц-опрос, чтобы дети сами рассказали о правилах. Этот содержательный момент важен и может содержать правила внутреннего распорядка, обязанности дежурных, режим дня, правила гигиены, требования по уборке в комнате и на этаже. В обсуждении правил участвуют специалисты лагеря (медицинский работник, тренер по физкультуре, методист и т.д.).

– Для знакомства с тематикой смены рекомендуется на организационной встрече рассказать ребятам и про предстоящие мероприятия, в том числе мастер-классы и др.

Педагогический коллектив представляет свою символику и символику смены. Так же исполняется гимн «Движения Первых».

В завершении организационного сбора отрядам предлагается задание для подготовки к вечернему мероприятию – «Вечеру «Здравствуйте!».

ВЕЧЕР «ЗДРАВСТВУЙТЕ!» (1 ДЕНЬ)

Аннотация. Это традиционное мероприятие для первого дня смены, где детские коллективы выходят на сцену впервые с творческими выступлениями, приветствуют лагерь и представляют себя. Предполагается коллективная подготовка и участие максимального числа детей из каждого коллектива.

Вечер «Здравствуйте!» не предполагает конкурсной основы, хотя атмосфера отличается азартом и ощущением конкуренции, ведь участники каждого объединения стремятся представить свое выступление лучше всех.

Задание для отрядов может включать следующие позиции:

– Отряду необходимо подготовить номер длительностью от 3 до 7 минут для Вечера «Здравствуйте!».

– В выступлении обязательно должны быть представлены: название факультета, девиз и другая символика факультета. Принимают участие все члены детского коллектива.

– Выступление может содержать исполнение песен, танцев, стихов, литературных текстов. Это может быть агитбригада, литературно-музыкальная композиция, театральная зарисовка либо другая малая форма.

Задачи вожатых:

– организовать обсуждение задания и «мозговой штурм», распределение задач между участниками;

– выступить экспертами относительно сценария выступления (учесть все этические аспекты), а также помощниками в организации репетиций;

– помочь детям выполнить техническую подготовку (подготовка реквизита, выбор музыкального сопровождения).

Сценарный ход вечера выстраивается как последовательность выступлений детей, связанных выходами ведущих. Выходы ведущих можно дополнить театрализованными сценками в исполнении вожатых. Сюжет может быть таким: проверка ректором Университета готовности факультетов к началу учебного процесса.

Альтернативный вариант – чередование выступлений отрядов и интерактивных выходов ведущих. В качестве связок можно использовать игры с залом.

Завершить мероприятие можно творческим выступлением вожатых (песней-напутствием или литературно-музыкальной композицией).

ОГОНЕК ЗНАКОМСТВ (1 ДЕНЬ)

Аннотация: Огонек знакомств является местом для уютного совместного времяпрепровождения, создания атмосферы открытости и доверия в отряде, знакомства детей с вожатыми и друг с другом.

Вводная часть огонька знакомств:

– Вначале для создания настроения поются 2-3 общеизвестные песни, чтобы создать настрой на разговор в кругу.

– Вожатый обязательно знакомит детей с правилами огонька (правило доброго отношения друг к другу, правило доброго отношения к песне и т.д.), а также говорит о традиции орляцкого круга и традиции вечернего круга, который будет проходить ежедневно.

– На огоньке знакомств закладываются отрядные традиции (вечернее обсуждение событий дня, награды «героям дня» и т.д.).

Основная часть огонька знакомств.

Вожатые предлагают детям спокойные игры на знакомство в кругу и различные формы организации диалога в кругу.

– Рассказ по кругу о себе (или о соседе справа).

Первым рассказывает о себе всегда вожатый, чтобы настроить остальных, дать краткую модель рассказа. В конце рассказа он передает символический предмет следующему участнику.

Если выбирается вариант рассказа о соседе справа, то сначала дается время, чтобы каждый из участников задал вопросы и выслушал соседа справа (которого будет представлять), а затем рассказал о себе соседу слева. Затем всем по очереди предоставляется слово. Рассказ должен проходить в темпе. Нельзя забывать про паузы, в которых могут звучать песни, рассказываться легенды, читаться стихи. Паузы лучше всего делать через каждые 5-6 человек.

– Прием *«Конверт откровений»*.

Вожатый предлагает участникам поочередно вытаскивать вопрос из «Конверта откровений», читать его вслух и отвечать на него. Вопросы составлены таким образом, чтобы раскрыть предпочтения, увлечения детей. Также начинает отвечать на вопросы вожатый.

Примеры вопросов:

1. Что тебя может порадовать больше всего?
2. Чем ты любишь заниматься?
3. Какие ты ценишь качества в людях?
4. Какие качества человека могут вывести тебя из душевного равновесия?
5. Какого человека ты считаешь героем?
6. Твой любимый фильм? И почему именно этот?
7. Какого человека ты считаешь другом?
8. Что для тебя успех? И есть ли у тебя формула успеха?
9. Какие качества ты ценишь в себе?
10. Если бы у тебя была волшебная палочка, что бы ты изменил в окружающем мире?
11. Принимаешь ли ты критику в свой адрес? Как ты на неё реагируешь?
12. Какая похвала для тебя самая важная?
13. Что тебя радует, поднимает настроение?
14. Какое качество (умения) ты развиваешь в себе в настоящее время?
15. Легко ли тебе принимать решения? На что ты опираешься, принимая решения?
16. Какое приключение хотелось бы тебе пережить в жизни?
17. Твой самый приятный момент в жизни?
18. Что бы ты хотел узнать, какую сферу деятельности освоить?
19. Какое лучшее событие случилось за последний год для тебя?
20. Что ты умеешь делать хорошо? В чем тебя можно назвать мастером?

21. Каким своим достижением за последний год ты гордишься?
22. Как ты действуешь в трудных ситуациях?
23. Какой твой любимый персонаж из книг и чем он тебе симпатичен?

На первом огоньке впервые вручаются символы героям дня, которые затем будут вручаться на вечерних отрядных кругах.

Заканчивают огонек знакомства вожатые: говорят заключительное слово, дарят участникам сюрпризы (отрядные талисманчики, самодельные открытки с пожеланиями и т.д.).

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ СБОР В ОТРЯДЕ (2 ДЕНЬ)

Аннотация: организационный сбор в отряде включает две части – обсуждение с участниками правил техники безопасности и выбор командира отряда (в нашем случае он называется старостой факультета).

Обсуждение правил техники безопасности является необходимым элементом в работе, направленным на развитие у школьников собственной ответственной позиции, выполнение ими техники безопасности, понимание необходимости правил для благополучия всех участников и педагогов смены.

Если в первый день в центре внимания – правила проживания в лагере (соблюдение режима, своевременное обращение к медицинскому работнику и т.д.), то на второй день следует уделить внимание нескольким блокам правил:

- техника обращения с электроприборами,
- техника пожарной безопасности,
- обращение с колющими и режущими предметами (ножницами, иголками, ножами и т.д.),
- соблюдение питьевого и температурного режима (одежда по погоде),
- правила гигиены в комнате, в столовой, правила личной гигиены.

Нужно сказать, что обращение к технике безопасности в течение смены должно быть регулярным. Развернутый инструктаж во второй день должен позднее дополняться другими инструктажами. Будет целесообразным перед спортивным мероприятием напомнить о правилах безопасного поведения на спортивном мероприятии, перед активной игрой на местности обсудить правила безопасного поведения в лесном массиве и т.д.

Выбор командира отряда, а в нашем случае – старосты факультета, может проходить по-разному:

– Самостоятельная заявка кого-то из детей на выполнение функций старосты и обсуждение с другими детьми, готовы ли они поддержать товарища в выполнении его задач или не согласны с его заявкой.

– Обсуждение с участниками отряда того, по какому принципу и на какой период будет выбираться староста, будут ли они сменные, а затем выбор старосты из имеющихся кандидатур.

– Игровая форма (подобная игре «Выборы»), где коллектив делится на команды, и каждая команда предлагает своего кандидата.

В зависимости от возраста участников, ситуации в коллективе можно выбирать любой из вариантов.

Игра «Разведай! Выясни! Сообщи!» (2 день)

Аннотация: Это активное командное мероприятие. Основная цель игры – знакомство участников с территорией лагеря, персоналом базы, вожатыми отрядов.

Ход мероприятия.

Этапы – «Разведай» и «Выясни».

Представители отрядов получают на руки листы с вопросами и отправляются на поиск нужных объектов. Задача разведчиков – найти все необходимые места, получить ответ на вопрос, связанный с тем или иным конкретным местом или человеком. Дети могут ходить небольшими группами или поодиночке.

Пример бланка с вопросами:

Название команды: _____

Время финиша: _____

№	Задание	Ответ
1	Какой размер обуви у дежурного вожатого?	
2	Какова высота самого большого дерева на территории лагеря?	
3	Сколько фонарных столбов на территории?	
4	Сколько пеньков на центральной аллее?	
5	Сколько концертных площадок на территории?	
6	Как зовут повара в лагере?	
7	Сколько ступенек на лестнице административного корпуса?	
8	Сколько комнат на этаже корпуса?	
9	Как зовут медицинского работника?	

10	Какое расстояние от входа в корпус до отрядной беседки (в шагах)?	
11	Какого цвета кулисы на сцене в зале?	
12	Какое любимое блюдо у вожатого ...?	
13	Сколько слов в первой строчке гимна лагеря?	
14	Сколько пуговиц на одежде у всех членов вашей команды в настоящий момент?	
15	Где вывешивается расписание на лень?	
16	Какой символ на флаге лагеря?	
17	Сколько скамеек на летней эстраде?	
18	Сколько девушек среди вожатых носят имя «Мария»?	
19	Сколько стульев на летней эстраде	
20	Какого цвета глаза у хореографа в лагере?	

Этап – «Сообща».

Как только участники получают ответы на вопросы, они возвращаются на место старта и сообщают правильные ответы вожатым. Количество правильных ответов приравнивается количеству заработанных баллов.

ЛИНЕЙКА ОТКРЫТИЯ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ «УНИВЕРСИТЕТ БУДУЩЕГО» (2 ДЕНЬ)

Материально-техническое обеспечение.

Аппаратура (ноутбук, колонки, микрофоны), отличительные знаки для старост факультетов (галстуки, футболки и др.), музыкальное оформление (фанфары, торжественная музыка, гимн РФ, гимн Движения Первых). На площадке должен быть оформлен центр внимания, где будут стоять ведущие, сделана разметка для отрядов, кто где встаёт.

Подготовка отрядов.

– До начала мероприятия отрядам необходимо придумать название и девиз. Девиз отрепетировать, чтоб произносить его громко и слаженно.

– Отряды должны подготовить символ своего отряда и сделать с ним штандарт. С этим штандартом отряды будут посещать линейки и другие значимые мероприятия.

– Необходимо заранее выучить с участниками гимн «Движения Первых».

Сценарный ход линейки.

1) Под торжественную музыку ведущие приглашают на линейку отряды. Впереди отряда идет командир с вожатым, за ними несут штандарт отряда, далее весь отряд. Все отряды занимают свои места на линейке.

2) Приветственное слово ведущих.

Ведущий 1: Добрый день, дорогие ребята и уважаемые взрослые! Мы рады приветствовать вас на торжественной линейке, посвященной открытию профильной смены «Университет Будущего» детского оздоровительного лагеря Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых»!

Аплодисменты

Ведущий 2: Именно сегодня мы даем старт ярким и запоминающимся событиям, множеству мастер-классов, интересным и познавательным мероприятиям и еще многому другому. Мы рады приветствовать наших участников!

Староста каждого отряда (факультета) по очереди делает шаг вперед, сдает рапорт вместе с отрядом, встает на свое место.

Примерный текст рапорта: Уважаемый _____ (Имя и отчество методиста)! Факультет _____ на торжественную линейку, посвященную открытию профильной смены «Университет Будущего» построен. Наш девиз Рапорт сдал староста факультета _____ (ФИ участника).

Ведущий 1: Рапорт принят! Вольно!

Ведущий 2: Внимание, лагерь! Для сдачи рапорта ректору университета смиренно!

Ведущий 1: Уважаемый ректор нашего Университета Будущего! Лагерь на торжественную линейку, посвященную открытию профильной смены «Университет Будущего» в количестве __ факультетов построен.

Уважаемый _____ (ИО руководителя профильной смены)! Разрешите поднять флаг Российской Федерации и смену «Университет Будущего» считать открытой! Рапорт сдавал _____ (Имя и отчество методиста).

Руководитель профильной смены: Смену «Университет Будущего» детского оздоровительного лагеря Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движения Первых» открыть разрешаю!

Ведущий 2: Лагерь, внимание! Звучит Гимн РФ.

Звучит Гимн РФ. Торжественный подъем флага.

3) Слово предоставляется ректору нашего Университета Будущего:

Ведущий 1: Лагерь, вольно! Слово для поздравления предоставляется ректору нашего Университета Будущего _____ (ФИО руководителя профильной смены)

Поздравление директора лагеря.

4) Вручение отличительных знаков старостам факультетов.

5) Исполнение гимна «Движения Первых».

Ведущий 1: Дорогие ребята! Впереди нас ждет целая смена! Хотелось бы, чтобы это время прошло для нас не зря!

Ведущий 2: Мы попробуем прожить это время так, как нам хотелось бы жить всегда, замечая прекрасное в самом обыденном, удивляясь себе, радуясь другим!

Ведущий 2: Не забывайте, что настоящие Первые ценят жизнь и достоинство.

Ведущий 1: Являются патриотами своей страны!

Ведущий 2: Ценят дружбу, добро и справедливость!

Ведущий 1: Первые мечтают и верят в мечту!

Ведущий 2: Они готовы трудиться во благо себя, своей семьи, Движения и всей страны.

Ведущий 1: Плечом к плечу преодолевают трудности.

Ведущий 2: Участники Движения ценят семью, уважают старших, помогают младшим.

Ведущий 1: Изучают, знают и защищают историю России.

Ведущий 2: Первые объединены с Отечеством одной судьбой!

ГИМН РДДМ «Движение Первых».

б) Финал. Под торжественную музыку и под слова ведущего отряды покидают линейку вместе с вожатыми.

МАРШРУТНАЯ ИГРА «В КРУГУ ДРУЗЕЙ» (2 ДЕНЬ)

Аннотация: Маршрутная игра направлена на развитие взаимодействия и взаимопонимания в отряде. Кроме содействия детям в сотрудничестве между собой, важно создать возможность для каждого определить свои сильные и слабые стороны в командной работе.

Предполагается участие всех детей в отряде, за исключением ограничений, наложенных медицинским работником. Детям потребуется спортивная форма и обувь.

Подготовка к маршрутной игре.

Упражнения второго этапа предполагают технически подготовленные точки на территории лагеря (причем точки дублируются). Ведущими являются сами вожатые отрядов. Первый этап проводится на любой удобной площадке, на второй этап требуются маршрутные листы, чтобы согласовать движение отрядов в лагере. Реквизит для подготовки испытаний: бытовой шнур, колокольчики, мел.

Первый этап – коммуникативные игры в кругу

Примерный текст вожатого: «В любых отрядных делах важно ваше настроение и азарт, умение действовать вместе с другими людьми. Мы поиграем в несколько игр, чтобы зарядиться хорошим настроением»

Игра «Ветер дует на...»

Участники стоят или сидят в кругу. Пустых мест нет. Ведущий стоит в центре. Ведущий говорит: «Ветер дует на... тех, кому 14 лет». Все, кому 14 лет, уходят со своих мест и пытаются найти новое место (свое прежнее место занимать нельзя). Также и ведущий пытается найти себе место. Так как людей на одного больше, чем мест, кто-то останется в кругу. Он становится ведущим и говорит: «Ветер дует на... тех, у кого по математике 5». Опять, те, кто подходит под признак, уходят со своего места и пытаются найти места. Продолжения к фразе «Ветер дует на...» можно придумывать любые.

Игра «Бабка, бабка, распутай нитки»

Дети выбирают водящего, отводят его в сторону. Дети встают в круг, берутся за руки, вожатый предлагаем им самим получше «запутаться». Затем водящий «распутывает» участников.

Игра «Крабы»

В игре есть роль «повара», его задача – поймать синего краба. Следующий персонаж – «синий краб», его задача – «разморозить» касаниями всех «крабов». Остальные игроки играют роль крабов. Есть особенности движения игроков на площадке: «повар» перемещается «лилипутиками» (прыгать, бегать нельзя), «крабы» двигаются боком в полуприседе. Повар догоняет крабов и касанием «замораживает» их. Синий краб прикосновением их «размораживает». Игра заканчивается тогда, когда «повар» поймал «синего краба».

Игра «Подмигиши»

Дети встают в круг попарно друг за другом. Тот, что впереди, будет перебегать. Тот, что позади, будет аккуратно удерживать своего напарника. Водящий в кругу подмигивает тем, кто впереди. Те, в ответ на подмигиши, перебегают к водящему, чтобы встать перед ним. У кого напарник убежал, тот становится новым водящим. Через некоторое время участники могут поменяться в парах ролями.

Второй этап – упражнения на взаимодействие в команде

Примерный текст вожатого: «Ребята, вам предстоит пройти три испытания и узнать, как вы можете действовать как команда. Играем

на честность. Победа бывает трудной и надо уметь поддерживать друг друга на пути к результату».

Испытание «Вертикальная паутина»

Вожатым необходимо заранее подготовить вертикальную паутину, натянутую между деревьями, чтобы в ячейки мог пролезть человек (всего 9 ячеек).

Задача команды: перебраться через паутину с одной стороны на другую. Максимальное время на выполнение задания – 30 минут.

Условия испытания: 1) касаться нитей паутины запрещено; 2) через одну ячейку паутины может перебраться всего два человека; 3) перебираться над паутиной или под ней запрещено; 4) если участник перебрался сквозь паутину, то он не может вернуться, обойдя паутину, чтобы помочь команде.

Испытание «Горизонтальная паутина»

Вожатым необходимо заранее подготовить горизонтальную паутину между деревьями на высоте 50 см от земли. Ячейки должны быть такого размера, чтобы помещалась нога в ячейку. К натянутой паутине прикрепляем колокольчики, сверху на линии паутины можно положить несколько легких веток. Также рядом необходимо положить 3 нетяжелых, но длинных бревнышка.

Задача команды: пройти через паутину от начала до конца. Максимальное время на выполнение задания – 30 минут.

Условия испытания: 1) игроки должны держаться за руки, контакт размыкать нельзя; 2) предметы, размещенные на веревках, не должны упасть или зазвучать, 3) команда должна пронести с собой через мост 3 бревнышка.

Испытание «Волшебная дорожка»

Вожатым необходимо заранее на асфальтированной площадке мелом нарисовать дорожку. Она должна быть шириной в две человеческие стопы, длиной примерно 4-5 метров, иметь 2 плавных поворота. Если нет асфальтированного места, то границы дорожки можно обозначить с помощью веревки.

Задача команды: пройти по «дорожке» от ее начала до ее конца. Максимальное время на выполнение задания – 30 минут.

У «дорожки» есть магическое свойство – сделав шаг на «дорожку», первый игрок теряет способность двигаться (как бы прилипает к ней), но на этом отрезке пути (где прилип первый игрок) остальные могут

перемещаться свободно. Точно также прилипает к «дорожке» каждый последующий игрок, сделав свой шаг вперед (ступив дальше предыдущего). Лишь после того, как последний участник команды ступит на «дорожку», к прилипшим возвращается способность двигаться (в обратном порядке, то есть сначала «отлипает» тот, кто прилип первым).

Условия испытания: 1) заступать за границы «дорожки» запрещено; 2) наступать на границы «дорожки» запрещено; 3) каждый игрок, ступив на «дорожку», обязан молчать до конца прохождения им маршрута; 4) «прилипшие» игроки теряют способность двигаться, пока вся команда не перебралась по «дорожке».

Завершение игры

Команде выдается лист с таблицей из четырех ячеек. Детям нужно обсудить между собой содержание ячеек и заполнить таблицу. Также свое мнение вписывает в таблицу вожатый.

Наши сильные стороны – – Обратная связь от ведущего:	Наши слабые стороны – – Обратная связь от ведущего:
Возможности, которые есть для наших целей – – Обратная связь от ведущего:	Угрозы, которые могут помешать нашему результату – – Обратная связь от ведущего:

ВЕЧЕРНИЙ ОТРЯДНЫЙ КРУГ (ЕЖЕДНЕВНАЯ ВСТРЕЧА)

Аннотация. Вечерний отрядный круг проводится ежедневно в конце дня. Это форма для подведения итогов дня в отряде, для обсуждения детьми процессов взаимодействия и совместной деятельности в коллективе, персональных поступков детей.

Условия проведения вечернего круга: Встреча проводится в кругу на отрядном месте. Участвуют все дети отряда, общение организует вожатый, для создания вечерней доверительной атмосферы используются свечи и гитара.

Регламент круга оговаривается на первой встрече и соблюдается на последующих встречах. Также обсуждаются правила общения:

- Доброе отношение к людям,
- Доброе отношение к песне,
- Если хочется сказать, нужно поднять руку,
- Говорит один, все слушают, не перебивают.

Вожатый задумывает ритуалы, которыми будет начинаться и заканчиваться вечерний круг. Например, садясь в круг, каждый участник зажигает свою свечу и ставит ее в центре. Получается красивое созвездие из свечей. А по завершении круга дети могут братья за руки и передавать «искру дружбы» рукопожатиями. Ритуал начала и завершения круга придумывается для каждого отряда свой.

Регламент вечернего круга:

1) Начало вечернего круга.

Круг начинается ритуалом, который предложит детям вожатый.

2) Обсуждение прожитого дня.

Важно, чтобы каждый имел возможность высказаться. Для организации полилога можно использовать любой предмет, который участники смогут передавать друг другу в свободном порядке. Кто предмет держит, тот и говорит, остальные молчат.

Будет интересно, если вожатый придумает легенду о предмете и наделит его качествами, которые будут помогать детям побороть страх публичного высказывания.

Для того, чтобы обсуждение было динамичным, вожатый может предложить формат, когда он задает вопросы, а дети отвечают.

Первый вопрос: Чем понравился день? Что было хорошо? Кому мы говорим «спасибо»?

Второй вопрос: Что было плохо? Что испортило настроение? Что не получилось?

Третий вопрос: Что надо учесть в следующий раз? Какие ожидания от следующего дня?

3) Определение самых ярких участников дня в коллективе.

Каждый вечер на отрядном круге участники сами могут определить тех, кому они хотят вручить значки. Вожатые участвуют наравне с детьми. Тематика значков объясняет, о каких достижениях следует говорить:

– «Герой дня» означает, что участнику внес самый большой вклад в то, как прошел день.

– «Вдохновитель дня» дается участнику, который объединял участников, вдохновлял и настраивал их на достижения.

– «Эрудит дня» дается участнику, который проявил в этот день свою эрудицию, знания и умения.

– «Открытие дня» дается участнику, который раскрыл себя с неожиданной стороны, удивил других.

– «Ангел-хранитель дня» дается участнику, который помогал другим, проявлял внимание и заботу.

Возможно, не каждый день участники смогут назвать достойных претендентов для каждого значка.

4) *Завершение отрядного круга.*

Круг завершается песней и ритуалом, который предложит детям вожатый.

СОВЕТ УНИВЕРСИТЕТА (ЕЖЕДНЕВНАЯ ВСТРЕЧА)

Аннотация: Совет Университета проводится ежедневно на протяжении всей смены. Это форма детского самоуправления в условиях лагеря. В расписании Совет Университета является финальным мероприятием дня, в котором участвуют представители всех отрядов. Совет проводится после вечерних кругов в отрядах, чтобы представители отрядов могли представить мнение своего коллектива по тому или иному вопросу.

Условия работы Совета Университета:

– Совет Университета ежедневно проводится в одном и том же месте в запланированное время и по утвержденному регламенту.

– Участниками Совета являются представители всех отрядов. Возможны два варианта: либо постоянное участие одних и тех же представителей (старост факультетов), либо сменяемый состав участников, когда каждый день или с периодичностью в несколько дней состав Совета меняется. Кроме детей в Совете участвуют взрослые – представители педагогического коллектива (руководитель профильной смены, методист, представитель психологической службы, кто-то из вожатых).

– Совет является коллегиальным органом, все решения принимаются в ходе обсуждения, идеи может выдвигать каждый участник. Для руководства заседанием назначается председатель (он может быть постоянным или сменяемым).

– Регламент заседания оговаривается на первой встрече и соблюдается на последующих встречах. Также обозначается, какой должны быть подготовка участников к Совету (например, представители отрядов должны быть готовы изложить основные выводы по дню, к которым пришел коллектив на вечернем сборе в отряде).

Регламент Совета Университета:

1) Открытие встречи:

– председатель Совета приветствует старост или представителей отрядов;

– старосты или представители отрядов командеры представляются и сообщают, какой факультет они представляют.

2) Обсуждение итогов дня.

Каждый представитель факультета рассказывает кратко:

- как обстоят дела в коллективе;
- какие достижения состоялись в течение дня;
- как коллектив справился с поручениями (если таковые были).

Другие участники могут задавать ему вопросы, а также выражать похвалу или недовольство действиями данного факультета. Здесь же можно прояснить и разрешить конфликтные ситуации.

3) Распределение IQ между коллективами:

– руководитель профильной смены сообщает, какое количество IQ присуждено факультетам за участие в образовательной программе в первой половине дня;

– методист сообщает представителям факультетов, какое количество IQ они должны распределить между факультетами по итогам дня; напоминает, какие мероприятия и дела состоялись в течение дня;

– представители отрядов оценивают достижения коллективов и распределяют IQ.

4) Обсуждение плана следующего дня.

Председатель Совета оглашает распорядок следующего дня и обсуждает с представителями факультетов, какие изменения необходимо внести,

5) Распределение обязанностей, назначение дежурств:

- дежурство в столовой;
- проведение зарядки (какой отряд проводит);
- уборка территории (распределение территории между отрядами);
- организация мероприятий (какой отряд помогает взрослым в организации жизни лагеря в этот день).

В «дежурном отряде дня» можно создавать рабочие группы.

Информационная группа:

- разносит распорядки по отрядам;
- выпускает стенгазеты, листовки, радиопередачи о событиях в лагере;
- выпускает рекламу дел, событий дня.

Досуговая (игровая) группа:

- подготавливает и проводит утреннюю зарядку;
- занимается заполнением музыкальных и игровых пауз, если они необходимы;

– помогает своим вожатым организовывать работу и общение в коллективе;

– организует игры возле столовой, если прием пищи задерживается.

Сюрпризно-оформительская группа готовит сюрпризы-награды факультетам по итогам участия в мероприятиях, именинникам, отличившимся вожатым и детям.

Техническая группа готовит площадку проведения общего мероприятия: обеспечивает чистоту, расставляет стулья, помогает художественному оформителю и музыкальному оформителю подготовить пространство и технику.

Работы таких групп организуется согласно возникающим задачам.

б) *Завершение совета.*

Председатель Совета дает напутствие представителям факультетов на предстоящий день и объявляет Совет завершенным.

КОНЦЕРТ-«РОМАШКА» (3 ДЕНЬ)

Аннотация: отрядное коллективное творческое дело, в котором группы готовят выступления – экспромты в соответствии с заданием, а затем представляют свои выступления на импровизированной сцене.

Материально-техническое обеспечение: для проведения дела подойдет как отрядное место, так и комната для занятия, так и полянка, спортивная площадка, где можно разместить весь отряд. Могут использоваться стулья или спортивные коврики. Для представления концерта нужна импровизированная сцена. Основной элемент – большая бумажная ромашка, на лепестках которой написаны задания, которые предстоит выполнить детям. Если в отряде 40 человек, то можно разделить детей жеребьевкой или по их желанию на команды по 4 человека. Таким образом, понадобится 10 заданий – «лепестков».

1 этап. Представление формата концерта-«ромашки» участникам, разделение на группы, распределение «лепестков» между группами (представители команд отрывают «лепестки»).

2 этап. Выполнение заданий группами, подготовка детей к выступлению (самостоятельно или при поддержке вожатого).

3 этап: Представление подготовленных номеров. В ходе концерта не стоит выявлять победителей. Лучше предложить каждой команде поздравить ту, которая больше понравилась.

Примерные задания для концерта – «ромашки»:

– придумайте корпоративную речевку для преподавателей русского языка;

- изобразите сказку «Буратино» о мальчике, который не хотел учиться, в стиле детских страшилок;
- измените любое детское стихотворение так, чтобы оно предстало в стиле В. Маяковского, Гомера или Шекспира (на выбор);
- придумайте рекламу урока физкультуры;
- сочините стихотворение с использованием трех математических понятий;
- вырежьте снежинки, в которых будут видны все известные вам геометрические фигуры;
- представьте пантомиму по известному детскому произведению (остальные будут отгадывать);
- представьте групповую скульптуру на тему «В споре рождается истина»;
- придумайте комплекс гимнастики для дирижеров оркестров народных инструментов;
- спойте куплеты из 5-ти песен, где представлены природные явления (остальные будут отгадывать, о каких явлениях речь).

ОФОРМЛЕНИЕ ОТРЯДНОГО УГОЛКА (3 ДЕНЬ)

Материально-техническое обеспечение: краски, бумага, кисточки, карандаши и другая канцелярская продукция. Возможно, пригодится ткань, декоративные предметы и т.д.

Это отрядное коллективное творческое дело. Отрядный уголок выполняет много функций: информационную, организационную, коммуникативную – это презентация отряда, выраженная в графическом виде.

Важно, чтобы уголок был не только красивым, ярким, креативным, но и содержал актуальную информацию о жизни отряда. Оформление должно соответствовать названию отряда, тематике проводимой смены, возрасту детей.

Предполагается, что в оформлении уголка участвуют все члены отряда. Первый этап работы можно провести в формате общего «мозгового штурма», где участники определяют символику (эмблему, песню, девиз и т.д.) отряда, исходя из его названия.

Затем важно спланировать с детьми, какие элементы должны быть в отрядном уголке. Могут быть следующие статичные элементы (например, название и девиз) и сменяемые элементы (например, план дня).

Примерный перечень пунктов (на случай, если у детей возникнут затруднения):

- Название,
- Девиз, эмблема и песня отряда,
- Имена детей и вожатых,
- Законы лагеря,
- Распорядок дня,
- Отрядная песня,
- Списки именинников,
- План дежурств,
- План смены,
- План на день.

Могут быть добавлены такие творческие рубрики:

- наказ ребят прошлой смены;
- легенды лагеря, песни;
- забор откровений (где дети могут писать все, что пожелают);
- веселые афоризмы дня;
- поздравления (не только с днем рождения или с победой в соревнованиях, но и с любыми мелочами. Поздравления могут быть веселые и шуточные).

Затем можно разделиться на группы и придумать дизайн отрядного уголка. Затем представить идеи дизайнера и выбрать лучшую либо скомбинировать разные предложения.

Следующий шаг – распределение детей в творческие группы по созданию уголка. Одна группа может выполнять общее оформление, а другие – готовить разные рубрики.

КОМАНДНАЯ ЭСТАФЕТА «ВЕСЕЛЫЕ СТАРТЫ» (3 ДЕНЬ)

Подготовка к весёлым стартам:

1. Подготовка местности для проведения весёлых стартов: территория для проведения эстафеты должна быть ровной, чистой от посторонних предметов, покрытие сухое. Наилучший вариант – спортивное поле или стадион.

2. Определите жюри, которое будет судить, оценивать соревнования. Составьте удобные для ведения подсчётов таблицы.

3. Для проведения весёлых стартов необходимо подготовить достаточное количество реквизита.

4. Определите в отрядах команды из 10 человек. Отряд участвует в состязаниях для отряда, собранная команда – в командных заданиях.

5. Подготовьте с группой поддержки речевки, плакаты и транспаранты.

Вожатым необходимо подготовить игры с аудиторией, веселые активности на случай заминок в эстафете.

6. Команды разрабатывают свои эмблемы, девизы, готовят приветствие для команды соперников.

7. Команды продумывают свою экипировку. Приветствуется спортивный стиль: однотонные футболки с эмблемой команды, спортивные штаны свободного покроя, легкая спортивная обувь. Нежелательны шорты, поскольку при возможном падении ребенок может повредить открытую часть ног.

Этапы мероприятия могут быть примерно такими.

1. Разминка.

Каждая из команд представляет свою эмблему, девиз и обращается с кратким приветствием к соперникам.

2. Эстафета с бегом.

Судья для каждой команды придерживает вертикально стоящий на земле обруч. По сигналу остальные игроки команды должны проскочить сквозь обруч и вернуться на исходную позицию.

После возвращения на исходную позицию команда снова бежит к обручу. Судья поднимает обруч на 50 см от земли. Участники также пробираются через обруч и бегут на исходную позицию.

Следующее положение обруча – параллельно земле на высоте 50 см. Участники пробираются через него снизу вверх.

Заключительное положение обруча – параллельно земле на высоте 50 см. Команда пробирается сверху вниз. Финиш засчитывается по прибытии на исходную позицию. Команда, быстрее всех справившаяся с заданием, считается победительницей.

3. Упражнение «Болото».

Команде дают листы бумаги или картона (или лоскуты ткани) формата А4 по количеству участников и два дополнительных листа. Эти листы будут «кочками» на «болоте». Ведущий обозначает начало и конец зоны «болота», которое можно преодолеть только по «кочкам». Необходимо перебраться на противоположный берег быстрее остальных команд.

4. Отрядный забег.

Для этого состязания приглашаются дополнительные участники из числа зрителей. К командам присоединяется по 10 человек от отряда. Команда вместе с дополнительными участниками строится в колонну и соединяется, охватив впереди стоящего игрока руками за талию. По сигналу судьи участники плотной колонной быстро перемещаются

до обозначенного места (например, конуса или стула). Обегают и возвращаются назад. Важно обеспечить такое движение команд, чтобы они не столкнулись друг с другом. Задача команд: как можно быстрее преодолеть дистанцию, не расцепляясь.

5. Упражнение «Водоносы».

Участники команды выстраиваются в колонну. В начале колонны устанавливается ведро, заполненное водой, позади колонны стоит такое же, но пустое. Каждой команде предоставляется по 2 пластиковых стакана. По команде «к старту» участникам необходимо доставить в пустое ведро наибольшее количество воды за 5 минут. Для этого можно использовать предоставленные стаканы. Стаканы можно передавать от наполненного ведра к пустому только сверху, через голову. Участник, выливший стакан в пустое ведро, перебегает со стаканом в начало колонны.

6. Упражнение «Суши-Роллы».

Команде по количеству участников выдаются карандаши. При помощи этих карандашей участникам необходимо перенести наибольшее количество мелких предметов, к примеру, теннисные мячики, шишки или любые подходящие предметы. Команды выстраиваются в линию на старте, на удалении 10 м от линии старта разложены мелкие предметы. Задача участников – по сигналу к старту добраться до разложенных предметов и, используя только карандаши, доставлять предметы на точку старта своей команды. За 5 минут необходимо доставить наибольшее количество предметов. В случае падения предмета на землю или касания предметов чем-то кроме карандаша, предмет возвращается на прежнее место.

7. Упражнение «Перепись отряда».

На это соревнование приглашается весь отряд. Отряд выстраивается за линией старта парами, пары держатся за руки. На отдалении от линии старта, напротив каждого отряда, стоит стул с листом бумаги. Первая пара каждого отряда получает маркер и по сигналу старта бежит к листу. На листе необходимо записать имена следующей пары. Записав имена, участники передают эстафету следующей паре. Необходимо как можно быстрее провести перепись.

В случае, если остаётся свободное время, можно добавить этапы.

8. Упражнение «Воздухоплавание».

Командам выдаются по 10 воздушных шаров. Необходимо преодолеть обозначенную дистанцию и доставить шарики в целости. Для транспортировки можно использовать только 1 указательный палец одной руки.

9. Упражнение «Сборщики фруктов».

Команде необходимо, преодолевая обозначенную дистанцию, забрасывать снаряды в корзину (подойдет также обруч или мешок). Необходимо обозначить линию для совершения броска. Корзина находится на удалении трех метров от линии броска или дальше. Участник, совершивший бросок, может вернуться на линию старта за новым снарядом. В случае промаха использовать повторно снаряд нельзя. В качестве материала для снарядов можно использовать листы А4. Изготавливают снаряды участники самостоятельно. Один участник может переносить не более одного снаряда. Команда может одновременно всем составом выполнять задачу. Необходимо совершить как можно больше попаданий за ограниченное время.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ВЕЧЕР (3 ДЕНЬ)

Материально-техническое обеспечение.

Дискотеку можно проводить в актовом, танцевальном или спортивном зале, способном вместить участников. Также танцевальный вечер можно провести на улице при подходящих погодных условиях и возможности подключения мультимедийной аппаратуры. Танцевальное пространство необходимо освободить от мебели.

Потребуется звуковоспроизводящая аппаратура, проектор и экран, сценический свет. Организаторам необходимо подготовить музыкальную подборку, видео, музыкальные отрывки в разных жанрах для конкурса «Домашнее задание» по количеству отрядов, материалы для жеребьевки с названиями отрядов.

В финале дискотеки можно наградить участников, оценив их выступление и участие в конкурсах, либо подготовить голосование, в котором участники смогут сами выбрать победителя в «Домашнем задании». Для награждения можно подготовить шуточные грамоты.

«Домашнее задание» для отрядов требует времени на подготовку и может быть следующим: «Прослушайте музыкальный отрывок, придумайте танец для всего отряда для последующего представления со сцены в формате. Танец должен соответствовать стилистике музыкального отрывка и быть легким. Сценический образ выступающих следует подчеркнуть костюмами».

Сценарный ход дискотеки:

– Приглашение участников на танцпол, танец с одним из видео

– Конкурс «Домашнее задание» предполагает, что отряд танцует на сцене, а остальные отряды повторяют движения этого танца в зале. Демонстрация подготовленных детьми танцев будет проходить на протяжении всей дискотеки. Представления лучше разделить на три этапа, между которыми проводятся другие конкурсы. При помощи жребия определяется порядок выступлений отрядов.

– Конкурс «Самый-самый» – это динамичный конкурс с простыми заданиями. Потребуется подборка музыки разного характера, чтобы танцевать «самый высокий танец», «самый низкий танец», «самый громкий танец», «самый тихий танец» и т.д. В ходе задания ведущий и вожатые оценивают и ищут «Самых-Самых».

– Конкурс «Домашнее задание» (продолжение).

– Конкурс «Морская фигура, замри». На проекторе запускается динамичное видео, участники танцуют. Диджей делает паузы в воспроизведении, когда танцующие должны замирать. Дети, которые двигаются во время паузы, выбывают из состязания. Выбывших участников можно попросить сместиться к периметру танцпола и следить за выполнением правил вместе с вожатыми.

– Конкурс «Домашнее задание» (продолжение).

– По завершении последнего выступления необходимо подготовить награды для участников. После двух-трех танцев необходимо приступить к награждению и завершению дискотеки.

Рекомендации для организаторов:

1) В ходе дискотеки вожатые отрядов танцуют вместе с детьми на танцполе, вовлекая их в действие.

2) Для участников, которые не желают участвовать в дискотеке, необходимо подготовить альтернативную площадку (например, площадку с настольными играми).

3) При подборе музыки для дискотеки опросите детей, чтобы узнать об их предпочтениях и добавить подходящие композиции в плейлист дискотеки.

ТОРЖЕСТВЕННАЯ ЛИНЕЙКА «ЭТО МОЯ РОССИЯ» (4 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации.

Предварительная подготовка: репетиция творческих номеров.

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

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

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

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

Приветственные слова от приглашённых гостей.

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

Дети: Да!

Вед у щ и й: Отлично! Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия – одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами, от горных хребтов до бескрайних равнин и величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас – часть этой прекрасной истории.

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

В: Сейчас каждый из вас может загадать 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.*

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЕСЕННЫЙ КРУГ «О ГЛАВНОМ» (4 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: гитара, музыкальное оформление, слова песен.

Предварительная подготовка: не требуется.

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

Пример песен:

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

АКЦИЯ «ПИСЬМО ДРУГУ» (4 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: бланки для писем, конверты, ручки.

Предварительная подготовка: не требуется.

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

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

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

КЛАССНАЯ ВСТРЕЧА (4 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

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

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. В качестве гостя можно пригласить значимого и выдающегося человека региона (писателя, спортсмена, учёного, музыканта, педагога, врача и др.). Встреча строится в форме диалога между гостем и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе, своей деятельности и интересные факты из своей биографии, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками.

Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, внесённом вкладе в развитие региона. Кроме того, для проведения «Классной встречи» возможно использование презентационного или видеоматериала гостя.

ЯРМАРКА «МНОГООБРАЗИЕ В ЕДИНСТВЕ» (4 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

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

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

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты и т.д., характерные для выбранного региона. В начале

подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются либо рассматриваются с различных, отличающихся сторон.

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

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

Пример заданий станции в рамках проведения ярмарки «Многообразие в единстве» (на примере 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 ещё на нашем столе вы часто можете встретить костромской сыр, щеницу, белые грузди, чёрную соль, ну и куда же без хлебово – это любое первое блюдо, которое можно есть (хлебать).

Знаете ли вы, что Костромская область имеет множество статусов? Например, Кострома – сырная, льняная, ювелирная столица 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?

Костромíч

Костромчáнин

Костромя́нин

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 заповов.

Игра «Кострома»

А ну честной народ, становись в хоровод!

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

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?
Кострома: Дома!
Дети: Что делаешь?
Кострома: Нитки пряду!

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

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?
Кострома: Дома!
Дети: Что делаешь?
Кострома: Клубки мотаю!

(Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки).

Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?
Кострома: Дома!
Дети: Что делаешь?
Кострома: Поработала – пообедаю!

(Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой).

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

Дома, Кострома?
Кострома: Дома!
Дети: Что делаешь?
Кострома: Легла да уснула...

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

(Тихо) Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?
Кострома: Дома!
Дети: Что делаешь?
Кострома: Проснулась - попрыгаю!
(Все дети прыгают).
Ах, где ты, моя Кострома,
Ах, где, государыня моя?
Дома, Кострома?
Кострома: Дома!
Дети: Что делаешь?
Кострома: Сейчас догонять вас буду!

(Все разбежались кто куда).

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

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

Ревит – ревет, плачет.

Больничка – больничный лист.

Отдайся (отдайсь) – отойди.

Катулька – накатанный тротуар, ледянка.

Прибираться – делать уборку в доме.

Баский, баской, баско – красивый, нарядный.

Басалай – озорник, сорванец.

Взбулгачить – взбудоражить.

Ветреет (о выстиранном белье) – сушится.

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

Мерековать – думать, размышлять.

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

Перемываха – одежда для переодевания.

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

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

Торгаться – пытаться открыть дверь, стучаться в дверь.

КОНЦЕРТНАЯ ПРОГРАММА «РОССИЯ – МОЙ ДОМ» (4 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток.

Предварительная подготовка: сольные и отрядные номера.

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

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

ВЕЧЕРНИЙ СБОР ОТРЯДА «МЫ ВМЕСТЕ» (4 ДЕНЬ)

К обычному плану вечернего отрядного сбора можно добавить тематическую легенду и ее обсуждение.

Например, можно обсуждать с детьми древнюю народную притчу о метле. «Жил один старик, и было у него трое сыновей. Братья часто ссорились друг с другом. Старик думает: «Как только умру, сыновья разделятся и разойдутся, и всем будет худо».

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

Старик говорит:

– Переломите веник.

Сыновья сказали:

– Разве можно веник переломить?

Старик развязал поясок на венике, и прутья рассыпались.

– Ломайте прутья! – сказал старик.

Сыновья все прутья переломали.

Старик говорит:

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

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

В финале этого обсуждения вожатый предлагает участникам вспомнить ключевые события.

– Какое событие сегодня стало для меня самым значимым?

– Что я узнал нового о нашей стране?

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

– Чему я научился новому сегодня?

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

ТОРЖЕСТВЕННАЯ ЛИНЕЙКА ПЕРВЫХ (5 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточно крупного размера, одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения.

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

Примерный план проведения линейки:

Ведущими могут стать активисты «Движения Первых».

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

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

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

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении для нас не просто слова. Мы объединяемся вместе, чтобы обеспечить России великое

будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

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

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

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

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

4) Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

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

Галина Логинова

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

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

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

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

Ценности «Движение Первых»:

Взаимопомощь и взаимоуважение
Единство народов России
Историческая память
Добро и справедливость
Мечта
Созидательный труд
Жизнь и достоинство
Патриотизм
Дружба
Служение Отечеству
Крепкая семья
Детские творческие номера

В: Я в движении

– Мы в движении (*лагерь отвечает хором*)

В: Мы в движении

– Всегда в движении (*лагерь отвечает хором*)

Флешмоб Движения Первых

КЛАССНАЯ ВСТРЕЧА С ПРЕДСЕДАТЕЛЕМ СОВЕТА РЕГИОНАЛЬНОГО ОТДЕЛЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ (5 ДЕНЬ)

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

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

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

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

Проектная сессия «Открывая горизонты»

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

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

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

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

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

Несмотря на разнообразие и масштаб всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе любого учреждения, где есть дети и молодёжь от 6 до 25 лет, и задаёт темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собранием Совета определяет приоритетные направления развития, утверждает структуру внутреннего самоуправления и план мероприятий.

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

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1	<p>Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки.</p> <p>Флагманские проекты «Движения Первых»:</p> <p>1) Всероссийский конкурс «Большая перемена»</p> <p>Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление</p> <p>2) Всероссийский проект «Хранители истории»</p> <p>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.</p> <p>Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.</p> <p>3) Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»</p> <p>Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам</p>	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>4) Всероссийский проект «Вызов Первых»</p> <p>Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятие спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими.</p> <p>5) Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего»</p> <p>Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и их дальнейшее совершенствования</p> <p>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.</p> <p>6) Всероссийский проект «Школьная классика»</p> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> - организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»; - турнир по вязанию туристских узлов; - создание книги туристских рекордов «Первых»; - история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»; - проведение походов выходного дня, посвящение в туристы. <p>7)) Всероссийский проект «Звучи»</p> <p>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.</p>	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>Кроме того, каждый желающий может попробовать себя в качестве автора своих музыкальных произведений.</p> <p>8) Всероссийский проект «МедиаПритяжение» Всероссийский проект «МедиаПритяжение» – это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы. Благодаря этому проекту формируется единая детская редакция страны, которая проходит стажировки в ведущих медиакомпаниях России, а также мастер-классы от лидеров индустрии.</p> <p>9) Всероссийский проект «Первая помощь» Проект позволяет получить основные навыки оказания первой помощи в различных ситуациях. Участникам предлагается пройти информационно-просветительский онлайн-курс и мастер-классы по обучению навыкам оказания первой помощи. Помимо участников, наставники Движения также могут пройти обучение на младших инструкторов Российского красного креста. Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой помощи.</p> <p>10) Всероссийский проект «Благо твори» «Благо твори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также создать свой волонтерский отряд Первых. Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды. Также проект «Благо твори» предусматривает регулярные волонтерские активности, например добрые субботы, создание социальных роликов, настольных игр, комиксов и т.д.</p> <p>11) Походное движение Первых Походное движение «Первых» проводится круглогодично. В рамках движения проводятся: – приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию; – встречи с руководителями туристских клубов; – конкурс рисунков из топографических знаков;</p>	20 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1 (продолжение)	<p>12) Всероссийский проект «Юннаты Первых»</p> <p>Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельности.</p>	20 минут
2	<p>Деление на команды и объяснение правил сессии.</p> <p>Внутри команды в формате мозгового штурма происходит первичное оформление своего проекта: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её предварительного решения. Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла мероприятий, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений.</p> <p>Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.</p>	15 минут
3	<p>Проработка выбранного решения в команде, детализация. Команды посещают станции, на которых выполняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на одной станции – 10, где 1 балл дается за не полностью выполненное задание или результат, не относящийся, к содержанию разрабатываемого проекта, а 10 баллов означает, что задание выполнено полностью и соответствует всем критериям. Участники в командах могут разделиться и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания:</p> <p>«Команда»</p> <p>Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать мероприятие. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения.</p> <p>«Собственный стиль»</p> <p>На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок.</p>	45 минут

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
3 (продолжение)	<p>«Реклама»</p> <p>Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь приветствуются любые творческие идеи, например ребята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон о проводимой акции или подготовить, привлекающие внимание, листовки.</p> <p>«Партнёры»</p> <p>На данной станции участникам необходимо определить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнёром.</p> <p>«План действий»</p> <p>Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции – прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.</p>	45 минут
4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект.</p> <p>Все подготовленные на станциях материалы команда собирает воедино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемешаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.</p> <p>Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.</p>	20 минут
5	<p>Подведение итогов.</p> <p>Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях, и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 минут

Правила обсуждения:

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке мероприятия, подключая к этому участников всей вашей команды.
2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.
3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов.

4. Старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения.

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

6. Исходите из реальных возможностей команды.

КОЛЛЕКТИВНО-ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО «БЫТЬ В ДВИЖЕНИИ» (5 ДЕНЬ)

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

Предварительная подготовка: презентация направлений Движения, жеребьёвка.

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

Ведущие 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.

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 бояться,
Пусть дело спорится в руках.

4. Культура и искусство

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

5. Волонтерство и добровольчество

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

6. Патриотизм и историческая память

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

7. Спорт

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

8. Здоровый образ жизни

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

9. Медиа и коммуникации

Мир цифровых коммуникаций
Однажды всех с ума сведёт.
Порядок, с кем и как общаться,
Движенье первых наведёт.

10. Дипломатия и международные отношения

Кто был далёким – близким станет,
Лишь стоит душу отворить.
Движенье первых точно знает,

Как силу с правдою сдружить.

11. Экология и охрана природы

Мертва природа без движенья,

Без первых – скучен мир и сер.

Проблем не счесть, но есть решенье:

Беречь планету, например.

12. Туризм и путешествия

На свете много стран чудесных,

Но выбираем мы одну.

Движенью первых интересно

Любить и знать свою страну.

Движенье первых – это класс!

Движенье первых – это сила!

Страна надеется на нас!

На нас надеется Россия!

Токарев Геннадий Николаевич

ПОСВЯЩЕНИЕ В ПЕРВЫЕ (5 ДЕНЬ)

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

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

Примерный сценарий проведения посвящения:

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

Стихотворение читают сами участники смены:

Если вы есть – будьте первыми,

Первыми, кем бы вы ни были.

Из песен – лучшими песнями,

Из книг – настоящими книгами.

Первыми будьте и только!

Песенными, как моря.

Лучше второго художника

Первый маляр.

Спросят вас оробело:

«Кто же тогда останется,

Если все будут первыми,
Кто пойдёт в замыкающих?»
А вы трусливых не слушайте,
Вы их сдуйте как пену,
Если вы есть – будьте лучшими,
Если вы есть – будьте первыми!
Если вы есть – попробуйте
Горечь зелёных побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу первых.
Как самое неизбежное
Взвалите её на плечи.
Если вы есть – будьте первыми,
Первым труднее и легче!

Роберт Рождественский

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

Напутственное слово председателя Совета регионального отделения

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

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

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

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

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

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

Мечта. Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности,

а человечеству – неизведанные горизонты.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Быть честным и справедливым.

Обещаю! (*отвечают все хором*)

Быть благородным и ответственным.

Обещаю! (*отвечают все хором*)

Уважать старших и верить в дружбу.

Обещаю! *(отвечают все хором)*

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

Клянусь! *(отвечают все хором 3 раза)*

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

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

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

В завершении исполняются традиционные для данного лагеря песни.

ВЕЧЕРНИЙ СБОР ОТРЯДА

«БЫТЬ ПЕРВЫМ – ТРУДНЕЕ И ЛЕГЧЕ» (5 ДЕНЬ)

К обычному плану вечернего отрядного сбора можно добавить тематическую легенду о маленьком фонарщике и ее обсуждение.

– Послушайте!

Ведь, если звезды зажигаются –

Значит это кому-нибудь нужно.

– Но не только в этом дело, а еще и в том,

Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая,

Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде.

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

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался в росте, однажды к нему подошел незнакомец и спросил:

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

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

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

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

– Что их может объединять?

– Готовы ли вы, как фонарщик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?

– Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, 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 Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризы на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребята как символ единения с Движением и отрядом. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

QR-код на дополнительные методические рекомендации. По нему вы можете найти:

- брендбук Движения Первых;
- треки музыкальных композиций;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы «Движение Первых»;

– инструкция по регистрации на платформе *будьдвижении.рф*.



*КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО
«НАШ НЕОБЫЧНЫЙ УРОК» (8-11 ДЕНЬ)*

Аннотация. КТД «Наш необычный урок» проходит после серии образовательных занятий из серии «Необычные уроки». То есть школьники посетят 10 тематических занятий по математике, геометрии, русскому языку, астрономии, изобразительному искусству, литературе, биологии, географии, физкультуре, истории. После чего они придумают и проведут свой необычный урок по выбранной дисциплине и теме.

В течение 8, 9 и 10 дней отряды выбирают тематику своего урока, разрабатывают его замысел, задания участникам, проводят репетицию. В 11 день смены в течение дня проходит 4 встречи в формате «отряд в гостях у отряда», где отряды проводят друг для друга «необычные уроки» по согласованному расписанию.

При анонсировании участникам КТД «Необычный урок» вожатый может рассказать им о флагманском проекте «Большая перемена». Один из вызовов этого проекта называется «Открывай новое!». Это направление позволяет пофантазировать, как может выглядеть современная школа, образовательный процесс, роли педагогов, учеников и родителей.

Создав свой «Необычный урок» дети могут выбрать для себя участие в проекте «Большая перемена» и уже после смены разработать и представить свои идеи, чтобы сделать образование более интересным с применением современных игровых и цифровых технологий и подходов.

Логика проведения КТД «Наш необычный урок».

Первый этап – создание замысла.

Дети выбирают дисциплину и тематику урока. Это может быть урок по классической школьной дисциплине, может быть урок по межпредметной области знаний, может быть урок, основанный на новейших научных открытиях.

Вожатый помогает участникам вспомнить, какими были замыслы «Необычных уроков», которые посещали дети в течение пяти дней, какие приемы и формы организации работы там использовались.

Работа может вестись при помощи «мозгового штурма» в формате фронтальной беседы, а может идти в проектных группах, которые предложат свои варианты к обсуждению. Выбор метода зависит от особенностей отряда (возраста детей, инициативности и т.д.).

Результат работы на этом этапе имеет такие характеристики:

- выбран предмет и вопрос, который будет изучаться;
- сформулирована интересная, привлекательная тема занятия;
- определен сюжет урока, то, с чего он начнется, что будет происходить и чем завершится;
- выбраны основные приемы и формы организации работы на занятии.

Второй этап – подготовка заданий и учебных материалов.

Дети собирают подходящий материал при помощи собственных знаний, сети Интернет, учебных материалов (если материалы доступны). Вожатый помогает им грамотно распределить материал в соответствии с логикой занятия. Основная задача – придумать увлекательные эвристические задания и сформулировать инструкции к ним, опробовать их с помощью товарищей из других отрядов. Далее важно рассчитать тайминг занятия и составить сценарий. Чтобы успеть решить все задачи, целесообразно распределить участников по малым рабочим группам.

Результат работы:

- имеется набор заданий по тематике занятия (инструкции и правильные ответы к ним);
- распределен учебный материал по времени занятия;
- имеется детализированный план, а лучше – сценарий занятия;
- подготовлен реквизит, художественное и музыкальное оформление для занятия.

Третий этап – репетиция занятия.

Предположительно каждый отряд проведет свое занятия 4 раза в течение 11-го дня. Это означает, что необходимо выбрать ведущих (по 2-3 человека), которые будут проводить каждое из этих занятий. То есть во время занятий 2-3 ведущих проводят занятие для другого отряда, а все остальные участники сами становятся слушателями занятия, которое проводит для них другой отряд.

Результат работы:

– все нюансы и недочеты занятия станут видны, их можно вовремя исправить;

– ведущие подготовлены к проведению занятия.

В 11-й день руководитель профильной смены составляет расписание занятий. Отряды проводят друг для друга свои «необычные уроки». Каждый отряд должен посетить 2 занятия с перерывом до обеда и 2 занятия с перерывом после обеда. В перерывах рекомендуется делать танцевальные паузы и активные игры под руководством вожатых.

Ведущие оценивают активность слушателей на занятии, а слушатели оценивают увлекательность урока и старания ведущих. Все эти выводы потом становятся основанием для начисления баллов IQ на вечернем Совете Университета.

ФОТОСКАЗКА (6 ДЕНЬ)

Аннотация. Фотосказка представляет собой коллективное дело творческой направленности. Сначала отряды придумывают и создают свои фотосказки, которые предполагают текст и набор фотографий, как иллюстраций к сказке. Затем дети демонстрируют в общем зале свои сказочные истории.

Материально-техническое оборудование: проектор и ноутбук, колонки для музыкальной озвучки. Для создания фото детям понадобятся их смартфоны. Реквизит для фото собирается из подручных средств.

Задания даются по отрядам. Это творческое дело. Всё придумывают и делают участники. Взрослые оказывают техническую помощь. При необходимости можно участвовать в творческом процессе вместе с детьми.

Общей тематикой для фотосказок может быть название «Простые истины». Для подведения итогов назначается жюри, которое выделит самые яркие и сильные стороны в каждой сказке, определит количество баллов IQ, которое получит каждый отряд.

Этапы дела:

– получение задания отрядами;

– подготовка фотосказок: дети создают сценарий, распределяют между собой поручения, делают фото, готовят рассказ к этим фото, выбирают музыкальное сопровождение;

– техническая подготовка: перенос фото на компьютер, откуда они будут демонстрироваться, репетиция «сказочника» с музыкальным сопровождением;

– показ историй: отряды собираются в зале, поочередно представляют свои истории;

– на вечернем отрядном круге можно построить диалог о смыслах историй, показанных всеми отрядами.

Примерный текст задания детям: «Вам необходимо придумать и подготовить сказку в фотографиях. Необходим текст, который будет читать ваш сказочник, и 12 созданных вами фотографий, которые станут иллюстрациями к сказке.

Придумать к истории текстовое сопровождение и подходящую музыку (когда будете показывать всем).

Условия для вашей фотоистории:

– героем является предмет, он присутствует на всех фото;

– история состоит из 12 фото;

– сказка развивается по литературным законам: имеет завязку, развитие, кульминацию и развязку;

– локации для фото выбирают авторы. При этом обязательно используются 3 заданные локации: 1) беседка, 2) баскетбольная площадка, 3) красивая аллея. Если дождь и холодно, то подоконник, лестница и место у огнетушителя;

– на одном из фото обязательно должен фигурировать счастливый человек;

– на одном из фото обязательно должно быть что-то вкусное;

– на одном из фото обязательно должна быть формула (из физики/химии и т.д.);

– сама история и фото должны соответствовать общекультурным нормам;

– у истории должен быть поучительный смысл».

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ВЕЧЕР «МОРСКАЯ РЕГАТА» (6 ДЕНЬ)

Материально-техническое обеспечение.

Дисотеку можно проводить в актовом, танцевальном или спортивном зале, способном вместить участников. Также танцевальный вечер можно

провести на улице при подходящих погодных условиях и возможности подключения мультимедийной аппаратуры. Танцевальное пространство необходимо освободить от мебели.

Потребуется звуковоспроизводящая аппаратура, проектор и экран, сценический свет. Организаторам необходимо подготовить карту морского маршрута в формате детской игры – «ходилки». Она может быть оформлена как художественное оформление на кулисе сцены, проецироваться с экрана проектора, или карту можно склеить из ватманов.

Правила движения по карте очень простые: бросок кубика определяет, на какое количество точек продвигается вперед вся эскадра. При этом есть особые точки: «попутный ветер» (вперед на 1 клетку), «пучина» (назад на 1 клетку), «шанс» (можно перебросить кубик 1 раз).

В финале дискотеки можно наградить участников, оценив их выступление и участие в конкурсах. Для награждения можно подготовить шуточные грамоты.

«Домашнее задание» для отрядов практически не требует времени и предполагает только изготовление отличительных знаков или выбор подходящей одежды (банданы, тельняшки и т.д.).

Сценарный ход дискотеки:

– Ведущие (капитан и штурман) приветствуют команды, объясняют правила регаты.

– Для движения по карте команды под руководством штурмана по очереди кидают кубик, но двигаются все вместе. За выполнения заданий им начисляются баллы, которые подсчитывает капитан.

– Штурман комментирует броски команд и объясняет задания.

Примеры заданий: пройти всей командой по абордажному тросу, пройти всей командой под натянутой веревкой, танцевать внутри импровизированного спасательного круга, отогнать крикливых чаек импровизированными мячиками из бумаги, построить из себя высокую башню и подать сигнал и т.д.

СПАРТАКИАДА (7 ДЕНЬ)

Аннотация: спартакиада предполагает вовлечение всех участников смены в состязания, а потому выбраны такие задачи, которые будут доступны детям без специальной подготовки. При необходимости данный сценарий можно дополнить другими видами индивидуальных и командных спортивных дисциплин, в том числе игровыми.

Материально-техническое обеспечение:

– Канат или веревка не менее 10-12 сантиметров в диаметре. Длина снаряда 12-15 метров. Если используется веревка, необходимо предоставить участникам перчатки.

– Бело-красная сигнальная лента. Потребуется для разметки территории и изготовления «хвостов».

– Снаряд для метания. Можно использовать любой не круглый, не хрупкий предмет. Может быть использован чурбачок или кряж, мешочек с песком или специальные снаряды типа метательного молота.

Подготовка к спортивным соревнованиям.

Отрядам необходимо сформировать и предоставить судьям списки участников для групповых состязаний (по 10 человек на каждое), выбрать спортсменов для индивидуальных выступлений (по два человека на каждую дисциплину). В групповых и индивидуальных состязаниях участники не могут выступать одновременно в нескольких дисциплинах.

Список групповых состязаний:

1. Перетягивание каната;
2. Борьба – охота на хвосты;
3. Челночный бег.

Список индивидуальных выступлений:

1. Толкание снаряда;
2. Бег с препятствиями;
3. Прыжки в длину с разбега;
4. Планка;
5. Армреслинг.

Ход соревнований.

Открытие соревнований.

Перед началом соревнований необходимо провести открытие, где спортсмены приветствуют друг друга, а также сообщается регламент и порядок состязаний. Так как соревнования планируются таким образом, чтобы поучаствовали все члены отряда, то участников можно выстроить в каре перед импровизированной сценой.

Порядок состязаний

Групповые состязания	Индивидуальные состязания
Первый этап	
Перетягивание каната	Толкание снаряда Бег с препятствиями

Второй этап	
Борьба – охота на хвосты	Планка Прыжки в длину с разбега
Третий этап	
Челночный бег	Армреслинг

Групповые и индивидуальные соревнования идут параллельно. Необходимо разметить площадку для проведения соревнований таким образом, чтобы незадействованные в проходящем состязании участники могли наблюдать и за групповыми состязаниями, и за индивидуальными. Территория должна позволять проходить групповым и индивидуальным состязаниям без помех друг другу. Для этого можно, к примеру, разделить пополам футбольное поле. Так, половина поля будет выделена на групповые состязания, а вторую половину будут делить между собой индивидуальные состязания. Важно предусмотреть места, где отдыхающие спортсмены могут быть зрителями.

Групповые состязания

В случае, если на соревнования выставлено более четырех команд, групповые состязания проходят по олимпийской системе в несколько туров. Команды объединяются в пары жеребьевкой. Проигравшая пара выбывает из состязания, выигравшая проходит в следующий тур. В финале происходят игры за 1, 2 и 3 места.

В случае, если на соревнования выставлено не более четырех команд, групповые состязания проходят по круговой системе. Каждая команда соревнуется с каждой командой. За победу команда получает балл. Итоговые места распределяются по баллам. В случае одинакового количества баллов проводятся дополнительные состязания.

Перетягивание каната. Классическое состязание, где участники соревнуются в командной работе, силе и выносливости. На земле устанавливается метка-граница, за которую необходимо вытянуть команду соперника. Канат своей серединой кладется на метку-границу, участники распределяются по длине каната, каждая команда занимает одну сторону от метки-границы. По команде судьи участники могут начинать тянуть канат. Участникам запрещено перехватываться, переходить на другой участок каната или использовать посторонние предметы, которые могут дать преимущество. Побеждает та команда, которая вытягивает на свою сторону весь канат. Время на состязание одной пары – не более 3-х минут. В случае, если ни одной команде не удалось полностью

перетянуть канат до истечения времени, побеждает та команда, на чьей стороне находится большая часть каната.

Борьба – охота за хвостами. Для этого состязания необходимо подготовить круглый ринг с четко обозначенными границами. Это можно сделать при помощи маленьких колышков и бело-красной сигнальной ленты, если соревнование проводится на футбольном поле, или начертить его мелом, если на асфальтированной площадке. Диаметр ринга – 10 метров. Внутри ринга располагаются две команды. У каждого участника команды сзади за пояс заправлен кусок сигнальной ленты таким образом, чтобы отрезок, свободно висящий сзади, был не менее 30 см. Участникам запрещено удерживать или прятать хвосты. До сигнала к старту команды находятся далеко друг от друга. После сигнала задача игроков – вытащить как можно больше хвостов у команды соперников. Участник, потерявший свой хвост, выходит из ринга. Захваченный хвост неотъемлем, не дает возможности игроку остаться в ринге после потери своего хвоста. В случае заступа одной или двумя ногами за границу ринга участник выбывает, а хвост зачисляется команде соперника. Время на схватку – 3 минуты. Побеждает та команда, которая соберет наибольшее количество хвостов команды соперника.

Челночный бег. Для этого состязания необходимо разметить линиями старта и финиша отрезок, протяжённостью не менее 20 метров. Вся команда находится за линией старта. По сигналу судьи запускается секундомер, и первый участник команды стартует. Добежав до линии финиша, пересекает ее и возвращается к своей команде. Вернувшись к линии старта, берет за руку второго участника, и теперь уже вдвоем участники бегут до финиша. Так же, как и в первый раз, пересекают линию финиша, разворачиваются и бегут к своей команде. Окончательно линия финиша пересекается только всей командой, и после этого секундомер останавливается. Руки участников не должны расцепляться на протяжении забега. В случае разрыва цепочки команда получает штрафное время – 5 секунд к общему времени. До тех пор, пока цепочка разорвана, пройденный круг команде не засчитывается. В зачет идет время преодоления этапа с учетом штрафных баллов. Команда, потратившая наименьшее время, становится победителем. Остальные места распределяются по мере увеличения контрольного времени.

Индивидуальные состязания

В индивидуальных состязаниях существуют 3 призовых места, которые занимают спортсмены с наилучшими результатами. Допустим

вариант, когда оба представителя одного отряда занимают призовые места.

Метание снаряда. Для состязания необходимо подготовить рубеж и снаряд для метания. В качестве снаряда можно использовать любой не шарообразный, не хрупкий предмет. Рекомендуемый вес – до 3-х килограммов. Задача участника – запустить снаряд как можно дальше, причем в зачет идет вся дистанция с учётом отскоков и перекатов снаряда на рубеже. Метание происходит с места, от обозначенной линии. В случае заступа попытка засчитывается, результат не засчитывается. Каждому участнику предоставляется 2 попытки.

Бег с препятствиями. Для состязания необходимо подготовить трассу протяженностью 50 метров. На трассе участнику необходимо проползти под преградами и перепрыгнуть через препятствия. Пропущенный или неверно преодоленный участок дает 5 секунд штрафного времени. Задача спортсмена – преодолеть дистанцию за наименьшее время с минимальным количеством штрафных баллов.

Прыжки в длину с разбега. Для испытания необходимо разметить дистанцию для разбега не менее 10 метров и границу, не дальше которой должен быть совершен прыжок. В зачет идет точка касания, ближайшая к границе. У каждого участника имеется 2 попытки.

Планка. Это упражнение на выносливость. Состязание проходит в три захода. В первых двух заходах участвуют по одному представителю от отряда – в первом один, во втором – второй. В третьем заходе принимают участие трое самых стойких из первого и второго захода. По команде к старту участники занимают исходную позицию – упор лежа с опорой на носки ног и предплечья. Положение головы не имеет значения. Из соревнования выбывают участники, опустившие на землю любую часть тела.

Армреслинг. Противники встают друг перед другом так, чтобы их ноги были на одной прямой. Носки правых ног соприкасаются, а левые ноги отставлены на шаг назад. Участники берутся правыми руками, могут тянуть друг друга на себя и в разные стороны, чтобы заставить противника сдвинуть с места хотя бы одну ногу. Состязания проходят по двум подгруппам по олимпийской системе, на выбывание. В одной подгруппе состязаются первые представители отряда, в другой подгруппе – вторые. Первая тройка из первой и второй подгруппы сходятся в финале.

Рекомендации по проведению соревнований:

– Перед началом состязаний проверить готовность спортсменов, наличие формы и состав участников.

– Отслеживать технику безопасности и спортивное поведение участников.

– До начала состязания давать инструкцию, условия победы и поражения, уточнения.

– Обеспечить своевременное информирование участников о результатах состязания.

– Обеспечить питьевой водой участников и зрителей.

– Обеспечить возможность незамедлительной первой помощи в случае необходимости.

По завершению состязаний необходимо провести объявление результатов и вручение наград. Для этого так же, как на открытии, можно выстроить участников квадратом. По итогам индивидуальных состязаний, объявляя дисциплину, проводить награждение 1,2 и 3 места, вызывая участников на сцену. По итогам групповых состязаний приглашать для награждения команды полным составом по одной, по дисциплинам, начиная с 3-го места.

ОГОНЕК О ДРУЖБЕ (7 ДЕНЬ)

Аннотация: 7-8 день смены обычно отличаются повышенной конфликтностью между детьми, эмоциональной напряженностью. Огонек о дружбе – возможность для детей задуматься о своих отношениях, посмотреть на себя со стороны.

Общий сценарий огонька развивается по традиционной схеме. Вначале вожатые при помощи песен и легенд создают настрой на откровенный разговор, затем представляют детям цель и план встречи.

Прием «Гадание на афоризмах».

Вожатый готовит маленькие свитки по числу участников. В каждом свитке записан афоризм о дружбе, отношениях, взаимопонимании.

Вожатый предлагает участникам взять свитки, какой кому попадет, и прочесть афоризмы, которые им достались. Можно подобрать подобные высказывания:

– Человеческие отношения – как бумеранг: что запустишь вдаль, то и вернётся.

– Мы часто строим стены, вместо того, чтобы строить мосты.

– Вовсе не обязательно соглашаться с собеседником, чтобы найти с ним общий язык.

Затем каждому предлагается предположить, почему именно ему достался тот или иной афоризм, чем эта фраза может быть ему полезна

в отношениях с окружающими. Вожатый первым комментирует доставшийся ему афоризм.

Прием «Обсуждение притчи/сказки».

Вожатый выразительно читает притчу или сказку, отрывок из произведения о дружбе. Затем предлагает детям обсудить смысл прочитанного и использовать выводы.

Пример: Легенда о кактусе (автор – Наталья Абрамцева).

Жил-был кактус. Раз в год он расцветал цветком необыкновенной красоты. Остальное время у него были только колючки. Еще в доме жил котенок. Он очень уважал кактус. А про цветок знал по рассказам взрослых: маленький был. Когда, наконец, распустился чудо-цветок, котенку очень захотелось с ним познакомиться. Он прыгнул на подоконник и замер.

– Какой! Красивый! У вас! Цветок!

– Да, – ответил серьезный кактус, – ты прав!

Котенок зажмурился, потянулся к цветку и отпрыгнул.

– Ой! Нос уколол! Что же вы когти не убираете?

– Это не когти. Это иглы. Очень нужная вещь.

– Неважно, когти или иглы! Важно, что колет. Мне когти нужны, чтобы лазать по деревьям. А вы царапаетесь непонятно почему.

– Очень понятно, – ответил кактус. – Потому что колючий.

– Зачем же вы колючий? Может, вы цветок сохраняете?

– Нет. Я всегда колючий. И без цветка. А уколить тебя я не хотел, – равнодушно ответил кактус. – Я не злой. Я просто привык колоться.

Котенок молчал, а кактус, кажется, растерялся.

– Ладно, подойди, посмотри цветок. Может, не уколешься.

– Спасибо, – тихо ответил котенок. – У вас необыкновенный цветок.

Но с вами мне как-то не так.

Котенок спрыгнул с подоконника. Посмотрел на свою мягкую лапку и понял, что ни за что не согласился бы быть колючим, царапучим, как кактус. Колючим просто так. По привычке.

Прием «Горячий стул».

В круге ставится особый стул, куда будут садиться те, кто хочет услышать мнение других участников о себе. Вожатый обязательно оговаривает правила высказываний, чтобы обратная связь друг другу была бережной, корректной, помогала детям прийти к взаимопониманию, а не вступить в конфликт.

Определяется регламент высказываний. Например, после того, как на стул садится один из участников или вожатых, ему могут рассказать

о нем же самом два человека. Эти два человека могут определяться выбором самого героя на стуле, могут выступать по собственной заявке или по выбору вожатого (вариант надо определять в зависимости от ситуации в отряде).

Первый выступающий говорит, какие сильные стороны видит в человеке, в чем он приятен окружающим, что у него получается лучше всего.

Второй выступающий сообщает, какие у человека слабые стороны, чего ему не стоит делать или чему ему следует научиться.

Затем *герой*, сидящий на стуле, сообщает другим, какую поддержку он хотел бы получить от окружающих; что он просит никогда не делать по отношению к нему.

Игра «Отличники Первых» (8 день)

Аннотация. Турнир проводится между отрядами (жеребьем определяется, какой отряд будет играть с каким). Первые четыре раунда вопросов посвящены знаниям по физике, химии, астрономии, а также выдающимся изобретателям. Пятый раунд основывается на вопросах, которые сами дети готовят друг для друга.

Материально-техническое обеспечение.

Игра проводится на любой площадке, где можно разместить два отряда. Команды садятся друг напротив друга на ринге, а болельщики позади них. Задания командам выдаются в конвертах (на каждое задание один конверт), блицопросы для болельщиков задают ведущие.

Подготовка к мероприятию.

После жеребьевки, когда определено, какой отряд должен встречаться с каким, отряды готовят друг другу 10 вопросов: из них 5 могут быть репродуктивными (вопросы на знание, на которые будут отвечать болельщики), а еще 5 вопросов должны быть интеллектуальными (об ответе можно догадаться, на эти вопросы будет отвечать команда). Кроме того, каждый отряд формирует команду, которая будет участвовать в игре

Ход игры.

- Размещение команд на ринге,
- Раунд по астрономии,
- Раунд по физике и химии,
- Раунд, посвященный изобретателям,
- Раунд взаимных заданий,
- Подсчет баллов по итогам всех раундов.

Вопросы для конверта «Астрономия».

1. Какая планета Солнечной системы, носящая имя греческого бога времени, в 760 раз больше Земли по объему, не способна утонуть даже в керосине?

Ответ: Сатурн. Его плотность в 7,5 раз меньше, чем земная.

2. На поверхности какого небесного тела в Солнечной системе встречаются такие названия: море Спокойствия, океан Бурь, болото Сна, озеро Смерти?

Ответ: Луна.

3. Как называется планетная конфигурация, при которой пять ярких планет Солнечной системы (Меркурий, Венера, Марс, Юпитер и Сатурн) в своем движении по небосводу подходят друг к другу на близкое расстояние и становятся видны в одно время в небольшом секторе неба – 10–40 градусов (Парад планет).

4. Сколько времени будет гореть спичка на Луне?

Ответ: Нисколько – здесь отсутствие кислорода.

5. Раньше на Руси было распространено альтернативное название созвездия Большой Медведицы - Конь на приколе (пасущийся конь, привязанный веревкой к колышку). Какую звезду этого созвездия называли Прикол-звезда?

Ответ: Полярную звезду.

6. В детской сказке К. Чуковского «Украденное солнце» нехороший крокодил солнце проглотил. Какое небесное явление послужило прообразом такого «крокодила»?

Ответ: солнечное затмение.

7. Астрономы Вавилона успешно предсказывали как солнечные, так и лунные затмения, причём последние считались плохим знаком для правящего царя. На период затмения назначался временный царь. При этом плохое предзнаменование (что лунное затмение приносит несчастье правящему царю и, соответственно, Вавилону) всегда оправдывалось. Что же именно случалось с временными царями?

Ответ: их убивали.

8. Это является образцом твёрдого вещества внеземного происхождения. Оно может иметь вес от нескольких граммов до нескольких килограммов. Крупнейший из найденных на Земле этих предметов составил около 60 тонн. В Российской академии наук сейчас есть специальный комитет, который руководит сбором, изучением и хранением этого. Это очень ценный материал для исследований. Можно заняться поиском

этого, тем более, что это имеет высокую стоимость, и нашедшему этого полагается вознаграждение. О чем идет речь? (Ответ: о метеорите).

9. Какое астрономическое явление описал А.С. Пушкин «... не пуская тьму ночную на голубые небеса, одна заря сменить другую спешит, дав ночи полчаса»?

Ответ: явление «белых ночей».

10. В Европе этот цветок появился, как и многие цветы, из Китая. В переводе на русский его название означает «звезда». Это одно из древнейших растений. В Крыму в царских гробницах двухтысячелетней давности были найдены изображения этого цветка. У древних греков он был амулетом. В настоящее время существует более 4 000 его сортов. Что это за растение?

Ответ: Астра.

Задание для болельщиков, которые его обсуждают во время подготовки команд.

1. Как называется наша галактика? (Млечный Путь)

2. Как называется часть атмосферы Солнца, видимая во время полных затмений? (корона)

3. Назовите самое жаркое место Солнечной системы. (Это центр Солнца. Последние исследования говорят, что температура там составляет 15,6 миллиардов градусов по Цельсию)

4. Какая планета Солнечной системы имеет спутник, чье название переводится как «страх» (это планета Марс, а спутник ее называется Фобос).

5. Как называется явление, при котором Земля попадает в тень, отбрасываемую Луной? (Солнечное затмение)

6. В каком созвездии находится Полярная звезда? (в Малой Медведице)

7. Как по-научному называется звездопад? (Метеоритный дождь)

8. Какой единицей измерения измеряют расстояние между звездами? (в годах)

Вопросы для конверта «Физика».

1. Можно или нельзя осуществлять радиосвязь с подводной лодкой, когда она находится под водой?

Ответ: нельзя. Морская вода сильно поглощает электромагнитные волны.

2. Можно или нельзя на фотографиях местности, сделанных с самолета, четко разделить маскировку под зелень и естественную зелень?

Ответ: можно. Ультрафиолетовое излучение от естественной зелени и предметов маскировки различно. Поэтому различно их действие на фотопленку.

3. Какой минимальной высоты должно быть зеркало, чтобы можно было увидеть в нем себя во весь рост – высотой во весь рост или в половину роста?

Ответ: в половину роста.

4. Воздух при нагревании расширяется. Что произойдет с объемом пузырька воздуха в приборе, называемом уровнем, если уровень перенести из холодного помещения в жаркое? Он уменьшится или увеличится?

О т в е т: пузырек уменьшится вследствие теплового расширения сжимающей его воды, так как плотность воздуха намного меньше плотности воды.

5. Можно ли на Марсе сварить яйцо вкрутую?

Ответ: нет, так как на Марсе из-за разреженности атмосферы вода закипит при температуре более низкой, чем надо для свертывания белка.

6. В каком случае и почему космическая ракета нагревается при трении о воздух сильнее: при ее запуске или при спуске на Землю?

Ответ: при спуске, поскольку при запуске скорость ракеты в плотных слоях атмосферы мала, а при спуске велика.

7. В плоском зеркале получено мнимое изображение Солнца. Можно ли этим «мнимым солнцем» прожечь бумагу с помощью собирающей линзы?

Ответ: да, отраженные лучи ничем не отличаются от действительных солнечных лучей.

8. Желая ускорить процесс варки, хозяйка усилила огонь под кастрюлей, в которой кипела вода. Верно ли поступила хозяйка?

Ответ: нет. Температура кипящей воды не будет повышаться, пока вся она не превратится в пар.

9. Когда при первых морозах водоемы замерзают быстрее: в ясную погоду или когда идет снег?

Ответ: когда идет снег. Снежинки служат центрами кристаллизации, вокруг которых начинается образование льда.

10. Какой сигнал светофора виден с большего расстояния: красный или зеленый?

Ответ: красный виден с большего расстояния, так как меньше всего рассеивается в атмосфере.

Задание для болельщиков, которые его обсуждают во время подготовки команд.

1. Чего в шкаф не спрячешь? (Луч света)

2. Какого цвета белый свет? (Белый свет состоит из семи цветов: красного, оранжевого, желтого, зеленого, голубого, синего, фиолетового)

3. Что больше: облако или его тень? (Облако отбрасывает суживающийся к земле конус полной тени, высота которого из-за значительных размеров облака велика. Поэтому тень облака на земле мало отличается по размерам от самого облака)

4. В воде не тонет и в огне не горит. Что это такое? (Лед)

5. Когда лед может быть нагревателем? (Когда другое тело, находящееся в соприкосновении со льдом, имеет температуру ниже его температуры)

6. На улице гроза, идет сильный дождь. Какое явление мы зафиксируем раньше: услышим гром или увидим молнию? (Раньше увидим вспышку молнии, а позднее услышим раскаты грома. Так будет потому, что скорость распространения света 300000 км/с, а звука в воздухе при нормальных условиях и 20°C – 340 м/с)

7. Что всегда идет, не двигаясь с места? (Время)

8. Когда футболист почувствует сильнее удар мяча: когда бежит навстречу мячу, когда бежит от мяча или когда стоит неподвижно? (Когда бежит навстречу мячу, так как в этом случае скорость мяча относительно человека в сумме больше, чем его скорость относительно земли)

Вопросы для конверта «Химия».

Задание № 1. Угадайте химические элементы при помощи анаграмм
ЕЗЕЛОЖ – без этого элемента Вы не отрежете и куска хлеба

СЛИКОДОР – а без этого не проживете и десяти минут

НАПЛИТА – блестит, да не золото

ОРРЕБЕС – младший брат НАПЛИТЫ

МНИКРЕЙ – и в зажигалке и среди камней

ТУТРИ – единственный жидкий металл

ЛЕОДРУГ – без этого элемента в печке не будет огня

ДОДОВОР – самый легкий газ

Отвечайте: в том же порядке – железо, кислород, платина, серебро, кремний, ртуть, углерод, водород

Задание № 2. Разгадайте загадки

Я металл серебристый и легкий,

И зовусь «самолетный металл»,

И покрыт я оксидною пленкой,

Чтоб меня кислород не достал. (Алюминий)

Я газ легчайший и бесцветный,

Не ядовитый и безвредный,
Объединяясь с кислородом,
Я для питья даю Вам воду. (Водород)
Из меня состоит все живое,
Я графит, антрацит и алмаз.
Я на улице в школе и в поле,
Я в деревьях и в каждом из Вас. (Углерод)

Задание № 3. Переведите с общепринятого языка на химический следующие крылатые фразы:

- Железный характер (феррумный характер),
- Слово – серебро, а молчание – золото (слово – аргентум, а молчание – аурум),
- Много воды утекло с тех пор (ответ: много оксида водорода утекло с тех пор),
- Уходит как вода в песок (ответ: уходит как оксид водорода в оксид кремния).

Задание для болельщиков, которые его обсуждают во время подготовки команд по теме «Химия».

1. Самый распространенный на Земле металл (алюминий)
2. Какой металл первым начали добывать и обрабатывать люди? (медь)
3. Самый легкий металл? (литий)
4. Единственный жидкий металл? (ртуть)
5. Первый сплав металлов, который использовал человек в истории? (бронза – это медь + олово)
6. Ионы какого металла входят в состав гемоглобина? (железо)
7. Какой металл может гореть и в воде? (магний)
8. Без какого металла была бы невозможна фотография? (серебро)

Вопросы для конверта «Изобретатели».

1. Предположите, какой была фамилия английского промышленника, который в XVIII веке придумал и изготовил особую плотную бумагу на радость всем чертежникам

Ответ: Ватман.

2. В первом веке нашей эры человек по имени Цзай Лун растолок в воде листья конопли и изготовил весьма востребованную вещь дешевым способом. Предположите, что он изобрел?

Ответ: бумага.

3. В конце XVI века Галилео Галилей, наблюдая за качанием лампад во время богослужения, установил, что лишь длина цепей, на которых они подвешены, определяет их периоды колебания от ветра. Предположите,

какой бытовой механизм, востребованный и сегодня, изобрел Галилей, глядя на лампы?

Ответ: часы с маятником.

4. Это изобретение принадлежит жителю Нью-Йорка. Оно было опубликовано в воскресном номере газеты «Уорлд» 21 декабря 1913 года и с тех пор не исчезает со страниц многих газет. Предположите, о чем идет речь?

Ответ: кроссворд.

5. В конце 18 века английский врач Эдвард Дженнер впервые привил человеку вакцину против болезни, уносившей и уродовавшей миллионы людей. Против какой болезни была изобретена первая вакцина?

Ответ: от оспы.

6. Этот шведский фабрикант запатентовал в 1867 году динамит. Производство динамита и других взрывчатых веществ позволило ему составить значительное состояние, которое было завещано после смерти изобретателя на учреждение премий за выдающиеся научные открытия. Предположите, о ком идет речь?

Ответ: Альфред Нобель.

7. Американец Ладислав Биро изобрел и запатентовал 2 ноября 1945 года предмет, которым сейчас пользуются все школьники, студенты, взрослые. Что это такое?

Ответ: шариковая ручка.

8. Древние египтяне смазывали волосы на голове жиром. В дни траура посыпали голову пеплом. Если в такие дни шел дождь, волосы на голове покрывались пеной. Что было изобретено на основе этого эффекта?

Ответ: мыло.

9. В 1711 году во Флоренции (в Италии) был изобретен и построен музыкальный инструмент, способный издавать громкие и тихие звуки. От этой способности он и получил свое название. Какое?

Ответ: фортепиано. Форте – от итальянского «громко», пиано – от итальянского «тихо».

10. Шотландский ветеринарный врач Джон Данлоп долго наблюдал за сыном, у которого от тряски во время езды на велосипеде стучали зубы. Предположите, что он усовершенствовал в велосипеде для решения этой проблемы?

Ответ: первую шину. Он сделал ее из садового шланга.

Задание для болельщиков (ведущему нужно подготовить карточки), которые его обсуждают во время подготовки команды по теме «Изобретатели».

Соотнесите правильно фамилию изобретателя и слова, связанные с их изобретениями.

Имена ученых: Карл Гаусс, Дмитрий Иванович Менделеев, Исаак Ньютон, Александр Степанович Попов, Томас Эдисон.

Слова, связанные с изобретениями: таблица, теорема, яблоко, радиотелеграф, лампочка.

Ответ: Карл Гаусс – немецкий математик, предложивший теорему электростатики, которая названа его именем – теоремой Гаусса.

Дмитрий Иванович Менделеев – русский химик, открывший периодический закон химических элементов (таблица Менделеева).

Исаак Ньютон – английский физик и математик, открывший закон всемирного тяготения. Существует легенда о том, что Ньютон открыл закон тяготения, наблюдая падение яблока с ветки дерева.

Александр Степанович Попов – русский ученый в области физики и электротехники, изобретатель радиотелеграфа.

Томас Эдисон – американский изобретатель в области электротехники и предприниматель, основатель крупных электротехнических компаний – предложил и внедрил лампу накаливания.

ИГРА «ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ДОРОЖКАХ...» (9 ДЕНЬ)

Сюжет. Дети оказываются в Лукоморье – в мире русских народных сказок. Чтобы вернуться в свой мир, детям необходимо выполнить испытания, посланные персонажами, которые встретятся на их пути. Задания требуют взаимодействия участников друг с другом, имеют разный характер.

У каждого персонажа участники смогут получить часть подсказки, с помощью которой смогут вернуться из сказочного мира и закончить игру. Получив все подсказки, дети смогут собрать лист, разрезанный на части и прочесть надпись на нем: «Из Лукоморья тот уйдет, кто с другом произнесёт – «Тут и сказке конец!» Эту фразу «Тут и сказке конец!» участники должны громко выкрикнуть хором.

Квест для отряда проводит вожатый. Образы персонажей отыгрываются карточками: изображения закрепляются возле точек с заданиями. Задание зачитывает вожатый, который сопровождает отряд. Он же отслеживает правила выполнения задания, оценивает результаты и выдает части подсказки.

Точки для выполнения заданий размещаются на территории на усмотрение организаторов: они могут быть в поле видимости участников, а могут быть спрятаны в разных местах.

Реquisite:

- изображения персонажей и тексты заданий на деревья,
- банданы (по количеству детей в отряде),
- прутики, окрашенные серебряной краской (для задания Бабы Яги),
- веревка небольшая, чтоб перевязать прутики для метлы,
- длинная веревка (20 метров),
- золотые монеты из картона 15-20 штук,
- лист с вопросами викторины,
- мел,
- веревка, связанная в кольцо.

Разминка.

Перед тем, как игроки отправятся на поиск персонажей, ведущий предлагает им три разминочных упражнения, чтоб почувствовать командный дух.

1) Пальцы.

Дети встают в круг. Ведущий дает задание: «Прошу каждого выставить перед собой вперед правую руку. Ваша задача – показать одинаковое количество пальцев на руке за 5 попыток. Я буду хлопать в ладоши, а вы будете показывать пальцы. К пятой попытке у вас должно быть у всех на руке показано одно количество пальцев. Начали!» (игра начинается сразу же, чтобы дети не успели договориться о том, кто и сколько показывает). По завершении нужно обсудить: как участники смогли договориться? Как происходило взаимодействие в команде? Как они друг друга поняли?

2) Буквы.

Дети встают в круг. Эта разминка выполняется в молчании. Ведущий дает задание: «Сейчас я буду называть буквы. Вы должны встать в форме буквы молча. Каждый может перемещать только себя. Прикасаться к кому-либо, передвигать другого игрока запрещено».

Далее ведущий называет разные буквы, а участники меняют свое расположение и встают в форме этих букв. По завершении нужно обсудить: как они понимали друг друга? Как договаривались? Трудно ли было не руководить другими?

3) Счет.

Ведущий сообщает, что игрокам надо сосчитать от одного до той цифры, сколько их участвует в группе. Они не могут договариваться друг с другом о порядке никаким образом. Необходимо проявить эмпатию. Важно, чтобы счет был последовательным и одновременно звучал голос лишь одного человека. Другие слова, кроме счета, произносить

нельзя. Каждый должен сказать лишь один раз. По завершении нужно обсудить: как они понимали друг друга? Трудно ли было подстраиваться, выбрать свой момент?

В конце разминки ведущий хвалит детей и предлагает отправиться на поиски подсказок игры.

Основные упражнения

Испытание Бабы Яги.

Для выполнения задания нужны прутьики, покрашенные серебряной краской, небольшая веревка (до 1 метра), повязки (банданы) на глаза.

На земле (полянке или асфальтированной площадке) разбросаны серебряные прутьики и лежит небольшая веревка. Рядом пакет с завязками на глаза так, чтобы хватило на половину команды.

Примерный текст ведущего: «Баба Яга обращается к вам с просьбой. У неё развалилась метла, а сама она старая уже, да и костяная нога не дает наклониться до земли. Соберите прутьики и свяжите их веревкой. Только с прутьиками вот такая загвоздка: кто их увидит, да коснется руками, того они превращают в камень навсегда. А чтоб такого не случилось, предложила Баба Яга вам помощь. Разбейтесь на пары: один в паре будет брать руками прутьики, а второй будет держать ему повязку на глазах. Тогда вы сможете восстановить метлу Бабы Яги».

Таким образом, один человек в паре держит повязку на глазах второго и подсказывает, как двигаться (левее, правее, наклонись и т.д.), чтобы собрать прутьики для метлы и связать их вместе. К прутьикам могут прикасаться только те, у кого на глазах повязка.

Задание считается выполненным, если все прутьики собраны и связаны веревкой. Дети могут получить от ведущего кусочек подсказки.

Испытание Кощея Бессмертного.

(веревка, развешены и разложены монетки).

Площадку целесообразно разместить в том месте, где есть несколько деревьев. Веревка длиной 20 метров натягивается зигзагообразно между деревьями на высоте примерно 1 метр от земли. Это ориентир. Вдоль этой веревки на расстоянии 1,5 метров слева и справа, а также сверху размещаются монеты из картона. Хорошо, если часть монет видна сразу, а часть скрыта, но при этом видна. Игроки выстраиваются в шеренгу около начала веревочки с любой стороны, а затем ведущий дает задание.

Примерный текст ведущего: «Ребята! Перед вами тайник Кощея.

Но ему одному сложно сосчитать, сколько же золота здесь хранится. Помогите ему! Для этого каждый из вас, заходя в тайник, кладет руку

на веревочку и двигается вдоль нее, не отпуская руки. Вдоль этой веревки на расстоянии 1,5 метров слева и справа, а также вверху размещены монеты. Задача каждого – сосчитать, сколько монеток вы найдете по пути.

Каждый из вас, в момент, когда рука коснулась веревки, должен замолчать и сохранять молчание, пока движется вдоль всей веревочки. Если вы начнете разговаривать, то вас выбросит из тайника и придется всё начинать заново.

В конце тропы вы соберетесь всей командой и дождетесь последнего участника. Как только он подойдет к вам, можно начать разговор. У вас будет 30 секунд, чтоб обсудить, сколько монет вы нашли. А затем вы все вместе назовете мне цифру».

Задание считается выполненным, если дети правильно сосчитали монеты. Тогда они могут получить часть подсказки.

Испытание Василисы Премудрой.

Участникам необходимо ответить на вопросы викторины. Ведущий читает детям вопросы, а они отвечают:

- 1) Каково настоящее имя Царевны-лягушки? (Василиса Премудрая)
- 2) Назовите имя сказочного царя-долгожителя. (Кощей)
- 3) Поляки называют её Едзина, чехи – Езинка, словаки – Еже Баба, а как называем её мы? (Баба Яга)
- 4) Назовите транспортное средство Емели. (Печь)
- 5) Как называется деталь женского платья, в которой помещаются озёра, лебеди и другие элементы окружающей среды (Рукава платья Царевны-лягушки)
- 6) Какой сказочный головной убор нельзя нарисовать? (шапку-невидимку)
- 7) Какие сказочные герои прожили «30 лет и 3 года»? (старик со старухой)
- 8) Кто из перечисленных персонажей был героиней одной из сказок А.С. Пушкина: Царевна-лягушка, Золушка или Царевна-лебедь? (Царевна-лебедь)
- 9) Какие всадники встретились Василисе Премудрой на пути к Бабе Яге? Кто это был? (Красный, белый и чёрный всадники. Это были белый день, красное солнышко и тёмная ночь)
- 10) Кто из сказочных персонажей использовал хвост в качестве удочки? (Волк в сказке «Лиса и Волк»)

- 11) Сказочная владелица, пожалуй, первого летательного аппарата. (Баба-Яга)
- 12) Какие ещё сказочные транспортные средства вам известны? (Печка у Емели, ковёр-самолёт, сапоги-скороходы)
- 13) Уникальный рецепт вкусного и питательного блюда из строительного инструмента? (Каша из топора)
- 14) Кто помог брату и сестре из сказки «Гуси-лебеди» убежать от Бабы-Яги? (Мышка)
- 15) Она бывает живой и мёртвой. О чем речь? (Вода)
- 16) Что такое сусеки, по которым скребла бабка в сказке о Колобке? (Ларь или отсек в амбаре для хранения зерна и муки)
- 17) Где находится смерть Кощея? (На кончике иглы)
- 18) Музыкальный инструмент, на котором подыгрывали своему рассказу сказители в давние времена? (Гусли)
- 19) Что случилось с избушкой Лисы в сказке «Заюшкина избушка»? (Она растаяла, потому что была сделана из льда)
- 20) Из какой посуды угощали друг друга Лиса и Журавль? (Из тарелки и кувшина)

Задание считается выполненным, если дети правильно ответили не менее чем на 15 вопросов. Тогда они могут получить часть подсказки.

Испытание Кота Баюна.

Примерный текст ведущего: «Ребята, мы попали в гости к Коту Баюну. А он, как известно, очень любит сказки. Если вы хотите получить подсказку, нужно рассказать сказку Коту. Но не просто так. Каждый должен по очереди говорить одно предложение из сказки. А сама сказка должна иметь логичное начало и конец».

Ведущий дает участникам 3 минуты, чтобы посоветоваться и придумать сюжет. По истечении времени дети встают в полукруг и рассказывают сказку. В этом задании они в любом случае получают подсказку, потому что придумывать сказки – это сложный творческий процесс, в котором невозможно проиграть.

Испытание богатырей.

Дети подходят к асфальтной дорожке, на которой мелом нарисована полоса длиной примерно 20 метров, а шириной примерно 30 см. Ведущий предлагает ребятам встать на эту дорожку в шеренгу. Как только они встали, ведущий говорит: «Рад вам сообщить, что вы попали на Богатырскую заставу. Как вы знаете, богатыри всегда строятся по росту.

Вот и вам сейчас предстоит построиться по росту на этой узкой дорожке, не заступая за её границы».

Дальше ведущий определяет, с какой стороны должен стоять самый высокий участник и предлагает игрокам действовать. Задание считается выполненным, если участники перестроились по росту, и во время перестроения никто не заступил за край меловой полосы. В этом случае можно выдать часть подсказки.

Испытание Марьи Искусницы.

Дети встают в шеренгу, взявшись за руки. Ведущий надевает петлю из веревки на шею первого человека, стоящего в шеренге, и говорит: «Вы попали в гости к Марье Искуснице. Она – знатная рукодельница, все у неё получается и в руках спорится. Вот и решила она проверить, как вы справитесь с ниткой да иголкой. Все вы превратились в нитку, а вот эта петля – это игольное ушко. Ваша задача – показать, как нитка пройдет сквозь игольное ушко. Вся команда должна пройти сквозь петлю, не размыкая рук».

Задание считается выполненным, если через петлю смогли пройти все участники команды. Тогда выдается часть подсказки.

Финал игры.

Когда участники добудут все шесть кусочков подсказки, они собирают лист как пазл. Затем читают надпись: «Из Лукоморья тот уйдет, кто с другом произнесёт – «Тут и сказке конец!»». Далее они должны хором прокричать «Тут и сказке конец», и ведущий поздравляет их с успешным прохождением заданий и возвращением из мира сказок в обычный мир.

Творческое дело «Незаконченная сказка»

Аннотация: Незаконченная сказка – это проблематизация участников по ценностному основанию. Содержание мероприятия предполагает, что школьники подумают, чем они руководствуются, совершая выбор.

Отряд делится на команды по 4-5 человек. Командам предлагаются незавершенные тексты сказок. Каждая команда получает одну сказку, которую она «допишет», исходя из принятого ценностного выбора, а потом покажет со сцены (возможно как художественное прочтение, так и инсценировка).

Общее время проведения – 1,5–2 часа. *Примерный регламент:*

15 минут – вступительное слово ведущего, формирование команд, распределение историй (по жребию), объяснение задания.

15 минут – чтение и обсуждение в каждой группе одной из сказок, определение ее финала, дописывание истории.

15 минут – репетиция в группе.

40 минут – общее действие на сцене в следующей логике:

– сказочник читает начало сказки, озвучивает дилемму, стоящую перед героем,

– все группы обсуждают варианты, приходят к единому в группе решению и озвучивают его поочередно,

– команда, которая дописывала сказку, представляет свой финал.

5 минут – обмен впечатлениями в формате фронтальной беседы.

Реквизит:

– импровизированная сцена (с ширмой или имитацией занавеса), по возможности на проекторе представляются иллюстрации из сказок, чтобы создать настроение этих сказок),

– плащ для ведущего – сказочника,

– распечатки сказок на столы командам,

– бумага и ручки для придумывания финала,

– музыка для мероприятия тематическая.

ИСТОРИЯ № 1: СКАЗКА О ФОНАРЩИКЕ

Ведь если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно?

Но не только в этом дело, а еще и в том, что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигаая.

Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая,

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонарщик от звезды к звезде.

Вот он лесенку приставит, вот оконце голубое,

Отворит и чиркнет спичкой, огонек зажжет зеленый,

И заторопится дальше, дальше, дальше.

А ведь когда-то был высоким этот маленький фонарщик.

Был высоким и ужасно долговязым -

Таким, что лесенка ему не нужна была!

Но, – увы! – от звезды к звезде

Уменьшался раз за разом,

Может скоро и совсем от него ничего не останется.

А все потому, что есть у него одна привычка,

Спичку он зажигает, чиркая ее о подметку своего башмака.

Странно, при этом подметки остаются совершенно целыми,

А уменьшается сам фонарщик - ну, пусть немного, всего на ноль, ноль,

Ноль одну какую-то миллиметра, и все же.

А впрочем, говорят, дело вовсе не в этом, а в том, что каждой Звездочке он отдает частичку самого себя.

Но это же страшно, каждой звездочке хотя бы частичку себя.

И вот уже бродит маленький фонарщик от звезды к звезде.

И когда его не станет, что же, люди, будет с нами?

В небе добрыми руками кто затеплит это пламя?

А вы улыбаетесь, вы-то знаете,

Что никакого фонарщика нет,

Что все это - ядерные процессы,

Распад, синтез, выделение

Колоссального количества энергии.

...Миллионы веков, миллиарды световых лет

И бесчисленное множество вселенных,

которые разбегаются, разбегаются, разбиваются

и их уже не собрать,

если только за дело не возьмется маленький фонарщик...

...В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонарщики и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонарщик, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каждый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажигая фонари. И каждая темная улочка становилась светлей. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный. Дети смеялись и называли его карликом. А взрослые называли лодырем, потому он предпочитал выходить на улицу только поздно вечером.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонарщик уменьшался в росте. Конечно, он не мог не заметить, что постепенно исчезает. И однажды вечером, когда ему опять наговорили много обидных слов, фонарщик задумался: «А может быть, изменить свою жизнь? Найти уважаемую работу, создать семью и жить как все. Тогда я проживу долго-долго и буду уважаемым человеком. А так, я отдам свою жизнь для света фонарей, и никто этого даже не заметит». Но что-то в глубине души ему говорило: «А кто же зажжет фонари в городе? Кто развеет темноту и страх на улицах? Кто позаботится о людях города, если ты отойдешь в сторону».

В этот вечер маленький фонарщик так и не вышел на улицы города. Он сидел и думал. Он хотел принять верное решение. Он думал весь вечер и всю ночь, а утром ...

Напишите продолжение истории...

ИСТОРИЯ №2: ЛЕГЕНДА О ЛАРРЕ

Далеко за морем, за восходом солнца есть страна большой реки. Там жило могучее племя людей, они пасли стада и на охоту за зверями тратили свою силу и мужество, пировали после охоты, пели песни и играли с девушками.

Однажды, во время пира, одну из них, черноволосую и нежную, как ночь, унес орел, спустившись с неба. Стрелы, пущенные в него мужчинами, упали, жалкие, обратно на землю. Тогда пошли искать девушку, но не нашли ее. И забыли о ней, как забывают обо всем на земле.

Но через двадцать лет она сама пришла, измученная, иссохшая, а с нею был юноша, красивый и сильный, как сама она двадцать лет назад. И, когда ее спросили, где была она, она рассказала, что орел унес ее в горы и жил с нею там, как с женой. Вот его сын, а отца нет уже...

Все смотрели с удивлением на сына орла и видели, что он ничем не лучше их, только глаза его были холодны и горды, как у царя птиц. И разговаривали с ним, а он отвечал, если хотел, или молчал. А когда пришли старейшины племени, он говорил с ними, как с равными себе. Это оскорбило их, и они сказали, что им повинуются тысячи таких, как он. А он отвечал, что таких, как он, нет больше; и если все чтут их – он не хочет делать этого. О!.. тогда уж совсем рассердились они. Рассердились и сказали:

– Ему нет места среди нас! Пусть идет куда хочет.

Он засмеялся и пошел, куда захотелось ему, – к одной красивой девушке, которая пристально смотрела на него; пошел к ней и, подойдя, обнял ее. И, хотя он был красив, она оттолкнула его, потому что боялась отца. Она оттолкнула его, да и пошла прочь, а он ударил ее и, когда она упала, встал ногой на ее грудь, так, что из ее уст кровь брызнула к небу. Девушка, вздохнув, извилась змеей и умерла.

Всех, кто видел это, оковал страх, – впервые при них так убивали женщину. И долго все молчали, глядя на нее, лежавшую с открытыми глазами и окровавленным ртом, и на него, который стоял один против всех, рядом с ней, и был горд, – не опустил своей головы, как бы вызывая на нее кару. Потом связали его и оставили, находя, что убить сейчас же – слишком просто.

И вот они собрались, чтобы придумать казнь, достойную преступления... Предлагали много – и не находили ничего настолько хорошего, чтобы понравилось всем. Долго говорили они, и вот один мудрец сказал:

– Спросим его, почему он сделал это?

Спросили его об этом. Он сказал:

– Хорошо, я скажу, хотя я, может быть, сам неверно понимаю то, что случилось. Я убил ее потому, мне кажется, – что меня оттолкнула она... А мне было нужно ее.

– Но она не твоя! - сказали ему.

– Разве вы пользуетесь только своим? Я вижу, что каждый человек имеет только речь, руки и ноги... а владеет он животными, женщинами, землей... и многим еще...

Ему сказали, что за все, что человек берет, он платит собой: своим умом и силой, иногда жизнью. А он отвечал, что хочет сохранить себя целым.

Долго говорили с ним и, наконец, увидели, что он считает себя первым на земле и, кроме себя, не видит ничего. И тогда тот, мудрый, не мешавший им судить, заговорил:

– Стойте! Наказание ему – в нем самом! Пустите его, пусть он будет свободен.

И тут произошло великое. Грянул гром с небес, - хотя на них не было туч. Это силы небесные подтверждали речь мудрого. Все поклонились и разошлись. А этот юноша, который теперь получил имя Ларра, что значит: отверженный, – юноша оставался один, свободный, как отец его.

И вот он стал жить, вольный, как птица. Только издали видели его. Но вот однажды он подошел близко к людям и заговорил с ним. Он хотел сказать о той истине, которая открылась ему.

Напишите продолжение истории...

ИСТОРИЯ № 3: СКАЗКА О ЛЯГУШКЕ-ЦАРЕВНЕ

В некотором царстве, в некотором государстве жил да был царь с царицею, у него было три сына – все молодые, холостые, удалыцы такие, что ни в сказке оказать, ни пером написать; младшего звали Иван-царевич.

Говорит им царь таково слово: «Дети мои милые, возьмите себе по стреле, натяните тугие луки и пустите в разные стороны; на чей двор стрела упадет, там и сватайтесь».

Пустил стрелу старший брат – упала она на боярский двор, прямо против девичьего терема; пустил средний брат – полетела стрела к купцу на двор, а на там крыльце стояла душа-девица, дочь купеческая, пустил младший брат – попала стрела в грязное болото, и подхватила её лягушка-квакуша. Вот поженились царевичи: старший на боярышне, средний на купеческой дочери, а Иван-царевич на лягушке-квакуше.

Призывает их царь и приказывает: «Чтобы жены ваши испекли мне к завтраму по мягкому белому хлебу». Воротился Иван-царевич в свои палаты невесел, ниже плеч буйну голову повесил и рассказал о приказании царя своей лягушке. И ответила она ему:

– Не тужи, царевич! Ложись-ка спать-почивать; утро вечера мудренее!

Уложила царевича спать да сбросила с себя лягушечью кожу – и обернулась душой-девицей, Василисой Премудрою; приготовила мягкий белый хлеб. Наутро проснулся Иван-царевич, у квакуши хлеб давно готов – и такой славный, что ни вздумать, ни взгадать, только в сказке сказать!

Благодарствовал царь на том хлебе Ивану-царевичу и тут же отдал приказ трём своим сыновьям: «Чтобы жены ваши соткали мне за единую ночь по ковру».

Воротился Иван-царевич невесел, ниже плеч буйну голову повесил и рассказал о приказании царя своей лягушке. И ответила она ему:

– Не тужи, царевич! Ложись-ка спать-почивать; утро вечера мудренее!

Уложила его спать, а сама сбросила лягушечью кожу – и обернулась душой-девицей, Василисою Премудрою. А наутро проснулся Иван-царевич, у квакуши ковер давно готов – и такой чудный, что ни вздумать, ни взгадать, разве в сказке сказать.

Благодарствовал царь на там ковре Ивану-царевичу и тут же отдал новый приказ, чтобы все три царевича явились к нему на смотр вместе с женами. Опять воротился Иван-царевич невесел, ниже плеч буйну голову повесил и рассказал о приказании царя своей лягушке. И ответила она ему:

– Не тужи, царевич! Ступай один к царю в гости, а я вслед за тобой буду. Как услышишь стук да гром – скажи: это моя лягушонка в коробчонке едет.

Вот старшие братья явились на смотр со своими женами, разодетыми, разубранными; стоят да на Ивана-царевича смеются: «Что ж ты, брат, без жены пришёл? Хоть бы в платочке принёс!»

Вдруг поднялся великий стук да гром, а Иван-царевич и говорит: «Не бойтесь, люди добрые! Это моя лягушонка в коробчонке приехала». Подлетела к царскому крыльцу золочёная коляска, в шесть лошадей запряжена, и вышла оттуда Василиса Премудрая – такая красавица, что ни вздумать, ни взгадать, только в сказке сказать! Взяла Ивана-царевича за руку и повела за столы дубовые, за скатерти бранные. Стали гости есть-пить, веселиться.

А Иван-царевич тем временем улучил минуточку и побежал домой.

Там нашёл он лягушечью кожу и только хотел спалить ее на большом огне, как вошла в дверь Василиса Премудрая. И сказала она Ивану-царевичу: «Не спеши бросать мою кожу в огонь. Она волшебная. Если проявишь терпение – поживешь еще с лягушкой, то спадет заклятие само, и навсегда я с тобой останусь. Но не знаю, сколько времени ждать тебе придется. Если же спалишь ее, то придется тебе меня у Кощея вызволять и великие подвиги совершать. Вот и выбирай, Иван-царевич, чего твоя душа желает...»

И ответил ей Иван-царевич...

Напишите продолжение истории...

ИСТОРИЯ № 4: СКАЗКА О ТРУБАЧЕ НА ПЛОЩАДИ

В одном королевстве правил злой и жестокий правитель. Особенно не любил он цыган и бродячих артистов, поскольку считал, что их вольные мысли мешают спокойствию королевства.

А на берегу реки стояла цыганская кибитка и жила в ней семья. Отец был хорошим человеком и умелым кузнецом. Мать нянчила малыша. Были они небогаты, но всегда делились последним куском хлеба с другими людьми. Однажды остановился на отдых рядом с кибиткой странствующий рыцарь. За ужином он рассказал легенду о серебряной трубе. Что наступит день, когда на площадь выйдет трубач. Он заиграет на трубе, и за его спиной встанет светлое воинство. Тогда жестокий правитель будет изгнан и в королевстве наступит счастливая и безопасная жизнь. Эту легенду он рассказал уже во многих городах королевства, и она дала надежду людям.

Рыцарь уехал, а мать нашла в колыбели малыша оставленную им серебряную трубу. Мальчик рос, отец учил его кузнечному делу и игре на трубе, а мать учила добру и радости.

Но не радость пришла в их кибитку, а горе. Отца схватили и посадили в тюрьму. Мать хотела идти в город, броситься в ноги правителю и молить отпустить мужа. Но сын сказал, что сам пойдет в город и протрубит на площади. Что легенда говорит о светлом воинстве, которое встанет за его спиной, и поможет освободить отца.

Так мальчик отправился в город. В базарный день он вышел на площадь и потребовал у правителя освободить его отца. Правитель был человек жестокий, но умный и смелый. Он сказал: «Что ж, труби в свою трубу. Может быть, легенда исполнится, и твое светлое воинство одолеет меня. Но что если эта легенда – выдумка? Тогда не только твой отец, но и ты будешь наказан, а твоя мать останется одна. Ты показал свою

смелость, и я ценю это. Если ты отдашь мне трубу и просто уйдешь, то я не накажу тебя и твою мать. Думай и принимай свое решение!»

И тогда мальчик...

Напишите продолжение истории...

ИСТОРИЯ № 5: ИСТОРИЯ О МОЦАРТЕ

Солнечный и наивный ребенок, любимый сын своих родителей и восходящая музыкальная звезда Европы, Вольфганг Амадей Моцарт дружил с Фридолином Вебером, отцом четырех почти взрослых дочерей. Госпожа Вебер была озабочена только тем, как бы поскорее и повыгоднее отдать замуж своих бесприданниц.

Любой молодой человек, появлявшийся в доме, рассматривался как потенциальный жених. Что уж говорить о Моцарте, который своей музыкой восхищал почти все королевские дворы Европы... Как только молодой музыкант появился в доме Веберов, его тотчас окружили смешливые хорошенькие барышни. Он хохотал с ними как ребенок.

Вебер попросил Моцарта прослушать среднюю дочь. Когда 16-летняя Алоизия запела, Моцарт был покорен мгновенно. Ее высокий чистый голос, такой же нежный и прекрасный, как она сама, был восхитителен. Кокетливая беленькая девочка оказалась виртуозной певицей от Бога. Чтобы помочь юной певице покорить музыкальный мир, Моцарт подготовил с ней 3 арии и взял с собой на концерт к принцессе Оранской.

Он пишет для девушки арию на стихи о любви, и она с тонким проникновением ее исполняет – волшебный цветок из чудесного сада Моцарта. Если для этого нужно вытерпеть ухаживания Моцарта, она вытерпит, только нужно держать его на расстоянии. Алоизии нравился музыкант Моцарт, но не нравился маленький, очень худой и бледный юноша Вольфганг Амадей.

Вольфганг забыл обо всем. Все время он у Веберов. Сама девушка думает только о музыке и успехе: мечтает уехать в Италию и петь там в опере. Конечно, Вольфганг собирается ехать с ней, писать для нее оперы, строит фантастические планы. Счастливый, он пишет отцу в Зальцбург письмо с просьбой через знакомых найти для Алоизии вакансию оперной певицы в Италии.

Старший Моцарт, недовольный неподходящим знакомством, стремится оторвать сына от Веберов: «Немедленно поезжай в Париж. Добейся там славы и денег и тогда можешь ехать в Италию...»

Пришлось ехать. В Париже Моцарт прожил несколько месяцев, много писал, но там ему было очень тяжело. Ежечасно думая о своей

возлюбленной, он не мог радоваться вечному празднику Парижа. А тут вдруг... Все несчастья происходят вдруг. Внезапно заболела его матушка и, проболев две недели, умерла в муках у него на руках. Не добившись ничего, молодой музыкант возвращается в Германию. Заезжает в Мюнхен, где живут в этот момент Веберы. Наконец он увидит свою музу, так много нужно сказать...

Но на улице Мюнхена его ждала необычная встреча. Женщина-гадалка остановила Моцарта и сказала: «Остановись. Твоя судьба ждет тебя и ждет твоего решения. Сейчас ты можешь отправиться к своей возлюбленной Алоизии. Возможно, она станет твоей супругой, у вас появятся дети, и ты проживешь долгую, спокойную жизнь в кругу семьи, как и твой отец. Но музы покинут тебя, вытесненные любовью.

Но ты можешь выбрать и другую судьбу. Ты потеряешь свою любовь и, возможно, женишься на ее сестре – Констанции. Но эту любовь ты навсегда сохранишь и пронесешь в своей музыке. Твои произведения будут гениальны, а память о тебе останется в веках, как о том мечтает твой отец.

Так остановись, Моцарт, и выбери свою судьбу....»

Напишите продолжение истории...

ИСТОРИЯ № 6: О ГАЛИЛЕО ГАЛИЛЕЕ И ДЖОРДАНО БРУНО

Великий итальянский ученый, Галилео Галилей вошел в противоречие с Римской католической церковью, поскольку следовал еретическому учению Коперника. Инквизиция запросила своих цензоров дать заключения по двум основным положениям теории Коперника, которые развивал Галилей: 1) Солнце – центр мира и неподвижно; 2) Земля не является центром мира и не неподвижна, но в себе самой целиком также движется суточным движением. Ответ был такой: положения «глупы и абсурдны в философском и еретичны в формальном отношении...».

Инквизиторы стали увещевать Галилея отказаться от публичной защиты своих взглядов, но убедить ученого было не так-то легко. Однако после беседы с папой Павлом V Галилей решил формально проявить благоразумие и вести пропаганду своих идей косвенно, через свои книги.

В 1623 г. папой стал Урбан VIII. Новый папа, будучи еще кардиналом, поддерживал дружеские отношения с Галилеем, и тот, рассчитывая на его покровительство, стал смелее проводить свои идеи. Папа покровительствовал, но в конечном итоге заявил, что Галилей «запутал

себя в сложном деле» и что «он не должен терпеть, чтобы Галилей развращал своих учеников и передавал им опасные воззрения». Галилей был арестован, измучен борьбой и желал лишь спокойствия. Трибунал вынес осуждающий приговор, и Галилей произнес свое «отречение».

Джордано Бруно, итальянский мыслитель эпохи Возрождения, был монахом ордена доминиканцев, но затем был вынужден покинуть орден и бежать, поскольку его философские убеждения шли в разрез с догматами Римской католической церкви. Некоторое время он жил в Швейцарии, Франции, Англии и Германии. После возвращения в Италию Джордано Бруно был арестован и выдан Римской инквизиции, и после семилетнего заключения казнен на костре.

Джордано Бруно, как и его современник Галилео Галилей, был сторонником идей Николая Коперника. Более того, он дополнял и развивал гипотезу Коперника идеями о бесконечности Вселенной во времени и пространстве и о множественности миров.

На следствии Джордано Бруно не отрицал, что его учение расходится с догмами христианства. Инквизиция признала, что его положения «еретичны и противны католической вере... но если Джордано Бруно отвергнет их, как таковые, пожелает отречься и проявит готовность, то пусть будет допущен к покаянию с надлежащими наказаниями...».

Однако Джордано Бруно не раскаялся, и трибунал объявил его «нераскаявшимся, упорным и непреклонным еретиком...». Перед смертью Джордано Бруно писал: «Смерть в одном столетии дарует жизнь во всех веках грядущих» и последние слова его перед казнью были: «Я умираю мучеником добровольно».

Итак, один герой публично отрекся и продолжил свои открытия. Второй – отказался отречься и был сожжен на костре. Барон Мюнхгаузен, сравнивая этих двух героев, сказал: «Поэтому я всегда больше любил Джордано Бруно...» и «Я не могу втайне. Я могу только открыто».

А что думаете вы? Выберите позицию одного из героев или предложите свой, возможно, третий вариант.

ИСТОРИЯ № 7: СКАЗКА О РУСАЛОЧКЕ

В открытом море вода совсем синяя, как лепестки самых красивых васильков, и прозрачная, как чистое стекло, а на самом дне жили русалки, дочери морского царя. Все шесть принцесс были прехорошенькими русалочками, но лучше всех была самая младшая, нежная и прозрачная, как лепесток розы. Больше всего любила русалочка слушать рассказы

о людях, живущих наверху, на земле. Она очень ждала, когда ей исполнится пятнадцать лет и ей разрешат всплывать на поверхность моря, сидеть при свете месяца на скалах и смотреть на плывущие мимо огромные корабли, на леса и города!

Часто по вечерам пять ее сестёр, взявшись за руки, подымались на поверхность и пели. Наконец и русалочке исполнилось пятнадцать лет, и она легко и плавно поднялась на поверхность.

Неподалёку от того места, где вынырнула русалочка, стоял трёхмачтовый корабль. На вантах и реях сидели матросы, с палубы неслись звуки музыки и песен; когда же совсем стемнело, корабль осветился сотнями разноцветных фонариков; казалось, что в воздухе замелькали флаги всех наций. Русалочка подплыла к самым окнам каюты. Там было множество разодетых людей, но лучше всех был молодой принц с большими чёрными глазами.

Становилось уже поздно, но русалочка глаз не могла оторвать от корабля и от красавца принца. Разноцветные огоньки потухли, зато загудело и застонало само море. Начиналась буря! Корабль скрипел и трещал, толстые доски разлетались в щепки, волны перекатывались через палубу; вот грот-мачта переломилась, как тростинка, корабль перевернулся набок, и вода хлынула в трюм. Русалочка увидела на корабле людей; каждый спасался, как умел. Русалочка отыскивала глазами принца и увидела, что он погрузился в воду. Наконец она настигла принца, который уже почти совсем выбился из сил. Она приподняла над водой его голову и предоставила волнам нести их обоих куда угодно.

К утру непогода стихла. Русалочка поцеловала принца в высокий, красивый лоб, а затем оставила его на берегу. Вокруг принца собрались люди. Русалочка увидела, что принц ожил и улыбнулся всем, кто был возле него. А ей он не улыбнулся, он даже не знал, что она спасла ему жизнь!

Часто и вечером и утром приплывала она на берег. Много раз видела она, как принц катался с музыкантами на своей нарядной лодке. Много раз слышала она, как говорили о принце рыбаки, ловившие по ночам рыбу; они рассказывали о нём много хорошего. Всё больше и больше начинала русалочка любить людей, всё сильнее и сильнее тянуло её к ним. И русалочка поплыла из дворца к бурным водоворотам, за которыми жила ведьма.

– Знаю, знаю, зачем ты пришла! – сказала русалочке морская ведьма. – Ты хочешь отделаться от своего хвоста и получить вместо него две подпорки, чтобы ходить, как люди; хочешь, чтобы молодой принц полюбил тебя!

И ведьма захохотала так громко и гадко, что и жаба и ужи попадали с неё и растянулись на песке.

– Ну ладно, ты пришла в самое время! – продолжала ведьма. – Но я хочу предупредить тебя. Если ты выпьешь зелье, то станешь человеком и не сможешь вернуться в море. Ты найдешь своего принца, и он полюбит тебя. Жизнь твоя будет счастливой, но короткой, поскольку принц никогда не станет твоим мужем. Если ты сейчас не уйдешь, то проживешь много десятилетий в кругу своей семьи, будешь качаться на волнах. А твоя любовь постепенно превратится в прекрасное воспоминание. Что же ты выберешь, русалочка?

Напишите продолжение истории...

ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ВЕЧЕР «МАСКАРАД» (11 ДЕНЬ)

Подготовка участников к танцевальному вечеру: Отряд выбирает фильм или книгу, общий стиль масок для отряда и специальные маски для ролей. Также отряд готовит литературно-музыкальную композицию (не более двух минут) на тему выбранного произведения.

Ход танцевального вечера предполагает, что выступления отрядов перемежаются музыкальными композициями и заданиями. В начале дискотеки проводится представление отрядов, определяется порядок выступлений и состав жюри. Можно подготовить награды отдельно за «домашнее задание» и за интерактивные задания в ходе вечера.

Возможные задания:

Танцевальный баттл. От отряда выбираются по 5 человек. Собираются в круг. Под предложенную динамичную музыку представителям отрядов нужно перетанцевать соперника. Критерии: слаженность, отсутствие заминок. Оценивает жюри.

Музыкальный крокодил. Добровольцу выдаются наушники, он выходит на сцену. Включается песня и участник должен движениями объяснить, что за песня играет в наушнике. К каждой песне дается столько вариантов ответов, сколько участвует отрядов. У добровольца есть 1,5 минуты, чтобы объяснить песню. Вожатые отрядов принимают ответы от своих отрядов, предварительно зная ответ. Побеждает отряд, набравший наибольшее количество правильных ответов.

Музыкальные перевертыши. Включается перевернутая песня. Задача отрядов – быстрее других угадать песню и исполнителя. Вожатые принимают варианты ответов, зная верный ответ. Побеждает отряд, давший наибольшее количество верных ответов.

КОЛЛЕКТИВНОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ДЕЛО «БИЗНЕС-ДЕНЬ» (12–13 ДЕНЬ)

Аннотация. КТД «Бизнес-день» является одним из ключевых элементов тематического блока «Знания меняют мир». Коллективное творческое дело «Бизнес-день» представляет полный цикл коллективной творческой деятельности, где каждый отряд создает свой замысел и определяет цель участия, а творческая группа из представителей всех отрядов планирует, координирует и организует тематический день.

В течение 12 дня отряды выбирают тематику своей альтернативной площадки. В 13 день смены после подготовки проводится само событие, а после него – обсуждение итогов КТД в отрядах (факультетах) и на Совете Университета.

Логика проведения КТД «Бизнес-день».

Первый этап – создание замысла.

Дети выбирают тематику и содержание своей альтернативной площадки. «Бизнес-день» предполагается в формате ярмарки, где каждый отряд организывает свою альтернативную площадку. «Бизнес» в данном случае означает «дело, которое востребовано окружающими». Нужно сказать, что участники могут предложить как серьезное содержание (обучающие короткие мастер-классы, мини-лекции, консультации по вопросам и т.д.), так и развлекательное (сюрпризы, игры, нестандартные задания и т.д.), так и любые творческие точки (мастер-класс по оригами, танцевальная зарядка и т.д.), различные услуги (создание причесок, рисунки хной и т.д.).

Вожатый помогает участникам обдумать, какие занятия и услуги могут быть привлекательными для других участников. Работа может вестись при помощи «мозгового штурма» в формате фронтальной беседы, а может идти в проектных группах, которые предложат свои варианты к обсуждению. Выбор метода зависит от особенностей отряда (возраста детей, инициативности и т.д.).

Результат работы на этом этапе имеет такие характеристики:

- выбрано содержание площадки, которую организует отряд, придуманы интересные занятия и услуги;
- сформулировано название и анонс для рекламы площадки,
- определено пространство и необходимые ресурсы для проведения площадки.

Важно выбрать двух человек, которые войдут в общелагерную творческую группу и смогут кратко представить свой замысел другим отрядам.

Второй этап – работа общелагерной творческой группы дела.

Представители отрядов собираются общелагерной творческой группой для организации «Бизнес-дня». Они обмениваются информацией, чтобы не было повторений на площадках, распределяют между собой задачи по организации тематического события, определяют, в каких точках лагеря отряды организуют свои площадки, а также определяют поручения отрядам (кто готовит художественное оформление для точки старта, кто будет ведущими на запуске мероприятия и т.д.).

Пока работает общелагерная творческая группа, остальные участники заняты в викторине «Профессионалы XXI века».

Результат работы:

- согласовано содержание площадок отрядов,
- имеется план площадок на территории лагеря,
- распределены поручения между членами творческой группы и отрядами.

Третий этап – коллективное планирование.

Общелагерная творческая группа сообщает отрядам регламент проведения «Бизнес-дня» и поручения отрядам. Отряды вносят коррективы в свой замысел и предложения к творческой группе. Затем общелагерная творческая группа будет вести подготовку к делу по своему плану при поддержке методиста и руководителя смены.

Результат встречи:

- все участники понимают, как будет устроен «Бизнес-день» с точки зрения временного регламента и распределения на территории,
- все отряды и члены творческой группы знают свои поручения.

Четвертый этап – коллективная подготовка.

Каждый отряд занимается содержательной и технической подготовкой своей площадки для «Бизнес-дня». Определяются ведущие, которые будут обеспечивать работу площадки (остальные участники будут посетителями площадок других отрядов) и график смены ведущих. Подготавливается весь реквизит, при необходимости проводится репетиция.

Пятый этап – проведение дела.

Каждый отряд представляет свою альтернативную площадку. Дети посещают площадки друг друга, голосуют, выбирая наиболее понравившиеся (правила и фишки для голосования готовят вожатые). По итогам голосования присуждаются баллы IQ на вечернем Совете Университета.

Шестой этап – коллективный анализ.

Оценка всего тематического дела и каждой площадки, анализ процесса их организации проводится на вечерних отрядных кругах и на вечернем Совете Университета.

ВИКТОРИНА «ПРОФЕССИОНАЛЫ XXI ВЕКА» (12 ДЕНЬ)

Аннотация: Викторина «Профессионалы 21 века» – игра, в которой участники познакомятся с разными профессиональными сферами с помощью загадок, необычных вопросов.

Викторина проводится в отряде вожатыми. Для проведения игры необходимо разделить отряд на 5 групп. Задача групп – заработать как можно большее количество баллов, отвечая на вопросы. В финале викторины баллы суммируются. Этими баллами отряд воспользуется в деловой игре, которая состоится в 14 день смены.

Подготовка к викторине:

– Необходимо подготовить пространство, где может разместиться весь отряд, разделенный на 5 групп. Группы рассаживаются на стульях за столы. На столах необходима бумага и ручки;

– Заранее скомплектовать распечатки с вопросами. Эти задания разложить на столе для ведущего;

– Подготовить музыкальное сопровождение. Музыка следует выбирать энергичную, динамичную;

– Предусмотреть ватман с таблицей для подсчета баллов команд.

Сценарный ход.

Вводное слово. Ведущий приветствует участников: «Человек по своей сути любознателен. Частым вашим вопросом было «А почему?» Сотни и тысячи раз вы одолевали им своих родителей. Вы ежедневно узнаете что-то новое. Без знаний, которые люди накапливали тысячелетиями, не сделать шаг вперед. В движении от незнания к знанию и заключён смысл прогресса. На этом пути в нашем мире появилось множество профессий. О каких-то нам известно много, а о каких-то не очень много. Давайте погрузимся в этот мир профессий и проверим свои знания о профессиональных направлениях, которые существуют в нашей жизни.

Прежде чем начать игру, я предлагаю каждой команде придумать себе название и сообщить его нам. Также на вашем столе есть бумага. Напишите на ней своё название и положите на середине стола».

1 раунд – викторины (приложение 1).

Участники должны ответить на вопросы из трех областей. Каждой команде выдается листок с вопросами одной тематики, на которые необходимо написать ответы. На выполнение задания дается 2 минуты.

По истечении времени ведущий зачитывает правильные ответы, команда «плюсами» отмечают свои правильные ответы. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл. В конце задания баллы заносятся в общую таблицу.

Примерный текст ведущего: «Одна из наиболее обширных областей в нашей жизни – это сельское хозяйство. В этой области трудится огромное количество людей. Какие профессии, связанные с сельским хозяйством, вы знаете? (дети отвечают)

Сейчас ваша задача будет заключаться в том, чтоб ответить на вопросы, связанные с этой отраслью. На выполнение задания дается 2 минуты. Время пошло».

Далее школьникам будут выдаваться вопросы еще по двум тематикам: транспорту и медицине.

2 раунд – игра «Правда или нет?» (приложение 2).

Здесь командам будут предложены факты из разных областей. Задача – определить правдивый факт или нет. Команды отвечают по поднятой руке. Правильный ответ приносит команде 3 балла. В конце задания баллы заносятся в общую таблицу.

3 раунд – аукцион загадок (приложение 3).

В этом задании участники могут покупать загадки на свои уже заработанные баллы. Если они отвечают правильно, то количество баллов, которые были потрачены, удваивается и возвращается команде. Если загадка не разгадана, то команда теряет баллы, на которые была куплена загадка. Сумму за загадку определяет команда. Каждая команда может купить 3 загадки.

Финал. После трех раундов в таблице подсчитываются результаты, и объявляется общая сумма заработанных баллов.

Приложение 1

Тема «Сельское хозяйство»

1) Из чего изготавливают манную крупу?

Ответ: пшеница.

2) Почему рыхление почвы называют сухим поливом?

Ответ: рыхление почвы сохраняет влагу.

3) Кто привез в Россию картофель?

Ответ: Петр Первый. В Россию картофель завезли еще в начале XVIII века. В то время, когда Петр I находился в Голландии, он попробовал еду, сделанную из картофеля, и она ему очень понравилась. После чего царь послал в Россию мешок картошки для выращивания.

4) В какой стране выращивают больше всего сои?

Ответ: в США.

5) Это растение требовательно к условиям выращивания, его могут погубить заморозки. Очень любит влагу, и его побеги растут прямо из воды. О каком растении речь?

Ответ: Рис.

6) Название этого растения в переводе с итальянского означает «золотое яблоко». Ацтеки завали его – матль. Его родина – Южная Америка, где до сих пор встречаются дикие и полукультурные формы. О чем идет речь?

Ответ: о помидоре.

7) На Руси в старину молодые девушки готовили из «этого» маску для лица. Считалось, если «это» смешать со сметаной и намазать лицо, то кожа лица станет белой и бархатистой. Что использовали девушки?

Ответ: овсянку или геркулес.

Тема «Транспорт»

1) Как назывался первый русский автомобиль, который был выпущен на Русско-Балтийском вагонном заводе? Чтобы верно ответить на этот вопрос, надо знать, что большинству изобретений того времени давали названия, связанные с местом их создания.

Ответ: Руссо-Балт.

2) Этого русского механика-изобретателя прозвали «нижегородским Архимедом» за страсть к изобретательству. Одно из его достижений – создание самокатной повозки, которая приводилась в движение человеком через педальный механизм. Как зовут дедушку русского автомобиля?

Ответ: Иван Петрович Кулибин.

3) Какое транспортное средство дословно переводится как «быстроногий»?

Ответ: велосипед (по латыни «velox» значит «быстрый», и «pedis» -ноги).

4) Назовите единственное транспортное средство, водитель которого на одну ногу остается пешеходом.

Ответ: самокат

5) Чем вместо бензина заправляли самый первый автомобиль?

Ответ: дровами

6) Как дословно переводится на русский язык французское слово «шофёр»?

Ответ: кочегар, истопник

7) Двигатели, которыми оснащены мощные грузовые автомобили, были изобретены в 1892 году. Назовите фамилию немецкого изобретателя этих двигателей.

Ответ: Рудольф Дизель.

8) Карл Бенц и Готлиб Даймлер изобрели спортивный автомобиль для дипломата Эмиля Еллинека, который испытал машину и дал ей имя своей дочери. Какое имя?

Ответ: Мерседес.

9) Первый светофор в России был установлен в 1930 году в Ленинграде, затем, в этом же году, в Москве. Какой крупнейший южный город стал третьим городом России, где начал работать светофор?

Ответ: Ростов-на-Дону

Тема «Медицина»

1) Какой мышечный орган из-за особенности расположения волокон никогда не устает?

Ответ: язык.

2) На её один квадратный сантиметр приходится 2 тепловых, 12 холодовых, 25 осязательных и 150 болевых точек. О чем идет речь?

Ответ: о коже.

3) У ребёнка 270 костей, а у взрослого человека их 206. Куда же делись 64 косточки?

Ответ: с годами некоторые косточки срастаются в одну.

4) После 40 лет человек начинает «расти вниз». Рост человека уменьшается на 1 сантиметр каждые 10 лет. В чём, на ваш взгляд, причина этого?

Ответ: высыхание хрящей в суставах и позвоночнике делает нас ниже.

5) Чаще всего ЭТО причиняет неудобства окружающим, хотя обычно они реагируют на ЭТО доброжелательно. В прошлом ЭТО являлось также проявлением распространенной вредной привычки, а согласно некоторым источникам, иногда сопровождало магическое превращение. А еще, ЭТО совершенно невозможно сделать с открытыми глазами. Что именно?

Ответ: чихнуть.

6) По данным Минздрава РФ этим недугом страдает 30-45% населения России, причем самая активная, работоспособная, творческая. Для настоящего карьериста – это сущее наказание. Возникает неизвестно от чего, нервы расшатывает вмиг, а как от этого избавиться – загадка. Хотя этот недуг не все считают наказанием. Например, влюбленные и поэты считают ЭТО своей подругой. О чем идет речь?

Ответ: бессонница.

Приложение 2

Игра «Правда или ложь?»

Факты из области медицины:

1) Правда ли, что чтение в лежачем положении не влияет на снижение зрения?

Это правда. Зрение портится от возникающего напряжения в глазах. Во время такого занятия необходимо делать частые перерывы, а также иметь нормальное освещение. Книгу при этом следует держать на 40 см дальше от глаз.

2) Правда ли, что от стресса волосы становятся седыми.

Это ложь. Учёными не было доказано, что из-за какого-то нервного дня наши волосы поседели. Всё зависит от генов человека.

3) Правда ли, что, запрокинув голову, вы остановите кровь из носа.

Это ложь. Это опасная ошибка! В таком случае кровотечение пойдет к горлу, что вызывает рвотный рефлекс. Необходимо зажать нос, наклонившись чуть вперед.

Факты из транспортной области:

1) Правда ли, что первым изобретателем велосипеда был Архимед?

Это ложь. Леонардо да Винчи.

2) Правда ли, что колесо было изобретено в Месопотамии (современный Ирак) 3500 лет до нашей эры?

Это правда.

3) Верите ли вы, что первые велосипедные дорожки появились в Японии?

Это ложь. Во Франции.

4) Правда ли, что в Англии был построен не только двухэтажный автобус, но и двухэтажный велосипед.

Это правда.

5) Верите ли вы, что первый трехцветный электрический светофор был установлен в Англии.

Это ложь. Он был установлен в США.

6) Верите ли вы, что первые дорожные знаки были черно-белыми?

Это правда.

Факты из сельского хозяйства

1) Правда ли, в Перу каждый год съедают 65 миллионов морских свинок?

Это правда. Это тоже отрасль агропромышленности.

2) Правда ли, что свиньи – среди самых умных животных мира?

Это правда. Они занимают 4-ое место после шимпанзе, дельфинов и слонов.

3) Правда ли, что бананы – самый урожайный фрукт в мире?

Это ложь. Они лишь являются 4-м по величине урожаем в мире после пшеницы, риса и кукурузы.

4) Правда ли, что деревья в городе могут охлаждать воздух на 2-8 градуса?

Это правда. Это сохраняет 30% денег, потраченных на кондиционирование воздуха. Также деревья абсорбируют 150 кг CO₂ за год.

Факты из области IT-технологий:

1) Правда ли, что цена первой компьютерной мыши, поступившей в продажу в 1981 году, по сегодняшнему курсу доллара с учётом инфляции, составляла бы сейчас около 1000 долларов?

Это правда. Первая компьютерная мышь фирмы Xerox стоила 400 долларов США, что в переводе на сегодняшние деньги составило бы почти 1000 долларов.

2) Правда ли, что Internet Explorer – первый интернет-браузер с графическим интерфейсом, разработанный под операционную систему Microsoft Windows?

Это ложь. Первым интернет-браузером с графическим интерфейсом, разработанным под операционную систему Microsoft Windows в 1993 году, стал NCSA Mosaic. Первая версия браузера Internet Explorer вышла в 1995 году, а в его основе лежал исходный код Mosaic.

3) Правда ли, что Домен .su – это национальный домен Советского союза?

Это правда. Советский Союз стал доступен через интернет 28 августа 1990 года, когда был зарегистрирован домен первого уровня .su в базе данных Международного информационного центра InterNIC. Через 4 года появился домен .ru.

«Загадки»

- 1) Брось в грязь –
Будешь князь. (Овес)
- 2) Из земли вырастаю –
Весь мир одеваю. (Лен)
- 3) Топили, сушили,
Колотили, рвали.
Крутили, ткали,
На стол клали. (Лен)
- 4) Согнут в дугу –
Летом на лугу.
Зимой на крюку. (Серп)
- 5) Сто один брат,
Все в один ряд –
Вместе связаны стоят. (Сноп)
- 6) Стоит копытце –
Полно водицы. (Колодец)
- 7) На горе-горушке
Стоит старушка,
Руками машет,
Хлеба просит;
Дашь ей хлеба –
Назад отдает. (Мельница)
- 8) Чем больше из меня берут,
Тем больше становлюсь. (Яма)
- 9) Сидит барыня на грядке,
Вся в заплатках,
Кто ни взглянет,
Всяк заплачет. (Луковица)
- 10) Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке - Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ... (Мышка)
- 11) Словно смелый капитан!
А на нем – горит экран.

Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей Размещается ... (Дисплей)
12) Нет, она – не пианино, только клавиш в ней – не счесть!
Алфавита там картина, знаки, цифры тоже есть.
Очень тонкая натура. Имя ей ... (Клавиатура)
13) С виду он – высотный дом –
Весь компьютер собран в нём!
Горделив, солиден, строг Господин ... (Системный блок)
14) Лишь компьютер мы включаем,
Память эту загружаем,
И работа начата,
А компьютер выключаем
– И опять она чиста.
Память эта дивная. Звать – ... (Оперативная)
15) А теперь, друзья, загадка!
Что такое: рукоятка,
Кнопки две, курок и хвостик?
Ну конечно, это ... (Джойстик)
16) Для чего же этот ящик?
Он в себя бумагу тащит
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке
– Напечатает картинку
Ловкий мастер Струйный ... (Принтер)
17) С помощью такого устройства
Откопировать книгу можно.
Тексты, картинки любые
Станут с ним цифровыми. (Сканер)
18) Чтобы знать про всё на свете
Нам неплохо б в Интернете
Информацию читать,
Письма другу посылать.
И тогда, конечно, всем Нам необходим ... (Модем)
19) Жесткий диск так называют.
Кто название отгадает?

Копятся данные в этом устройстве,
запоминать его главное свойство. (Винчестер)
20) У трудяги скромный вид,
Но он всем руководит.
Он – учёный, он – профессор!
А зовут его ... (Процессор)

Деловая игра «К звездам» (14 день)

Сюжет игры.

Игрокам необходимо создать космическую станцию, состоящую из модулей и дающую команде наибольшее количество баллов. Каждый отряд создаёт свою уникальную космическую станцию.

Для монтажа каждого модуля необходимо выполнить несколько условий:

- иметь карточки модулей;
- собрать ресурсы трех видов;
- потратить на установку необходимое количество баллов IQ.

Карточки модулей участники получают по итогам викторины «Профессионалы 21 века». Что касается ресурсов, то каждому отряду на начало игры выдаются ресурсы одного вида, что означает, что в ходе игры участники будут ими обмениваться. Количество ресурса определено достижениями отряда в рамках «Бизнес-дня». Отряд может располагать тем количеством баллов IQ, которые заработал за командные и индивидуальные достижения с начала смены к моменту проведения деловой игры.

Важно отметить, что расчет всех составляющих в конкретной смене придется провести вожатым, исходя из текущей ситуации. Например, всего возможно строительство отрядом 15 модулей на его космической станции. Конечно, для успешной игры отряд должен получить не менее 8 модулей (половина), а лучше – 10-11 модулей (что составляет 2/3 от возможного максимума). Если в викторине участники всего лагеря набрали высокие баллы, то пропорция, за сколько призовых баллов выдается модуль, будет одна, а если баллы – низкие, то другая. Такая же логика используется при выдаче количества ресурсов по итогам «Бизнес-дня».

Таким образом, к началу игровых действий каждый отряд уже будет иметь на руках определенное количество модулей, баллов IQ и единиц одного ресурса для создания космической станции из модулей.

Сценарный ход деловой игры:

- Объяснение правил игрокам, ответы ведущих на вопросы;
- Планирование игровых действий в отряде: распределение игроков по профессиям, выбор командой, какие модули будут на их станции, распределение поручений, планирование действий по времени в течение игрового цикла;

- Игровые действия по циклам;

- Выход из игры, обсуждение итогов игры.

Предполагается, что в финале игры каждый отряд имеет:

- созданную своими руками космическую станцию, состоящую из нескольких объемных модулей, которые созданы из бумаги и любых других подручных материалов;

- набор дизайн-макетов (рисунков, схем на формате А4) модулей, красиво размещенных на паре листов ватмана;

- экологические допуски для каждого модуля. Затем вожатые подсчитывают баллы каждого отряда и объявляют победителя.

Легенда игры.

Действие игры происходит в недалеком будущем. Представим, что каждый факультет становится корпорацией, которая обладает необходимыми специалистами и технологиями и способна создать собственную космическую станцию и вывести её на орбиту Земли. В каждой корпорации есть менеджеры, инженеры, экологи, экономисты, дизайнеры.

Каждая из профессий важна:

- менеджеры определяют общий принцип работы космической станции и описывают работу каждого модуля;

- дизайнеры разрабатывают дизайн-макеты модулей согласно их описанию;

- экономисты рассчитывают количество ресурсов, необходимое для модулей, и достают недостающие составляющие;

- инженеры непосредственно создают каждый модуль в объёме;

- экологи следят за экологичностью работы модулей, заботятся о природе, исследуя окружающий мир.

Цель каждой корпорации – создать космическую станцию, которая является функциональной и работоспособной, и заработать максимальное количество победных баллов.

Правила игры:

1. Для монтажа модуля корпорация должна потратить следующие составляющие:

- одну карточку модуля;
- ресурсы трех видов (пропорция для каждого модуля указана в таблице);
- баллы IQ.

2. Корпорация может использовать те карточки модулей, которые имеет по итогам викторины «Профессионалы XXI века». Одна заработанная карточка модуля позволяет поставить один объемный модуль.

3. Ресурсы имеют простые обозначения: ресурс 1, ресурс 2 и ресурс 3. В начале игры каждая команда имеет лишь один вид ресурсов. Карточками ресурсов можно обмениваться друг с другом. А также в игре есть «Биржа», на которой ресурсы можно обменять.

4. Перед установкой модуль необходимо проверить на экологичность. Для этого эколог в процессе игры должен получить для модуля экологически допуск.

5. В таблице 1 указано, сколько стоит создание 1 модуля определенного типа и сколько призовых баллов он приносит.

Таблица 1

№	Модуль	Стоимость постройки в единицах ресурса и IQ	Кол-во призовых баллов	Особенные характеристики
Группа модулей 1-5 (наличие любого четвертого модуля из группы модулей 1-5 дает +10 баллов)				
1	Спальный модуль	2 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 1 1 ед. – ресурс 3	5	В комбинации с гигиеническим модулем баллы увеличиваются +5
2	Пищеблок	2 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 2 1 ед. – ресурс 1	2	
3	Гигиенический модуль	2 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 1	4	В комбинации с пищеблоком баллы увеличиваются +5
4	Модуль управления станцией	2 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 2 1 ед. – ресурс 3 1 ед. – ресурс 1	5	В комбинации с «модулем утилизации отходов» баллы увеличиваются +7
5	Модуль утилизации отходов	2 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 1 2 ед. – ресурс 3	3	

№	Модуль	Стоимость постройки в единицах ресурса и IQ	Кол-во призовых баллов	Особенные характеристики
Группа модулей 6-10 (наличие любого четвертого модуля из группы модулей 1-5 дает +15 баллов)				
6	Модуль материального обеспечения (склад)	3 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 1 2 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	6	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 1 до 5
7	Лабораторный модуль (проведение опытов)	6 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 1 1 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	8	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 1 до 5
8	Медицинский модуль	5 ед. – IQ 1 ед. – ресурс 1 3 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	7	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 1 до 5 В комбинации с «модулем утилизации отходов» баллы увеличиваются на +5
9	Энергетический модуль	5 ед. – IQ 2 ед. – ресурс 1 3 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	10	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 1 до 5
10	Исследовательская станция	7 ед. – IQ 4 ед. – ресурс 1 4 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	12	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 1 до 5 В комбинации модулем материального обеспечения баллы увеличиваются на +6
Группа модулей 11-15 (наличие всех шести модулей из группы модулей 11-15 дает +25 баллов)				
11	Тренажерный модуль	6 ед. – IQ 2 ед. – ресурс 1 3 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	11	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 6 до 10. Также необходимо наличие «Спального модуля»
12	Гастрономический модуль	6 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 1 5 ед. – ресурс 3 2 ед. – ресурс 1	10	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 6 до 10 Также необходимо наличие модуля «Пищеблок»

№	Модуль	Стоимость постройки в единицах ресурса и IQ	Кол-во призовых баллов	Особенные характеристики
13	Мультимедийный модуль (образовательное пространство)	8 ед. – IQ 5 ед. – ресурс 1 5 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	10	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 6 до 10 Также необходимо наличие модуля «Управление станцией»
14	Модуль виртуальной реальности (симулятор)	9 ед. – IQ 5 ед. – ресурс 1 5 ед. – ресурс 3 3 ед. – ресурс 1	10	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 6 до 10 Также необходимо наличие Модуля « утилизации отходов»
15	Косметологический модуль	8 ед. – IQ 3 ед. – ресурс 1 4 ед. – ресурс 3 5 ед. – ресурс 1	10	Модуль можно создать, имея не менее трех модулей под номерами от 6 до 10 Также необходимо наличие модуля «Гигиенический модуль»

6. Представителей каждой игровой профессии в отряде будет по несколько человек. *Они выполняют следующие функции.*

1) Менеджеры:

– организуют в корпорации обсуждение, какие модули и в какой последовательности будет создавать корпорация, рассчитывают условия с точки зрения итоговой выгоды;

– распределяют задания между всеми членами корпорации;

– именно менеджеры готовят описание работы модуля (его назначение, функции, особенности) на карточке модуля.

2) Экономисты:

– рассчитывают необходимое количество составляющих для каждого модуля, который планирует строить корпорация, предлагают, в какой очередности их надо строить, какие ресурсы имеются и какие отсутствуют;

– ищут необходимые ресурсы у других команд и на Бирже, обмениваются ими.

3) Дизайнеры:

- создают дизайн-проекты модуля на формате А4 (рисунок, коллаж, иные способы), эстетически красивый, яркий и понятный;
- дизайнеры обсуждают свои проекты с инженерами, чтобы их проекты были выполнимы (нужно, чтобы выполненный макет был узнаваем на дизайн-макете, а не представлял собой совершенно иной объект).

4) Инженеры:

- предлагают свои идеи по устройству модуля дизайнерам, работают с дизайнерами совместно, чтобы дизайн-проекты дизайнеров и макеты инженеров были красивыми, реалистичными, продуманными;
- создают из бумаги, клея и любых других материалов объемный макет модуля, соединяют модули друг с другом, создавая космическую станцию;

5) Экологи:

- выполняют задания, чтобы получать экологические допуски для модулей. Для каждого модуля – отдельный допуск.

Задания для экологов:

- 1) Сделать фильтр для воды из подручных средств (даёт возможность получить 5 допусков для пяти модулей);
- 2) Найти на территории лагеря 10 съедобных растений (даёт возможность получить 3 допуски для трех модулей);
- 3) Сделать экологическую стенгазету (даёт возможность получить 7 допусков для семи модулей).
- 4) Придумать 30 разных способов использования банданы (даёт возможность получить 4 допуски для четырех модулей);
- 5) Сделать театральную постановку на экологическую тему (даёт возможность получить 9 допусков для девяти модулей).

При выполнении заданий экологи могут привлекать к работе других участников корпорации. Допуски представлены бланками, в которые эколог вписывает названия модулей.

Игровой реквизит.

Допуск может иметь такой примерный вид:

<p>Экологический Допуск</p>	<p>Экологический допуск подтверждает, что модуль « _____ » прошёл экологическую экспертизу и является безопасным для окружающей среды.</p>
---------------------------------	--

Карточки ресурсов могут отыгрываться бумажными фишками разного цвета с надписями «Ресурс № 1», «Ресурс № 2», «Ресурс № 3» либо пластиковыми фишками.

Карточки модуля должна иметь поле для названия, а также поле для описания, где даются основные характеристики модуля космической станции. Эти поля заполняют менеджеры.

Коллективное творческое дело «Снимаем фильм» и кинофестиваль «Знания меняют мир» (15-16 день)

Аннотация. Коллективное творческое дело «Снимаем фильм» включает мастер-классы по съемке фильма, которые проводят вожатые; коллективную творческую деятельность школьников в отрядах по созданию тематического фильма и завершается показом снятых видеороликов на кинофестивале «Знания меняют мир».

В течение 15 дня участники посещают мастер-классы по съемке видеороликов, потом отряды придумывают сюжет и сценарий, готовят реквизит, репетируют сцены. В течение 16 дня дети проводят съемки, монтируют фильм, а затем представляют его на кинофестивале. В 17 день на церемонии объявляются номинации, которые получит каждый отряд на кинофестивале.

Логика проведения КТД «Снимаем фильм».

Первый этап – проведение мастер-классов.

Школьники расходятся на занятия по выбору, сами занятия проводятся по расписанию, длятся по 30 минут. Каждый участник может посетить 4 мастер-класса. Занятия должны быть практико-ориентированные. Они длятся по 20-25 минут. Ведущие должны разобрать с участниками основные правила решения той или иной творческой задачи, разобрать наиболее частые ошибки, попробовать выполнить действия самостоятельно.

Примерные темы мастер-классов: монтаж видеоролика (в той или иной программе или приложении), актерская игра, сценический реквизит, сценография, построение сценария, работа костюмера, саундтрек фильма, сценический свет, сценическая речь, раскадровка фильма и т.д.

Второй этап – создание сценария.

Дети выбирают тематику и идею фильма, выстраивают его сюжет. Вожатый помогает участникам не уйти в сторону от заявленной темы «Знания меняют мир», выдержать сюжетную линию, представить

последовательность сцен, распределить роли так, чтобы большинство детей из отряда оказались артистами фильма.

Результат работы на этом этапе имеет такие характеристики:

- имеется идея, название фильма и продуманный сюжет;
- прописаны диалоги для сцен,
- определены актеры, распределены поручения между участниками.

Третий этап – подготовка съемок.

На этом этапе школьники готовят реквизит, выбирают локации для съемок, репетируют. Задача вожатых – помогать лидерам отряда координировать эту работу, чтобы успеть выполнить все задачи в ограниченное время.

Результат работы:

- подготовлен реквизит и костюмы, художественное и музыкальное оформление, локации для съемок,
- актеры отрепетировали диалоги,
- съемочная группа знакома с логикой сцен, знает, где и в каком порядке будет идти съемка, опробовала на репетициях технику (смартфоны).

Четвертый этап – съемка и монтаж.

Утром в 16 день отряд проводит съемки фильма по имеющемуся плану. Во второй половине дня часть детей занимается монтажом фильма, изготавливают афишу, готовят текстовое представление, которое будет озвучено перед общим просмотром фильма. Остальные дети занимаются подготовкой к ток-шоу «Учитель тоже ученик» (формулируют вопросы для вожатых на следующий день).

Результат работы:

- имеется отснятый и смонтированный видеоролик, готовый к показу,
- имеется афиша для рекламы фильма, она вывешена в актовом зале или на стендах,
- подготовлен спикер, который представит фильм на общем просмотре,
- видеоролик передан организаторам мероприятия, проведена проверка, что фильм запускается с ноутбука.

Пятый этап – кинофестиваль «Знания меняют мир».

Это общелагерный праздник, на котором в зале собираются все отряды. Ведущими выступают вожатые. Спикеры от отрядов поочередно представляют свои фильмы, а затем идет просмотр фильма. Назначается непредвзятое жюри из руководителя профильной смены, методистов и других работников лагеря. В паузах между просмотром фильмов могут

исполняться тематические песни: как сольные выступления вожатых, так и общие песни под гитару.

Шестой этап – коллективный анализ.

Оценка всего тематического дела, анализ процесса подготовки и съемки фильмов проводится на вечерних отрядных кругах и на вечернем Совете Университета. Итогом и последствием является церемония награждения победителей кинофестиваля, которая проходит в 17 день смены.

Учитель тоже ученик» (17 день).

Аннотация. В данном событии главными героями выступают педагоги. Замысел состоит в том, чтобы показать, что взрослые тоже преодолевали свои трудности в учебе и шли к своим достижениям. А также показать, что они учатся и совершенствуются и после школы.

Материально-техническое обеспечение.

Местом проведения может стать актовый зал, летняя эстрада, большая поляна, где можно рассадить детей и организовать импровизированную сцену. Музыкальное сопровождение предполагает веселую энергичную музыку.

Подготовка к мероприятию.

Подготовка проводится накануне. Вожатый сообщает детям, что состоится мероприятие, где будет возможность задать любые вопросы вожатым своего отряда и всем педагогам лагеря.

Задача детей – подготовить вопросы на двух листах – своим вожатым и всем прочим педагогам. В вопросах надо обязательно указывать, кому они адресованы. Вопросы передаются ведущим мероприятия.

Подготовка вожатых включает в себя несколько моментов:

1) Каждый вожатый готовит рассказ о себе (длительностью – 1 минута), в котором расскажет интересные факты из своей жизни:

- из какого он города, где родился, где сейчас живет, где учится,
- какой учитель или преподаватель ему был особенно интересен и чем запомнился;
- какие у него увлечения, чему он учился самостоятельно;
- какими своими достижениями он может похвастаться и как он к ним пришел;
- какие трудности возникали у него в учебе и как он их преодолевал;

2) Вожатый придумывает о себе правдивый или ложный факт для той части ток-шоу, которая называется «Верю/не верю»;

3) Вожатым необходимо подготовить к мероприятию три творческих номера. Возможно, песню, танец, прочтение интересного отрывка из книги или стихотворения.

Ход мероприятия.

1) Организационный момент.

Вожатые приводят в зал детей и рассаживают под веселую музыку. Сами занимают места в зале таким образом, чтоб можно было легко выйти к сцене. На сцене стоит 2-3 стула.

2) Ведущий приветствует всех, анонсирует мероприятие и сообщает об общем регламенте ток-шоу. В своей речи ведущий должен отметить важность учителей в жизни каждого человека и то, что учителя всегда продолжают учиться.

3) На сцену поочередно приглашают вожатых по 2-3 человека (в зависимости от количества педагогов в коллективе). Каждый вожатый рассказывает о себе в течение минуты. Ведущий задает вопросы, которые подготовили накануне дети. Вожатые на них отвечают. Этот этап проводится как короткий блицопрос. Затем под аплодисменты происходит смена главных героев на сцене: вожатые сменяются следующими вожатыми.

4) Чтобы избежать однообразия, интервью следует перемежать номерами вожатых.

5) После интервью ведущий предлагает детям сыграть в игру «Верю / не верю». Для этого он приглашает всех вожатых на сцену. Вожатые садятся или встают перед сценой или на сцене за ведущим.

Ведущий зачитывает факт о вожатом, дети решают, верят они или нет. Затем вожатые комментируют, правдивый это факт или ложный.

6) В финале ведущий благодарит вожатых за ответы, а детей за вопросы, обращает внимание, что за сегодняшний последний день смены можно узнать еще очень много важного и интересного друг о друге. Мероприятие завершается общим исполнением песни под гитару.

Церемония награждения победителей кинофестиваля (17 день)

Аннотация. Мероприятие предполагает вручение премий отрядам за снятые и представленные накануне фильмы. Каждый отряд должен получить премию в той или иной номинации, чтобы подчеркнуть уникальность каждого фильма и отметить все коллективы. Ход мероприятия предполагает последовательное чередование вручения премии отрядам и показ номеров от участников и вожатых. В качестве

визуального олицетворения премии могут быть дипломы, либо красивые статуэтки или кубки.

Подготовка к мероприятию.

Желательно, чтобы каждым отрядом был подготовлен красивый и содержательный номер. В этих финальных номерах могут использоваться удачные элементы и ходы, которые дети могли показать в мероприятиях ранее (эта узнаваемость будет вполне уместной для финального концерта). Также возможны индивидуальные номера в исполнении детей, которые занимаются искусством. Необходимы и номера в исполнении вожатых. Это могут быть танцы, песни, акробатические номера, декламация, театральные сцены и т.д. При отборе номеров детей и вожатых следует учитывать баланс и разнообразие. То есть должно быть подобрано равномерное количество танцевальных, песенных и других творческих выступлений.

Местом для проведения может стать актовый зал, летняя эстрада, любое пространство, где есть сцена и возможность разместить все отряды. Необходимо подготовить красивое и торжественное оформление для данного события. Можно использовать образы кинематографа, чтобы у школьников возникло ощущение причастности к этому необычному и яркому миру. Можно использовать как мультимедийные проекции, так и оформление сцены с помощью баннеров, иллюстраций и ткани.

Музыкальное сопровождение имеет большое значение и может включать следующие элементы:

- Легкая инструментальная музыка на этапе входа участников в зал;
- Фанфары и торжественная музыка для выхода ведущих в начале праздника;
- Фоновая музыка для ведущих под текстовые связки между объявлением номинантов;
- Музыка на выход номинантов для получения премии может быть разная в зависимости от настроения номинации;
- Музыка для финала – торжественная инструментальная мелодия.

Логика вручения премий.

За каждый фильм необходимо вручить премию в какой-либо номинации. Количество номинаций определяется количеством отрядов в лагере.

Возможные примеры номинаций: самый добрый фильм, самый необычный фильм, самый правдивый фильм, самый научный фильм

и т.д. Либо номинации могут называться с помощью метафор, например, «Открытие года», «Взгляд в будущее» и т.д.

Общий ход церемонии.

1) Организационный момент, вход участников в зал под легкую инструментальную музыку.

2) Выход и приветственное слово ведущих под фанфары и торжественную музыку. Ведущие представляют мероприятие, обозначают, что ждет зрителей.

3) Открытием премии может стать красивый творческий номер.

4) Объявление первой номинации, номинантов и того вожатого, который будет ее вручать. Номинацию следует представить, объяснить, почему номинация так называется. Для вручения премии приглашается один из представителей педагогического коллектива. Затем на сцену приглашаются представители факультета, чтобы принять свою премию.

5) Далее будет чередоваться вручение премий и представление творческих номеров до тех пор, пока не будут вручены все премии.

6) Финал мероприятия подчеркивается словами ведущих, которые поздравляют факультеты с их премиями, благодарят участников, а также сообщают, что итоговый рейтинг факультетов будет объявлен на линейке закрытия профильной смены. Под торжественную музыку дети покидают зал.

Линейка закрытия смены (17 день)

Материально-техническое обеспечение.

Аппаратура (ноутбук, колонки, микрофоны), музыкальное оформление (фанфары, торжественная музыка, гимн РФ, гимн Движения Первых). На площадке должен быть оформлен центр внимания, где будут стоять ведущие, сделана разметка для отрядов, кто где встанет.

Подготовка отрядов.

Необходимо отрепетировать с участниками гимн Движения Первых. Старосты должны подготовить слова от имени своих факультетов.

Сценарный ход линейки.

1) Под торжественную музыку ведущие приглашают на линейку отряды. Впереди отряда идет командир с вожатым, за ними несут штандарт отряда, далее весь отряд. Все отряды занимают свои места на линейке.

2) Приветственное слово ведущих.

1 Ведущий: Как не хотелось нам прощаться!

Увы. День этот наступил

И в бликах солнечного братства,
И в красках радужных светил.

2 Ведущий:

Оставим в памяти все встречи.
Открытый мир, прощай, увы.
И пусть исполнит этот вечер
Надежды ваши и мечты.

1 Ведущий:

Друзья! Давайте вспомним снова
Отрядов имена простые.
Они всем нам давно знакомы
И сердцу близкие такие.

3) Старосты приглашаются к флагштоку для своей заключительной речи.

4) Слово предоставляется руководителю профильной смены. Он обращается к участникам, благодарит их за смену, подчеркивает наиболее значимые моменты смены, а также объявляет итоги рейтинга факультетов по баллам IQ.

Старосты принимают дипломы для факультетов и занимают место в своих отрядах.

5) Ведущий объявляет завершение профильной смены и командует «Смирно!» на спуск флага и исполнение гимна РФ.

(звучит гимн Российской Федерации и производится спуск флага)

6) Ведущий 2 *(читает стих)*:

ЗАВЕРШЕНИЕ ДНЯ

Своё действие завершает день объёмный.
Долго я смотрю на чудный небосвод:
Догорал в вечерних красках шар огромный,
Уходя за горы отдохнуть в чертог.
И тускнели в бликах розовые краски,
Угасало солнце где-то в глубине.
Покидал нас день, и вечер свои ласки
Раздавал округе в полутемнине.
И земля вздохнула от жары и света,
Ветерок листвою трепетно шуршал.
Дождалась луна вечернего привета.
И прошедший день меня в свой век вписал.

Минкевич Маргарита

7) Исполняется гимн «Движения Первых».

8) Финал. Под торжественную музыку и под слова ведущего отряды покидают линейку вместе с вожатыми.

Огонек прощания (17 день)

Аннотация: Огонек прощания является эмоциональной точкой в доверительном общении внутри отряда; ситуацией, где дети обсуждают значимые моменты смены, обмениваются пожеланиями друг другу на будущее.

Общий сценарий огонька развивается по традиционной схеме. Вначале вожатые при помощи песен и легенд создают настрой на откровенный разговор, затем представляют детям цель и план встречи.

Прием «Время собирать камни».

Вожатый выкладывает перед участниками разноцветные декоративные камешки. Дети могут собрать из них горку по определенным правилам. В свободном порядке каждый из детей может взять камень желаемого цвета, назвать яркое событие в лагере, в жизни отряда, в собственной жизни в смене. Участник сообщает, почему событие было важным и какой результат остался по его завершению, кладет свой камень в горку. Каждый из участников может выбрать несколько камней.

Прием «Волшебный свиток».

Вожатый выдает участникам ручки и листки. Каждый участник подписывает на листе свое имя и передает лист соседу справа. Сосед справа пишет добрые слова и пожелания тому человеку, чье имя написано на листе. Затем он сворачивает верхнюю часть листа так, чтобы его запись была не видна. Затем листы будут также передаваться по кругу, и каждый следующий будет записывать добрые пожелания хозяину листа, чьим именем он подписан, и сворачивать лист дальше.

В финале свиток окажется в руках своего хозяина. Вожатый предлагает участникам не читать, что написано в свитке, а забрать свиток с собой домой, чтобы потом прочесть добрые слова друзей.

Прием «Письмо будущим участникам».

Вожатый предлагает детям написать письмо будущим участникам профильной смены в следующем году. В письме они могут рассказать о своей смене, поделиться своими достижениями, написать пожелания своим преемникам.

Участники обсуждают письмо, пишут его. Форма может быть творческой и коллективной: например, письмо можно писать на целом

ватмане, делать разноцветные надписи, рисовать красками изображения, подписываться. В этом случае свои записи на ватмане могут оставлять сразу несколько участников, а основной текст красиво запишет кто-то один.

Прием «Нити дружбы».

Педагог берет за кончик нитки, передает клубок ниток любому воспитаннику и говорит, что, на его взгляд, между ними общего, схожего или взаимно интересного. Участник удерживает нитку и также передает клубок другому человеку. В итоге, когда все будут объединены ниткой, получится паутинка. Завершение может быть разным. Например, нитка разрезается на части и каждый получает ее часть и красивую бусину как символ единства и принадлежности к объединению. Или клубок свертывается в обратном порядке, участники сообщают друг другу пожелания в жизни после смены, а клубок как символ взаимопонимания и единства передается на хранение вожатым.

6.4. Диагностические методики

Входная анкета

Проводится на 2-3 день смены

Дорогой друг! Приветствуем тебя в нашем лагере! Совсем скоро ты окунешься в атмосферу жизни лагеря. Нам хочется познакомиться с тобой немного ближе! Ответь, пожалуйста, на несколько вопросов.

1. Чего больше ты ждешь от пребывания в лагере (выбери не более 3-х вариантов ответов)

- Укрепить своё здоровье, улучшить физическую подготовку
- Подружиться с ребятами, найти друзей
- Приобрести новые знания, умения в области своих интересов
- Поделиться (обменяться) опытом общественной работы с другими

ребятами

- Выявить свои возможности, лучше узнать и понять себя
- Самостоятельно организовывать различные игры, дела
- Просто отдохнуть, весело провести время
- Освоить организаторские умения
- Включиться в деятельность Движения Первых
- Свой вариант _____

2. Связывает ли тебя что-либо с организаторской деятельностью?

(выбери не более 2-х вариантов ответов)

- Мне нравится быть среди людей, общаться, вести за собой
- Участвую в общественной деятельности Движения Первых
- Участвовал в лагерях актива
- В школе участвую в социальных проектах
- Участвовал в школах лидера, тренингах для организаторов
- Свой вариант _____

3. Ты оказался в тематической смене Движения Первых. Как ты к этому относишься? *(выбери один подходящий вариант ответа)*

- Очень нравится
- Скорее нравится
- Что-то нравится, что-то – не очень
- Скорее не нравится
- Не нравится
- Свой вариант _____

4. Что тебе кажется самым интересным в предстоящей смене *(выбери не более 3-х вариантов ответов)*

- Вечерние сборы отряда
- Самоуправление в отряде и в лагере
- Коллективная подготовка и проведение дел
- Тематические дни
- Занятия и мастер-классы
- Спортивные мероприятия
- Творческие мероприятия
- Танцевальные программы, дискотеки
- Свой вариант _____

7. Что ты готов сделать для того, чтобы добиться индивидуального успеха и признания в лагере? *(выбери не более 2-х вариантов ответов)*

- организовывать ребят в отряде для участия в мероприятиях
- участвовать в Совете Университета
- выдвигать свои инициативы, предложения
- быть на виду, представлять отряд на мероприятиях
- усердно заниматься на занятиях и мастер-классах
- участвовать в конкурсах
- Свой вариант _____

Методика классической социометрии (Я. Морено)

Проводится в 3 день смены, затем в 16 день смены.

Инструкция для проведения классической социометрии.

Друзья мои, перед вами список нашего отряда. Могу ещё раз зачитать и ещё раз назвать всех по именам и фамилиям, чтобы не было ошибок.

Сейчас я раздаю Вам листочки бумаги и попрошу написать на них ответы на мои вопросы. Прошу вслух не обсуждать, не выкрикивать, хорошо? (*Можно объявить 2 минуты тишины*). Ваши ответы будут знать только психологи нашего лагеря. Поэтому после выполнения задания прошу сложить листок так, чтобы ответы были не видны.

Начнём. Напишите на листочке свою фамилию и имя.

Ставим римскую цифру I. Внимание, я задаю вопрос: «Кто из нашего отряда лучше исполнит функции командира?» Теперь ставим обычную цифру 1 и пишем фамилию и имя того, кого вы выбрали. Продолжаем. Если вдруг этого человека в отряде нет, он отправился на другое важное задание, кто во вторую очередь лучше исполнит функции командира? Ставим цифру «2» и пишем фамилию и имя. Ну и, наконец, в третью очередь, кто лучше исполнит функции командира?

Ставим римскую цифру II. Внимание, я задаю вопрос: «Кого из отряда Вы пригласили бы на день рождения, если можно пригласить только одного человека?». Пишем цифру 1, фамилию и имя того, кто Вы выбрали. Отлично. Вам разрешили пригласить ещё одного человека – ставьте цифру «2» и напишите фамилию и имя ещё одного человека. И, наконец, цифра «3» – и фамилия и имя того, кого Вы пригласили бы в третью очередь.

Бланк может выглядеть так:

Фамилия _____

Имя _____

№ команды _____

I	II
1)	1)
2)	2)
3)	3)

Методика оценки психологической атмосферы в группе А.Ф. Фидлера

Проводится на 6-7 день смены.

Методика используется для оценки психологической атмосферы в группе. В основе лежит метод семантического дифференциала. Ниже представлен бланк методики. Ответ по каждому из 10 пунктов шкалы оценивается слева направо от 1 до 8 баллов. Чем левее расположен знак +, тем ниже балл, тем благоприятнее психологическая атмосфера в коллективе, по мнению отвечающего. Итоговый показатель колеблется от 10 (наиболее положительная оценка) до 80 (наиболее отрицательная).

На основании индивидуальных профилей создается средний профиль, который характеризует психологическую атмосферу в группе. Методика интересна тем, что допускает анонимное обследование, а это повышает ее надежность. Надежность увеличивается и в сочетании с другими методиками (например, социометрией).

Пример бланка методики:

Уважаемый участник! В таблице приведены противоположные по смыслу пары слов, с помощью которых можно описать атмосферу в Вашем коллективе. Чем ближе к правому или левому слову в каждой паре Вы поставите знак +, тем более выражен этот признак в Вашем коллективе.

	1	2	3	4	5	6	7	8	
1. Дружелюбие									Враждебность
2. Согласие									Несогласие
3. Удовлетворенность									Неудовлетворенность
4. Продуктивность									Непродуктивность
5. Теплота									Холодность
6. Сотрудничество									Несогласованность
7. Взаимоподдержка									Недоброжелательность
8. Увлеченность									Равнодушие
9. Занимательность									Скука
10. Успешность									Безуспешность

Методика определения индекса групповой сплочённости К. Сишора

Проводится на 13-14 день смены.

Назначение и инструкция к тесту.

Групповая сплочённость – чрезвычайно важный параметр, показывающий степень интеграции группы. Методика определения групповой сплочённости состоит из 5 вопросов с несколькими вариантами ответов на каждый. Ответы кодируются в баллах согласно приведённым в скобках значениям (максимальная сумма: 19 баллов, минимальная: 5).

Ребёнок заполняет тестовый бланк, внимательно читая вопрос и отмечая букву того варианта ответа, с которым он согласен – а, b, c, d, e, f. После завершения процедуры тестирования специалист осуществляет подсчёт баллов.

При предъявлении респондентам баллы *не демонстрируются*.

1.	Как бы вы оценили свою принадлежность к отряду?	баллы
a)	Чувствую себя важной частью отряда	(5).
b)	Участвую в большинстве видов деятельности	(4).
c)	Участвую в одних видах деятельности и не участвую в других	(3).
d)	Не чувствую, что являюсь частью отряда	(2).
e)	Живу и существую отдельно от отряда	(1).
f)	Не знаю, затрудняюсь ответить	(1).
2.	Перешли бы вы в другой отряд, если бы представилась такая возможность (без изменения прочих условий)?	
a)	Да, очень хотел бы перейти	(1).
b)	Скорее перешёл бы, чем остался	(2).
c)	Не вижу никакой разницы	(3).
d)	Скорее всего, остался бы в своём отряде	(4).
e)	Очень хотел бы остаться в своём отряде	(5).
f)	Не знаю, затрудняюсь ответить	(1).
3.	Каковы взаимоотношения между членами вашего отряда?	
a)	Лучше, чем в большинстве отрядов	(3).
b)	Примерно такие же, как и в большинстве отрядов	(2).
c)	Хуже, чем в большинстве отрядов	(1).
d)	Не знаю, трудно сказать	(1).
4.	Каковы у вас взаимоотношения с вожатыми?	
a)	Лучше, чем в большинстве отрядов	(3).

b)	Примерно такие же, как и в большинстве отрядов	(2).
c)	Хуже, чем в большинстве отрядов	(1).
d)	Не знаю, затрудняюсь ответить	(1)
5	Каково отношение к делам, занятиям в вашем отряде?	
a)	Лучше, чем в большинстве отрядов	(3).
b)	Примерно такие же, как и в большинстве отрядов	(2).
c)	Хуже, чем в большинстве отрядов	(1).
d)	Не знаю, затрудняюсь ответить	(1).

Обработка и интерпретация результатов

После завершения процедуры тестирования специалист осуществляет подсчёт баллов по каждому заполненному бланку, затем суммирует полученные баллы и сумму баллов делит на количество участников ПВДО. Итоговое количество баллов является индексом групповой сплочённости.

Уровни групповой сплочённости:

15,1 баллов и выше – высокая; 11,6 – 15 баллов – выше средней;

7 – 11,5 – средняя; 4 – 6,9 – ниже средней; 4 и ниже – низкая.

Итоговая анкета для оценки удовлетворенности участников результатами смены.

Проводится на 16-17 день смены.

Анкета участника смены

Дорогой друг! Совсем скоро закончится смена, и ты простишься с лагерем. Нам хочется узнать твои впечатления о прошедшей смене. Ответь, пожалуйста, на несколько вопросов. Мы рассчитываем на твою искренность.

1. Ты оказался в тематической смене Движения Первых. Какое впечатление осталось у тебя от смены? (выбери один подходящий вариант ответа)

Очень понравилось

Скорее понравилось

Что-то понравилось, что-то – не очень

Скорее не понравилось

Не понравилось

Свой вариант _____

2. Что самое главное ты получил(а) от пребывания в лагере (выбери не более 3-х вариантов ответов)

- Укрепил(а) своё здоровье, улучшил(а) физическую подготовку
- Подружился(лась) с ребятами, нашел друзей
- Приобрел(а) новые знания, умения в области своих интересов
- Поделился(лась) опытом общественной работы с другими ребятами
- Выявил(а) свои возможности, лучше узнал(а) и понял(а) себя
- Самостоятельно организовывал(а) различные игры, дела
- Просто отдохнул(а), весело провел(а) время
- Освоил(а) организаторские умения
- Включился(лась) в деятельность Движения Первых
- Свой вариант _____

3. Что было самым интересным в смене (выбери не более 3-х вариантов ответов)

- Вечерние сборы отряда
- Самоуправление в отряде и в лагере
- Коллективная подготовка и проведение дел
- Тематические дни
- Занятия и мастер-классы
- Спортивные мероприятия
- Творческие мероприятия
- Танцевальные программы, дискотеки
- Свой вариант _____

4. Что ты делал(а) для того, чтобы добиться индивидуального успеха и признания в лагере? (выбери не более 2-х вариантов ответов)

- организовывал(а) ребят в отряде для участия в мероприятиях
- участвовал(а) в Совете Университета
- выдвигал(а) свои инициативы, предложения
- был(а) на виду, представлял(а) отряд на мероприятиях
- усердно занимался(лась) на занятиях и мастер-классах
- участвовал(а) в конкурсах
- Свой вариант _____

7. ПАМЯТКА ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Памятка продуктов самостоятельной деятельности школьников, которые они смогут использовать в последующей деятельности первичных объединений:

1. Творческий продукт – фотосказка, выполненная в отряде в рамках КТД «Фотосказка». Следует отметить, что сам формат данного КТД легко воспроизводим детьми в рамках любой тематической акции.

2. «Наш необычный урок» – сценарий урока по выбранному предмету, который участники отряда разрабатывают и проводят в смене. Данный сценарий может быть использован каждый членом отряда в последующем самостоятельно.

3. Творческая площадка в рамках КТД «Бизнес-день», которую участники отряда разрабатывают и проводят в смене в рамках общелагерного КТД. Следует отметить, что сам формат данного КТД легко воспроизводим детьми в условиях образовательной организации и может предполагать любое содержательное наполнение.

4. Видеоролик в рамках КТД «Снимаем фильм», который участники отряда придумывают и создают как творческий продукт в смене, показывают на кинофестивале «Знания меняют мир». Данный ролик может иметь просветительский характер и быть представлен в школе к 1 сентября – Дню знаний или другому тематическому дню.

Какие формы работы освоил участник смены и может в дальнейшем их применять?

КТД	маршрутная игра
творческое дело	деловая игра
эстафета	квест
танцевальный праздник	конкурсная программа
спектакль	шоу-программа
спартакиада (спортивное соревнование)	концертная программа
интеллектуальная игра	линейка
викторина	мастер-класс
мозговой штурм	огонёк
	костер

Рекомендуемая литература

1. *Афанасьев С.П.* Сто отрядных дел / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин. – 2. изд. – Кострома: Вариант, 2002. – 109 с.
2. *Иванов И.П.* Энциклопедия коллективно-творческих дел / И.П. Иванов. – М.: Педагогик, 1989. – 208 с.
3. *Куприянов Б.В.* Ролевая игра в детском загородном лагере: методика проведения игровой тематической смены / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская, Л.С. Ручко. – М.: Владос, 2010. – 262 с.
4. *Меркулова Т.В.* Тайм-менеджмент для детей, или Как научить школьников организовывать свое время: учебно-методическое пособие / Т.В. Меркулова, Т.В. Беглова. – М.: «Первое сентября» 2011. – 40 с.
5. Опыт оценки качества образования во Всероссийском детском центре «Орленок»: методическое пособие для организаторов летнего отдыха детей / А.П. Гузенко, Б.В. Куприянов, Л.Р. Сайфутдинова, Ю.А. Федотова. – Краснодар: Новация, 2020. – 124 с.
6. *Поляков С.Д.* Коллективное творческое воспитание: перезагрузка / С.Д. Поляков. – М.: Национальный книжный центр, ИФ «Сентябрь», 2016. – 176 с.
7. Психолого-педагогическое сопровождение деятельности вожатого: метод. Рекомендации / [Болотова Н. П., Галой Н. Ю., Горбенко И. А. и др.; под общей ред. Левановой Е.А., Сахаровой Т. Н.]. – М.: МПГК, 2017. – 95 с.
8. Социальное воспитание в учреждениях дополнительного образования детей: учебное пособие для студентов вузов [Б.В. Куприянов, Е.А. Салина, О.В. Миновская, Н.Б. Крылова]; под ред. А.В. Мудрика. – М.: Академия, 2004. – 240 с.
9. *Тетерский С.В.* Детский оздоровительный лагерь: воспитание, обучение, развитие: практическое пособие / С.В. Тетерский, И.И. Фришман. – М.: АРКТИ, 2007. – 100 с.
10. *Хуторской А.В.* Дидактическая эвристика: Теория и технология креативного обучения / А.В. Хуторской. – М.: Изд-во МГУ, 2003. – 416 с.

Учебное издание

**Программа профильной смены для
организаций отдыха детей
и их оздоровления по направлению
деятельности Движения Первых
ОБРАЗОВАНИЕ И ЗНАНИЯ
«Время Первых: УЧИТЬСЯ И ПОЗНАВАЙ!»**

Методическое пособие

Электронное издание сетевого распространения

ФГБОУ ВО «Костромской государственный университет»
156000, г. Кострома, ул. Дзержинского, д. 17/11

Первые



БУДЬ В ДВИЖЕНИИ!

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