

Первые

**Российское движение детей
и молодёжи «Движение первых»**

Первые

Региональное отделение Общероссийского общественно-
государственного движения детей и молодежи «Движение первых»
Челябинской области



**Деятельность Российского движения детей и молодёжи «Движение
первых» в рамках летнего отдыха**

Сборник методических материалов

Челябинск
2023

Авторы: Китайгора Е.Е., Жеребцова А.Д., Пермякова В.В., Гришина Д.А.

Деятельность Российского движения детей и молодёжи «Движение первых» в рамках летнего отдыха [Текст]: Сборник методических материалов / Китайгора Е.Е., Жеребцова А.Д., Пермякова В.В., Гришина Д.А. – Челябинск, 2023 – 236 с.

Данный сборник поможет в организации деятельности обучающихся в рамках их летнего отдыха.

Сборник содержит рекомендации по интеграции деятельности Движения в тематические смены детских оздоровительных лагерей, а также методические разработки отдельных мероприятий.

Сборник предназначен для директоров, педагогов - организаторов, советников директора по воспитательной работе, вожатых пришкольных лагерей, детских оздоровительных лагерей, а также для председателей первичных и местных отделений Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение первых».

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Глава 1. Российское движение детей и молодежи «Движение первых»	
1.1. Структура и направления «Движения первых».....	5
1.2. Общие положения о Движении.....	6
1.3. «Движение первых» в ДОЛ.....	9
Глава 2. Механизмы интеграции «Движения первых» в летнюю оздоровительную кампанию	
2.1. Тематическая смена «Время первых» (14 дней).....	12
2.2. Профильный отряд «Движение первых».....	93
2.3. Образовательный марафон «Движения первых».....	143
Приложения к методическим рекомендациям по проведению образовательного марафона «Движения первых».....	168
2.4. День Движения.....	178
2.5. Интеграция дней единых действий в ДОЛ.....	206
Приложение к методическим рекомендациям по интеграции ДЕД в ДОЛ.....	218
Заключение	232

Введение

«Мы уверены, что летний отдых – это не только прекращение учебной деятельности ребенка, но и активная пора его социализации, продолжение образования. Лето – это время активного, интересного отдыха, время каникул. И наша задача заключается в том, чтобы деятельность Движения не заканчивалась летом, и каждому ребенку была открыта возможность развиваться в интересующем направлении, иметь возможность пообщаться с профессионалами своего дела, обменяться опытом с такими же активистами», – председатель Совета регионального отделения Российского движения детей и молодёжи «Движение первых» Челябинской области Светлана Васильевна Буравова

На сегодняшний день приоритетной задачей Российской Федерации в сфере воспитания детей является развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины.

Воспитание детей рассматривается как стратегический общенациональный приоритет, требующий консолидации усилий различных институтов гражданского общества и ведомств на федеральном, региональном и муниципальном уровнях.

Одним из таких институтов является Российское движение детей и молодёжи «Движение первых». Деятельность «Движения первых» способствует удовлетворению жизненных потребностей участников движения в общении, понимании, признании, защите; способствует определению жизненных целей путем обеспечения личностного роста и развития, социального и профессионального самоопределения; предоставляет разносторонние возможности в развитии.

В данном сборнике методических материалов представлены основные положения Движения и способы их интеграции в вариативных форматах детского оздоровительного лагеря, методические рекомендации по организации и проведению профильных смен и мероприятий, примеры программ тематических смен Движения. Особое внимание уделяется особенностям деятельности «Движения первых», его роли в планировании и организации профильных отрядов или тематических смен.

Сборник – это инструкция организации летнего отдыха детей в рамках деятельности «Движения первых». Каждый раздел наполнен образовательными и воспитательными мероприятиями, которые можно использовать в рамках деятельности летнего лагеря.

ГЛАВА 1. РОССИЙСКОЕ ДВИЖЕНИЕ ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ «ДВИЖЕНИЕ ПЕРВЫХ»

1.1. Структура и направления «Движения первых»

Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение первых» (далее – Движение) создано и действует в соответствии с Федеральным законом от 14 июля 2022 года № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи».

Предметом деятельности Движения является содействие всестороннему развитию детей и молодежи, объединение усилий и координация деятельности организаций, занимающихся воспитанием детей и молодежи или содействующих формированию личности, содействие в сохранении, популяризации, распространении знаний в области воспитания детей и молодежи, с применением современных информационных и инновационных технологий.

Структурными подразделениями Движения являются:

- региональные отделения Движения, создаваемые в каждом субъекте Российской Федерации;
- местные отделения Движения, создаваемые в муниципальных образованиях;
- первичные отделения Движения, создаваемые в образовательных организациях начального общего, основного общего, среднего общего образования, среднего профессионального образования, дополнительного образования детей, а также в организациях, образующих инфраструктуру молодежной политики, организациях в области культуры и спорта, иных организациях, осуществляющих работу с детьми и молодежью. Первичные отделения могут создаваться в организациях для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей.

Направления Движения:

1. Образование и знания «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»
2. Наука и технологии «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»
3. Труд, профессия и своё дело «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»
4. Культура и искусство «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»
5. Волонтерство и добровольчество «БЛАГО ТВОРИ!»
6. Патриотизм и историческая память «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»
7. Спорт «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»
8. Здоровый образ жизни «БУДЬ ЗДОРОВ!»
9. Медиа и коммуникации «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»
10. Дипломатия и международные отношения «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»

11. Экология и охрана природы «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»
12. Туризм и путешествия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!»

1.2. Общие положения о Движении

«Первоочередная наша задача – дать ребенку все возможности для расширения его знаний о мире. Чем больше они знают о жизни, тем проще им в ней ориентироваться. Поэтому мы должны предоставить ребятам максимум возможного», – председатель Правления Российского движения детей и молодежи «Движение первых», Гуров Григорий Александрович

Движение проводит свою деятельность в рамках миссий, которые гласят:

- «Быть с Россией»;
- «Быть человеком»;
- «Быть вместе»;
- «Быть в движении»;
- «Быть первым».

Миссии говорят о том, что Движение станет центром объединения всех детских и молодёжных общественных организаций.

В настоящее время в нашей стране насчитывается более 300 детских организаций и объединений различного уровня. «Движение первых» является открытой организацией, в которую могут вступить различные детские организации и объединения, ведущие постоянную работу с детьми и студентами.

Любой ребёнок с 6 лет может стать участником Движения, подав заявление на вступление на сайте будвдвигении.рф. Важным является непрерывность системы участия в деятельности Движения и возможность дальнейшей реализации на различных возрастных этапах, даже перейдя из категории «школьник» в «студент».

Движение подразумевает собой участие двух статусов участников: «участник – наставник» и «участник - обучающийся».

«Участник – обучающийся» – несовершеннолетние лица, обучающиеся по образовательным программам начального общего, основного общего, среднего общего, среднего профессионального образования, высшего образования, и иные лица, определенные уставом Движения.

«Участник – наставник» – это совершеннолетнее лицо, имеющие образование не ниже среднего общего и (или) среднего профессионального образования и участвующие в воспитании и организации досуга участников-обучающихся – это тот, кто идет рядом, тот, кто готов подсказать и помочь, но не тот, кто выполняет все за ребенка. Этот принцип построения деятельности

воспитывает в подростках самостоятельность и ответственность, уверенность и целенаправленность.

Участники, вступая в Движение, принимают на себя обязательства разделять и защищать общие 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 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.

Система работы выстроена таким образом, что «участник – обучающийся», только что вступивший в деятельность Движения, становится вовлечён в систему общей миссии и ценностей Движения. Участвуя в различных интересных событиях, школьник или студент принимает эту систему ценностей вместе со своими товарищами из всех уголков России.

Взяв на себя роль председателя регионального, местного или первичного отделения «участники – наставники» могут обеспечить включение социальных партнеров в организацию воспитательных событий для детей и родителей на своих уровнях соответственно. Включение в деятельность родителей будет способствовать полноценному воспитанию, в том числе «приращению» детей к системе ценностей. Главная задача взрослых в Движении – помочь детям организовать себя, а не возглавить их.

После ознакомления с миссией, ценностями и направлениями Движения наступает период проб себя в разных проектах. С текущими проектами и конкурсами всегда можно ознакомиться на сайте будьвдвижении.рф в разделе «Активности». Например, с такими проектами как: Всероссийский фестиваль «Российская школьная весна», Всероссийский конкурс «Прогулки по стране», Всероссийский проект «МедиаПритяжение», Открытый конкурс рисунков школьников «Портрет Эрмитажного кота» и др.



Становясь участниками или организаторами различных событий, подростки получают возможность примерить на себя разные социальные роли – от участника до руководителя проекта. Начинается воспитание лидеров. Главная задача «участника – наставника» на этом этапе – показать подростку все возможности для самореализации. Очень частой ошибкой наставников в воспитании является практика «делать за ребенка». Роль родителей на этом этапе заключается в проявлении

интереса к деятельности подростка, наполнение его информационного

пространства положительным контентом. Воспитание культуры общения в социальных сетях также является неотъемлемым элементом воспитания современных детей.

При этом школьники и студенты могут принимать в полной мере участие в самоуправлении, выступать организаторами отдельных событий. Все эти навыки невозможно приобрести только в образовательной организации, необходимо иметь широкий кругозор, знакомиться с новыми людьми, принимать участие в общегосударственных мероприятиях, на что и направлена деятельность Движения.

Движение дает большие возможности как для детей, так и для родителей и педагогов. Участвуя в деятельности, дети получают возможность принять участие сразу во Всероссийских конкурсах (Проектах), минуя школьный, муниципальный и региональные этапы, а также развивают личные гибкие навыки участника, которые необходимы в современном мире для успешного построения полезных связей, самоопределения и в будущем – успешной карьеры. Участие в проектах Движения – это развитие таких навыков, как – умение работать в команде, публичного выступления, ораторского искусства, критического мышления, навык делового и цифрового общения. Дети могут проявить инициативу и стать руководителем собственного проекта, получая поддержку от разных организаций и ведомств.

Для родителей участие в деятельности Движения – это возможность понять своего ребенка лучше, быть включенным в воспитательный процесс наравне с образовательной организацией, получать возможность принимать участие в выездных мероприятиях с ребенком. Педагоги получают возможность обмениваться опытом и получать новые знания на региональных и всероссийских событиях, а также реализовывать свой педагогический потенциал в позитивном ключе.

1.3. «Движение первых» в детском оздоровительном лагере

22 декабря 2022 года Президент Российской Федерации Путин В. В. утвердил перечень поручений по итогам заседания Государственного Совета Российской Федерации:

«...5. Правительству Российской Федерации совместно с высшими должностными лицами субъектов Российской Федерации, Общероссийским общественно-государственным движением детей и молодежи обеспечить:

а) создание в субъектах Российской Федерации центров Общероссийского общественно-государственного движения детей

и молодежи на базе региональных и муниципальных организаций детского и юношеского творчества.

б) определение в каждом субъекте Российской Федерации детского оздоровительного лагеря, на базе которого будут реализованы программы Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи.

в) проведение профильных летних смен Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи в организациях отдыха и оздоровления детей...»

На основании данных поручений реализуются тематические смены и дни Движения в Челябинской области.



На данный момент уже сформировано расписание Всероссийских тематических дополнительных общеразвивающих программ Российского детско-юношеского центра совместно с РДДМ «Движение Первых». (рис. 1, 2, 3)

Смены Российского движения детей и молодежи «Движение Первых» – это комплекс различных форматов деятельности летнего отдыха в детских оздоровительных лагерях и центрах муниципальных, региональных

образований, а также во Всероссийских и Международном центрах.

Профильные смены Движения включают в себя:



- знакомство с направлениями деятельности и историей развития Российского движения детей и молодежи «Движение Первых»;
- мастер-классы, обучающие курсы и интерактивные занятия;
- проектная и исследовательская деятельность;
- встречи с интересными и успешными людьми: учеными, музыкантами, спортсменами и т.д.

– творческие, интеллектуальные, спортивные мероприятия;

Стоит отметить, что смены Движения содержат в себе сюжетно – игровую линию, на основе которой строится вся система организации досуга участников.

Реализация направлений Движения позволяет использовать все многообразие методов воспитания. Опираясь на интересы, способности и возможности ребенка, вовлекая в проектную деятельность семью и окружение, организуя групповую и коллективную деятельность участников образовательного процесса, Движение формирует у ребенка основные ценностные установки и ориентиры, стремление соблюдать принятые в обществе правила и нормы поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, используя в своей работе интересные и современные формы и методы работы.

Именно атмосфера летних смен позволяет в неформальной обстановке оказывать воздействие на личность ребенка. Детские лагеря оказывают серьезное влияние, как подтверждает педагогическая практика, на формирование ценностных ориентаций, характера ребенка, укрепление физического здоровья, приобретение личностно значимых знаний и умений. Особенности, которыми обладает детский лагерь, позволяют решать некоторые вопросы эффективнее, чем в образовательных учреждениях.

Современные концепции организации летнего отдыха и оздоровления детей и подростков рассматривают детский отдых в летних оздоровительных лагерях не только как особую педагогическую систему или методику, но и как неотъемлемую составляющую всей его жизнедеятельности, в которой гармонично сочетаются рационально-познавательные, идейно-нравственные, духовно-эстетические начала. В лагере создается благоприятная среда для привлечения воспитанников к занятиям физической культурой и спортом, туризмом и краеведением; для расширения и углубления знаний об окружающем мире, развития творческих способностей детей, что соответствует направлениям Движения.

Интеграция деятельности Движения в систему летнего отдыха в детских оздоровительных лагерях происходит бесшовно – как единая система взаимодействия традиционных событий лагеря с концепциями всероссийских и региональных форматов проведения мероприятий Движения, а также с участием детей в проектах.

Среда детского оздоровительного лагеря является благоприятной для воспитания подрастающего поколения. Внедрение системы Российского движения детей и молодежи позволит увеличить воспитательный потенциал детского лагеря.

ГЛАВА 2. МЕХАНИЗМЫ ИНТЕГРАЦИИ «ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ» В ЛЕТНЮЮ ОЗДОРОВИТЕЛЬНУЮ КАМПАНИЮ

2.1. Тематическая смена «Время первых» (14 дней)

Мероприятия смены знакомят и предполагают дальнейшее включение участников в проекты Российского движения детей и молодежи. Применяемые технологии способствуют формированию навыков разработки и организации различных акций и мероприятий, поиск и определение совместной деятельности по социальному партнерству, освоение механизмов и методов целеполагания. Особое внимание в рамках тематической смены уделено знакомству и освещению деятельности молодежных организаций, а также реализации собственных проектов, построение индивидуальной траектории для каждого участника (работа в детском медиацентре, помощь в организации мероприятий, разработка и проведение акций, флешмобов и др.).

Актуальность программы обусловлена формированием социально-активной личности, ориентированной на самоутверждение и самореализацию. Кроме того, содержание программы способствует профессиональному самоопределению: в рамках проводимых мероприятий на смене участники осваивают навыки, компетенции, которые в дальнейшем можно применить в большом количестве профессиональных областей, а также позволит сформировать навыки организаторской деятельности и лидерских способностей.

Программа способствует формированию активной, творческой личности, способной к самоопределению и самореализации на основе выработки умений по разработке и реализации социально значимых творческих проектов, досуговых программ и готовности осуществлять индивидуальную творческую практику в организации мероприятий различного уровня.

Пояснительная записка:

Сегодня мы все чаще обращаемся к вопросам нравственности, необходимости сохранения общечеловеческих ценностей, таких, как сопереживание, сочувствие, отзывчивость, доброта, честность, справедливость, патриотизм. В наше время в решении вопросов воспитания нравственности необходимо обратить внимание на подрастающее поколение, так как детство – это самый эмоциональный и восприимчивый период детства, «когда сердца открыты добродетели».

14 июля 2023 года Президент Российской Федерации Владимир Путин подписал Федеральный закон № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи», который определил правовое положение, цели, организационные

и имущественные основы деятельности российского движения детей и молодежи.

Тематическая смена знакомит и предполагает дальнейшее включение участников в проекты Российского движения детей и молодежи. Применяемые технологии способствуют формированию навыков совместной деятельности, освоению механизмов и методов целеполагания, навыков рефлексии и саморегуляции. Особое внимание в рамках тематической смены уделено освещению деятельности РДДМ, а также развитие личностных качеств каждого участника. Актуальность данной тематической смены обусловлена формированием социально-активной личности, ориентированной на познание базовых жизненных ценностей и ценностей Движения.

Основание для разработки программы:

Настоящая программа направлена разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Конституция Российской Федерации от 12.12.1993 г.;
2. Федеральный закон «Об образовании» № 273-ФЗ от 29.12.2012;
3. Постановление Правительства Российской Федерации от 03.04.1996 №387 «О дополнительной поддержке молодежи в Российской Федерации»;
4. Федеральный закон от 24.07.1998 г. № 124 – ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
5. Федеральный закон «Об общественных объединениях» от 19.05.1995 82-ФЗ;
6. Федеральный закон «О некоммерческих организациях» от 12.01.1996 № 7-ФЗ;
7. Федеральный закон «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений» (в редакции Федеральных законов от 31.03.2002 №31-ФЗ, от 29.06.2004 №58-ФЗ, от 22.08.2004 № 122-ФЗ);
8. Закон Челябинской области от 31 марта 2010 г. N 549-ЗО «Об организации и обеспечении отдыха и оздоровления детей (за исключением организации отдыха детей в каникулярное время) в Челябинской области»;
9. Федеральный закон от 28 декабря 2016 г. N 465-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования государственного регулирования организации отдыха и оздоровления детей»;
10. СанПиН 2.4.2.2842 –11 от 28.03.2016 г.;
11. Указ Президента Российской Федерации от 14 июля 202023 г. № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;



12. Устав Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».

Цели, задачи и принципы программы:

Цель: Популяризация ценностей РДДМ «Движение первых», его 12 направлений посредством создания творческого пространства взаимодействия школьников и студентов СПО.

Задачи программы:

Образовательные:

- разработать стратегический план развития движения;
- расширить кругозор ребенка с учетом интересов, возрастных особенностей и интеллектуального уровня;
- практически применить полученные знания и навыки в общественно-полезной деятельности по направлениям РДДМ.

Воспитательные:

- создать эмоциональную доброжелательную атмосферу, способствующую полноценному общению участников лагеря, развитию творческого потенциала каждого ребёнка.
- гражданско-патриотическое воспитание через проведение мероприятий и ценностей РДДМ, через добрые дела, формирование осознанного отношения и любви к миру, к природе, области, своему краю, семье, Родине.

Развивающие:

- создать условия для развития направлений РДДМ «Движение первых» в муниципалитетах Челябинской области;
- обучить «гибким» навыкам школьников и студентов СПО;
- Развить творческие способности, чувства патриотизма и гражданственности;
- сформировать активное сообщество детей и молодежи РДДМ, которые станут активными участниками или организаторами проектов на новый 2023-2024 учебный год;
- развить организаторские и лидерские способности через коллективные творческие дела смены;
- создать условия для развития координированности и коммуникативности детского коллектива через творческую самостоятельную объединяющую деятельность детей в разновозрастных группах, через самоуправление.

Оздоровительные:

- сформировать навыки здорового образа жизни;
- укрепить и сохранить здоровья детей и подростков

**Основные принципы программы:**

- самореализация подростка на основе самопознания и самоопределения;
- стимулирование творчества подростков на основе включения их в социально значимые дела;
- соуправление детского и педагогического коллектива;
- индивидуальный подход к каждому участнику;
- самооценку каждого ребенка, предоставление свободы выбора каждому;
- детская самодеятельность;
- атмосфера сотрудничества, содружества и сотворчества.

Основная идея смены: Основная идея смены заключается в том, чтобы собрать в одном пространстве всех активистов и лидеров Движения, развить их лидерские, коммуникативные и «гибкие навыки», поделиться новыми технологиями, освоить актуальные для современного человека компетенции и вовлечь подростков в «Движение первых» путем включения в проектно-игровую деятельность. Для успешной реализации смены будет создано единое коммуникационное поле для обмена опытом реализации направлений и ценностей Движения.

Специфика смены построена на мультфильме «Звездные собаки: Белка и Стрелка». Идёт подготовка человека к первому полёту в космос, но прежде необходимо обеспечить безопасные условия для такого полёта. Первые друзья человека – собаки, именно они принимают участие в испытаниях. Один за другим старты оказываются неудачными. Большинство собак не возвращается из полётов. Однажды в Центре подготовки космонавтов оказываются собаки Белка и Стрелка, которые ставят перед собой цель: полететь в космос и вернуться. На это у каждой из них есть веские причины. После отбора Белка и Стрелка всё-таки добиваются своего и летят в космос на ракете. Белка – цирковая актриса, а Стрелка – обычная дворовая собака, но при всех трудностях они добиваются поставленной цели и становятся первыми из собак, кто вернулся обратно. Они добились этого благодаря дружбе, взаимопомощи и взаимоуважению, мечте и тд. (раскрываются все ценности Движения).

В течение смены раскрываются все направления Движения путем их интеграции в тематику. Ребята будут принимать участие в различных мероприятиях, за которые им будут выдаваться звезды. В итоге каждый отряд создает собственное созвездие и в конце смены все складывают карту звездного неба, а затем отправляются в космос как первооткрыватели. Каждая звезда как каждый участник – уникальна, именно благодаря тому, что каждый

из их команды обладает своими уникальными способностями, отряд и добивается успеха.

Фоновыми заданиями будут индивидуальные задания, связанные с ценностями Движения. За выполнение индивидуальных заданий ребята получают звездную пыль, которую в дальнейшем можно обменять на звезды для созвездия.

Система стимулирования: Цель системы стимулирования – это создание условий в летнем загородном лагере для обеспечения и повышения уровня заинтересованности детей в достижении определенных индивидуальных и коллективных результатов.

За активное проявление себя в течении дня в различных мероприятиях отряды получают звезды.

Также отмечаются личные результаты каждого участника. За ежедневные задания каждый участник может заработать звездную пыль, которую потом можно обменять на звезды, чтобы создать созвездие. За нарушение дисциплины и невыполнение правил снимается по одному бонусу в каждом виде деятельности.

Самым успешным детям вручаются грамоты и благодарственные письма родителям, а также дополнительные подарки от «Российского движения детей и молодежи» Челябинской области (по согласованию).

Командной системой стимулирования становится создание отрядных созвездий и подведение итогов после каждого общелагерного мероприятия. Для повышения мотивации участников, за победу или высокие результаты в общелагерных мероприятиях, помимо звезд, будут ставиться баллы. Кто соберет максимальное количество баллов, станет самым активным отрядом и получит призы (по возможности, по согласованию).

Ожидаемые результаты реализации программы:

1. Общее оздоровление школьников, укрепление их здоровья;
2. Развитие лидерских и организаторских качеств, приобретение новых знаний, развитие творческих способностей, детской самостоятельности и самодеятельности;
3. Получение участниками смены умений и навыков индивидуальной и коллективной творческой и трудовой деятельности, социальной активности;
4. Развитие коммуникативных способностей и толерантности;
5. Улучшение психологической и социальной комфортности в едином воспитательном пространстве;
6. Повышение активности в участии и реализации программ и проектов РДДМ;



7. Освоение участниками летней смены базовых жизненных ценностей;

8. Личностный рост участников смены.

Предполагаемые результаты реализации программы:

Личностный:

Участники программы:

- разовьют навыки коммуникативного общения;
- приобретут положительный опыт самоуправления при организации жизнедеятельности детского коллектива;
- сформируют активную гражданскую позицию;
- проникнутся патриотизмом и уважительным отношением к природе;
- выработают потребность в дальнейшей трансляции приобретенного опыта.

Предметный:

Участники программы:

- расширят диапазон знаний, умений и навыков;
- используют возможность для творческой самореализации в предлагаемых видах деятельности;
- повысят интерес к интеллектуально-познавательной и творческой деятельности.

Метапредметный:

- получают и реализуют возможность для укрепления психологического, физического и духовно-нравственного здоровья;
- повысят личную ответственность за выбор здорового образа жизни;
- приобретут опыт коллективного общения на основе культурных норм проживания и различных видов деятельности.

Предполагаемый социальный эффект программы:

1. Ребенок – личность, которая прочувствует к себе доброе отношение окружающих; сможет проявить свои умения и способности; приобретет конкретные навыки, умения, установку на саморазвитие, т.е. на изменение отношения к своим личностным проблемам.

2. Возможность проанализировать деятельность лагерной смены на разных уровнях – от «детского» анализа смены каждым ребенком, подростком, до «взрослого» – анализа педагогическим коллективом.

3. Сплочение детей-активистов РДДМ, педагогов и вожатых, направленное на дальнейшее взаимодействие.

Организация смены:

Участниками данной смены могут стать обучающиеся в возрасте от 14 до 18 лет.

Для организации летней смены в загородном лагере прилагается план сетка, отражающая ключевые мероприятия.

План-сетка:

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
<p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Блок игр на знакомство и сплочение – Двухлинейный квест «Движение вперед!» – Огонёк знакомств 	<p>«Умей дружить!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Тренинг на командообразование «Мы едины» – Ролевая игра на взаимодействие Квест «4 комнаты» 	<p>«Дерзай и открывай!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Экспериментarium «Научная среда» – Классная встреча с ученым – Квест Эхо истории «Как развивался космос» 	<p>«Найди призвание!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Просмотр мультфильма «Звездные собаки: Белка и Стрелка» – Интерактивная профориентация – Представление визиток «Открытие планеты» 	<p>«Создай и вдохновляй!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Мастер-класс по ораторскому мастерству «Как не бояться говорить?» – Арт-терапия «Космос» – Караоке-баттл «Полет в космос»
6 день	7 день	8 день	9 день	10 день
<p>«Благо твори!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Интерактивная 	<p>«Служи отечеству!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Военно-спортивная 	<p>«Достигай и побеждай!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Веселые старты (совместно с 	<p>«Будь здоров!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Мастер-класс 	<p>«Расскажи о главном!»</p> <p>Ключевые мероприятия:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Мастер-класс по

<p>я тренд-сессия «Что значит быть волонтером»</p> <p>– Квест- игра «Мы добровольцы»</p>	<p>игра «Захват звезды флага»</p> <p>– Викторина «Великие ученые»</p> <p>– Огонёк «Мы вместе»</p>	<p>родителями) «Мама, папа, я – звездная семья»</p> <p>– Товарищеские матчи в различных видах спорта (совместно с родителями)</p> <p>– Спортивное ориентирование</p>	<p>«Как стать космонавтом? »</p> <p>– Тренд- сессия «В здоровом теле – здоровый дух»</p> <p>– Костюмирова нная дискотека</p>	<p>созданию идеального видеоролика</p> <p>– Мастер- класс «Имидж активиста Движения в социальных сетях»</p> <p>– Создание видеоролика «Первый полет»</p>
<p>11 день</p>	<p>12 день</p>	<p>13 день</p>	<p>14 день</p>	
<p>«Учись и познавай!» Ключев ые мероприятия:</p> <p>– Интерактивны й мастер-класс «Как эффективно учиться»</p> <p>– Мозговой штурм «Пути развития Движения»</p> <p>– Квиз «Учись и познавай»</p>	<p>«Береги планету!» Ключевые мероприятия:</p> <p>– Тренд- сессия «Эко- коммуникации » и «Экомышление »</p> <p>– Викторина «Экологическа я Одиссея»</p>	<p>«Открыва й страну!» Ключевые мероприятия:</p> <p>– Ролевая игра «Кораблекрушен ие»</p> <p>– Гостевания по отрядам – планетам</p> <p>– Огонёк «Карта жизни»</p>	<p>Ключев ые мероприятия:</p> <p>– Итоговая рефлексия</p> <p>– Разъезд</p>	

Рекомендованные сценарии ключевых мероприятий:

1 день. Заезд участников смены и проведение инструктажей по технике безопасности. Знакомство ребят друг с другом, сплочение в отряде посредством игр. Проведение двухлинейного квеста «Движение вперед!» и огонька знакомств.

Сценарий двухлинейного квеста «Движение вперед!».

Ведущий: Добрый день ребята! Как ваше настроение? Какие вы все красивые, воодушевленные! Мы очень рады возможности провести с вами время! Мы – представители и участники общественно-государственной организации Российское Движение Детей и Молодежи «Движение Первых»! Это масштабное объединение, созданное в нашей стране, и вы всегда можете стать частью большой семьи!

А сегодня мы бы хотели погрузить вас в мир культуры, авантюризма, спорта, приключений, знаний и в мир дружбы! А значит, в мир РДДМ.

Правила мероприятия:

Совсем скоро вы станете участниками двухлинейного квеста. К вам приехали необычные гости, которые привезли с собой знания, опыт и интересные игры! Но каждый из них потерял важные для себя вещи, ваша задача узнать, кто и что потерял, чтобы помочь найти нужную вещь! Взамен за помощь вам будут выданы пазлы, из которых вы составите единую картину.

Что значит двухлинейный квест? Вы отправляетесь командами по станциям, нужно бежать туда, куда считаете нужным, но если станция занята, то ищите свободную, не тратьте время!

Перебегать от станции к станции можно только командой, делиться нельзя, за это снимаются баллы.

Ваша задача пройти все станции и выполнить задания наших гостей. За это время вы узнаете кем являются наши герои, а также соберете информацию, необходимую для заполнения маршрутного листа! Когда вы побываете на всех 8 станциях, то сможете помочь нашим гостям с поиском пропавших предметов. Поэтому придется навестить их по второму кругу!

Друзья, команды сформированы и осталось, чтобы лидер каждой вышел за маршрутным листом, планшеткой и ручкой! На выходе вы увидите карту, где отмечены все станции, ее можно сфотографировать или запомнить.

Помните, что на выполнение задания у вас есть час! Время пошло!

«Движение вперед»

Время на прохождение квеста 60 минут. Участники получают маршрутные листы и подходят к каждому герою, которому нужно помочь

вернуть предмет. Взамен на предмет им дают карточку с картинкой, пройдя все станции участники получают пазлы и собирают их.

Реквизит: Маршрутные листы (8 штук), пазлы 8 видов, предметы персонажей, каждого предмета по 8 штук.

Ход квеста: Все участники собираются вместе, им раздаются маршрутные листы и объясняются правила. После чего участники отправляются к персонажам. К каждому персонажу они должны подойти 2 раза, на первом круге герои рассказывают участникам свою историю, и распространяют слух о том, где он оставил свой предмет, а на втором участники меняют предмет на карточку с буквой.

Герой	Предмет (то, что есть)	Предмет (то, что надо)	Слух о персонаже	Слух от персонажа
Певец	Учебник	Ноты	У эколога есть самолет	Дипломат
Учитель	Фрукты и овощи	Учебник	У историка есть чек-лист	Спортсмен
Эколог	Самолетик	Фрукты и овощи	У волонтера есть фотоаппарат	Певец
Историк-патриот	Чек-лист	Самолетик		Учитель
Волонтер	Фотоаппарат	Чек-лист	У дипломата есть гиря	Эколог
Фотограф (финальный)		Фотоаппарат	У спортсмена есть ноты	
Дипломат (разводящий)	Гиря		У певца есть учебник	Волонтер
Спортсмен	Ноты	Гиря	У учителя есть овощи/фрукты	Фотограф

Правила: (можно как памятку распечатать и раздать вместе с маршрутным листом)

Ведущий: Приветствуем вас, друзья! Вам простоит найти 8 персонажей и помочь вернуть им потерянные предметы, где их искать вам подскажут. Взамен на предмет персонаж даст вам карточку и после того как все карточки будут собраны у вас получится словосочетание. С готовым словосочетанием вы подходите к ведущему, и он вам говорит, что делать дальше.

Содержание станций:

1. Певец «КУЛЬТУРА И ИСКУССТВО»

Задание для детей: Всем спеть песню «Оркестр», играя на стаканчиках, повторяя за певцом.

Слова: Всем здравствуйте! Я пою везде всегда – это моя страсть, моё призвание. А вы знали, что у Движения есть невероятно увлекательное направление «Культура и искусство» под лозунгом «Создавай и вдохновляй».

Начинает петь песню, забывает слова, просит ему подсказать и все вместе поют песню «Оркестр».

Друзья, спасибо вам за ваши песни, мне так не хватает музыки, после того как я потеряла свои ноты. Если узнаете у кого и где они, принесите их мне, пожалуйста.

Слух: А ещё я слышал, что у эколога есть самолет, представляете! Наверное, он на нем летает...

2. Учитель «ОБРАЗОВАНИЯ И ЗНАНИЕ», «НАУКА И ТЕХНОЛОГИИ»

Задание для детей: Сыграть в игру «Объясни иначе» (настольная игра РДШ);

Слова: Всем здравствуйте! Я учитель и работаю в школе уже много лет. А вы знаете, что у РДДМ есть такие интересные направления как «Образования и знания», «Наука и технологии». А кто-то из вас увлекается наукой? Здорово. Вот и мы сейчас с вами будем учиться, познавать, дерзать и открывать. Давайте сыграем в игру.

Ох как с вами весело, но мне нужно сейчас выполнять задание для моего научного проекта, а я нигде не могу найти свой учебник, может вы где сможете его найти принесите мне его пожалуйста. Поможете мне его вернуть?

Слух: А я вам тогда расскажу, что я слышал, что историк нашел чей-то чек-лист.

3. Эколог «ЭКОЛОГИЯ И ОХРАНА ПРИРОДЫ», «ТУРИЗМ И ПУТЕШЕСТВИЯ»

Задание для детей: разделить мусор в крафтовые пакеты;

Слова: Всем здравствуйте! А вы знали, что наша планета находится в опасности? Мы загрязняем пластиком, который не разлагается. В Движении есть направление «Экология и охрана природы», «Туризм и путешествия», которое помогает узнавать о том, как мы можем помогать природе и не только. Я дома завела себе станцию по разделению мусора, а теперь хочу научить и вас это делать. Помогите мне разделить пластик в нужную категорию.

А для того, что мы с вами были не только экологичные, но при этом оставались модными есть такой классный аксессуар, как экосумка. И у меня

такая тоже есть, но вот моя, к сожалению, порвалась и я растеряла свои фрукты и овощи, если узнаете, где они, то принесите мне их, пожалуйста!

Слух: А я слышала, что у волонтера есть фотоаппарат! Он фотографирует все свои добрые дела.

4. Историк «ПАТРИОТИЗМ И ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Задание для детей: сыграть в игру «ПРАВДА или ЛОЖЬ».

СЛОВА: Всем здравствуйте! Я историк, знаю всю-всю историю. А вы знаете, что у Движения есть направление «Патриотизм и историческая память»? Я предлагаю вам помочь мне определить, где правда, а где ложь. Я буду называть вам исторические факты, а вы мне отвечать правда это или ложь.

Исторические факты:

- Крещение Руси было в 968 году? (**Ложь – 988г.**);
- М. В. Ломоносов является основателем МГУ, но сам он никогда этот университет не посещал? (**Правда**);
- Великая Отечественная война началась 28 июля 1941 года? (**Ложь – 22 июня 1941 года**).
- Челябинская область была родиной одной из самых древнейших цивилизаций на планете? (**Правда – на ее территории находится Аркаим – ныне историко-культурный заповедник, а раньше одно из поселений Страны городов. Уникальный археологический комплекс сохранил не менее 50 памятников истории разных эпох**).
- Правда ли, что Российский флаг существовал со времен начала государства? (**Ложь – Россия до царя Алексея Михайловича не имела единого государственного знамени. Первый бело-сине-красный флаг России был утверждён в 1668 году царём Алексеем Михайловичем как корабельное знамя фрегата «Орёл»**).

Отлично, спасибо вам за игру, если увидите мой самолётик, пожалуйста верните мне его.

СЛУХ: Не говорит никакой слух.

5. Волонтер «ВОЛОНТЕРСТВО И ДОБРОВОЛЬЧЕСТВО» «ТРУД, ПРОФЕССИЯ И СВОЕ ДЕЛО»

Задание для детей: Каждый ребенок на листочке пишет доброе дело, которое он уже совершил или собирается совершить, и кладет его в копилку добрых дел.

СЛОВА: Всем здравствуйте! А с чем у вас ассоциируется слово добро? А какое доброе дело можно сделать прямо сейчас? В какое время года нужно совершать добрые поступки? (*выслушивает ответы*)

А вы знали, что у Движения есть направление «Волонтерство и добровольчество» и «Труд, профессия и свое дело».

Добрые поступки можно совершать всегда! Ведь волонтерство это не только помощь другим, но и также участие в различных мероприятиях. И именно благодаря волонтерству вы сможете попробовать для себя что-то новое, что возможно вам пригодиться в дальнейшем выборе вашей профессии.

Ну а сейчас я хочу вас каждого попросить на листочке написать доброе дело, которое вы уже делали, или собираетесь сделать, а листочек отдать мне, я сложу их в свою копилку добрых дел. У меня есть чек-лист добрых дел, но я его давно не видел, возможно оставила у кого-то из моих друзей!

СЛУХ: Слышал, что у дипломата есть гиря, интересно, из чего она сделана...

6. Фотограф «МЕДИА И КОММУНИКАЦИИ»

СЛОВА: Всем здравствуйте! Вы любите петь, кричать и веселиться? Может тогда покричим? У меня есть 3 крутых кричалки РДДМ, давайте выучим их.

1. «Движемся вместе навстречу мечте, будем опорой огромной стране!»

2. «Российское движение детей и молодежи – новейшую историю сегодня мы заложим»

3. «Мы поколение звёзд и высот, Движение Первых только вперед!»

У Движения есть интереснейшее направление «Медиа и коммуникации».

Мы так здорово с вами покричали, но, к сожалению, я не могу сделать для вас красочные фотографии, потому что не могу найти свой фотоаппарат. Может вы мне поможете?

СЛУХ: А вы знали, что у спортсмена есть ноты? Только вот зачем они ему? Не знаю, но может быть вы сможете это выяснить?

7. Дипломат «ДИПЛОМАТИЯ И МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ»

СЛОВА: Всем привет! Я дипломат, вы знаете, что это за профессия? (*ответы детей*). В нашем мире очень важно понимать других людей. Вот мы сейчас с вами и проверим насколько вы знаете и понимаете языки других стран и народов. (Дети должны сказать перевод и какой это язык)

Movement – движение (английский)

Йәштәр – молодежь (башкирский)

Мәктәп – школа (татарский)

Sen – мечта (чешский)

Družina – семья (словенский)

Достық – дружба (казахский)

Ничего не просит у детей, ему ничего не надо

Задание для детей: если дети попросят гирию, то на втором круге её выдать.

8. Спортсмен «СПОРТИ ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ»

Задание для детей: Сделать танцевальную зарядку

СЛОВА: Физкульт привет! Вы знаете известную поговорку «В здоровом теле здоровый дух?» Так давайте с вами сделаем зарядку, но не просто зарядку, а танцевальную!

Танцуют.

Танцы – это здорово, но мне нужно тренироваться, чтобы оставаться в форме. Только вот я никак не могу найти свою гирию. Может быть вы сможете мне помочь?

СЛУХ: У учителя есть очень вкусные и полезные фрукты и овощи.

Сценарий огоньков знакомств:

Мы предлагаем вам стандартный сценарий проведения огонька знакомств, но выбор все равно за вами.

День знакомства и представления друг другу. Определение целей и перспектив на ближайшие дни. В первый огонек необходимо организовать высказывания детей на вопросы: «Меня зовут... и в обычной жизни я...», «Я – часть РДДМ, потому что...», «Что я жду от этой смены?».

Темы могут быть разными. Очень важна и ваша искренность, расскажите участникам, чем занимаетесь вы и что вы ждете от этой смены. Затем в конце обсуждения можно провести игру.

Варианты игр:

«Записки в будущее». Каждому ребенку предлагается написать письмо себе в будущее на 14 дней, загадать желание. Затем вы собираете записки и в конце смены раздаете детям.

«С неба звездочка упала». Детям говорится о том, что когда падают звезды, можно загадывать желание и многие люди, увидев падающую звезду, загадывают свое самое заветное желание, и оно обязательно сбывается. Ребята пишут каждый на своей звезде (вырезанной из разноцветного картона), чего они ждут от этой смены. Вожатый собирает все звезды и вешает их на стену.

В конце смены их снимают, читают пожелания, и все вместе обсуждают, что сбылось, а что нет.

Не забывайте про анализ дня, именно ради этого вы собрались на огонек. Вопросы могут быть по типу: «В этом дне мне понравилось/ не понравилось...», «Мне удалось/ не удалось проявить себя в...», «Человек сегодняшнего дня для меня...», «Мои предложения на следующий день...».

В конце огонька мы дарим легенду. Варианты легенд:

«Легенда о костре»

Один человек очень любил детей. Но дети ссорились, дрались между собой. И тогда человек решил собрать всех ребят вместе, чтобы они подружились и лучше узнали друг друга. И вот однажды вечером он зажег костер, и ребята стали сходиться к костру. Тогда дети поняли, что они люди, у них есть общие мысли, желания, беды и радости. С тех пор костер считается символом общения и дружбы. На земле было темно. А люди хотели света и тепла. Однажды их постигло страшное бедствие: ожили вулканы земли. Много людей погибло в борьбе со стихией. На земле остались только самые молодые и выносливые. Но нет худа без добра. Эти люди сумели приручить огонь. Теперь они каждый вечер собирались у костра и вспоминали погибших братьев. И все-таки эти ЛЮДИ были первыми, кто смог приручить огонь.

«Легенда об орлятском круге»

В былые времена, в старинные годы... Давным-давно... Жили на берегу моря люди. Это было племя красивых и сильных людей, любящих жизнь и красоту, любящих друг друга... Но ничто не длится долго. Пришла война. Пришла необходимость всем мужчинам уйти воевать. А как же любимые женщины, матери, сестры, дочери? Не забрать их с собою... И тогда все мужчины, чтобы не мерзли их любимые, сложили посреди пещеры свои горящие сердца. И ушли... Ушли воевать, защищать свой дом, свои семьи. Сердца горели ровным и теплым огнем. Но ворвался злой ветер, и начал тушить сердца мужские. И тогда женщины, дочери, матери, сестры встали в круг вокруг горящих сердец и загородили их от ветра.

Много они простояли, но защитили сердца от ветра. А когда мужчины вернулись домой, то были встречены своими любимыми. И вот с тех пор повелась традиция – вставать в круг, который и назвали впоследствии «Орлятским». Встают в этот круг только самые близкие друзья. Встают не просто так. Встают, чтобы поговорить, пообщаться. Сказать друг другу что-то самое сокровенное, самое важное. В «Орлятском» кругу есть свои традиции и свои законы:

Слева друг и справа друг,

Чуть качнулся Орлятский круг.



Тут лишь о главном услышишь слова.
Руки в размахе крыльев орла:
Справа на плечи, а слева на пояс.
Тихо звучит о серьезном твой голос.
Круг неразрывный нельзя разорвать.
В центр, лишь прощаясь, можно ступить.

Эти правила объясняются очень просто: Правая рука лежит на плече соседа справа, чтобы ты знал, что в трудную минуту ты всегда можешь опереться на своего друга. Левая рука лежит на поясе соседа слева, чтобы твой друг всегда был уверен в твоей поддержке. Когда хочешь выйти из круга, или войти в него, то дождись окончания разговора или песни и сделай это так осторожно, чтобы злой ветер не смог ворваться в круг и затушить горящие Орлятские сердца, лежащие в центре круга. Потому и нельзя топтаться в центре – кто же ходит по сердцам. А когда уезжают друзья, то сумки и чемоданы ставятся в центр круга, чтобы увезти с собою частицу большого отрядного сердца, бьющегося ровно и горящего большим теплым огнем.

2 день. Дипломатия и международные отношения «Умей дружить!»

Раскрывается направление дипломатия и международные отношения.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью «Единства народов России» – каждый участник смены знакомится с участником из другого отряда и узнает историю его семьи, их традиции. На огоньке в отряде обсуждается, что они узнали за день.

Ключевыми мероприятиями являются: тренинг на командообразование «Мы едины», ролевая игра на взаимодействие, квест «4 комнаты».

Тренинг на командообразование «Мы едины»

Здравствуйте, ребята. Сегодня у нас необычное занятие, которое называется «Мы едины!». Но перед тем, как мы начнем, хочу познакомить вас с правилами нашей группы во время занятия.

Педагог обращает внимание участников на заранее прописанные правила (оформлены или на ватмане, или на доске, или на презентации) «Правила занятия»:

1. Быть вежливым, не оскорблять другого, не перебивать.
2. Предлагать, как можно больше вариантов – чем больше идей, тем лучше.
3. Выдвигать фантастические идеи, не задумываясь о последствиях.
4. Не критиковать друг друга, каждое мнение имеет право на существование.
5. Что не запрещено, то разрешено.

Ребята, согласны ли вы принять эти правила работы и выполнять их? Участники принимают правила работы (кивок головы, поднятие руки, словесно)

Давайте начнем! Скажите, а что обычно делают люди, когда встречаются? Верно, приветствуют друг друга словесно или тактильно (объятия, рукопожатия).

Упражнение «Мы с тобой похожи тем, что...»

Цель: познакомиться (если участники не знают друг друга), узнать, чем они похожи, найти приятелей по интересам. **Ход упражнения.** Участники выстраиваются в два круга – внутренний и внешний, лицом друг к другу. Количество участников в обоих кругах должно быть одинаковое. Участники внешнего круга говорят своим партнерам напротив фразу, которая начинается со слов: «Мы с тобой похожи тем, что...». Например, тем, что живем на планете Земля, учимся в одном классе и т.д. Участники внутреннего круга отвечают: «Мы с тобой отличаемся тем, что...». Например, тем, что у нас разный цвет глаз, разная длина волос и т.д. Затем по команде ведущего участники внутреннего круга передвигаются (по часовой стрелке), меняя партнера. Процедура повторяется до тех пор, пока каждый участник внутреннего круга не повстречается с каждым участником внешнего круга.

Вопросы для обсуждения:

- какие эмоции испытывали во время упражнения?
- что нового узнали о других?
- что интересное узнали?

Упражнение «Сбор рукопожатий»

Каждый участник должен за определенное время (1 мин.) успеть поздороваться за руку с максимальным количеством людей. Внимание участников фиксируется на том, что руку надо пожимать доброжелательно, глядя в глаза человеку. Вариант: обязательно называть свое имя. Нужно обговорить то, что необходимо подсчитать количество людей, с которыми ты поздоровался. Тогда по завершении упражнения ведущий спрашивает: «Кто поздоровался больше, чем с 10 людьми? А больше чем с 20?»

Комментарий: это упражнение – разминка для усиления групповой динамики проводится стоя. Дети при выполнении задания передвигаются хаотично. Для подведения итогов все участники садятся в круг.

Ребята, как вы считаете, вы – команда? А почему? Выслушать ответы участников. Давайте подумаем вместе, что такое команда? Команда - круг людей, объединённый общими интересами, имеющих общую цель, общее дело. Все вместе думают, все вместе делают, каждый знает, за что он отвечает, и помогает другим. Обычно в команде есть общая задача, которая должна быть

решена. Участники команды поддерживают друг друга и несут коллективную ответственность за результат деятельности всей команды. Главный принцип команды может звучать так: «Один за всех, все за одного». В команде обычно есть лидер, главный, руководитель. Его роль - координатор. Грамотный руководитель уважает свою команду и советуется с ней. Роль каждого участника в команде очень важна.

Упражнение «Дом»

Цель: осознание своей роли в группе, стиля поведения. **Ход упражнения.** Участники делятся на 2 команды. Ведущий дает инструкцию: «Каждая команда должна стать полноценным домом! Каждый человек должен выбрать, кем он будет в этом доме – дверью, стеной, а может быть обоями или предметом мебели, цветком или телевизором? Выбор за вами! Но не забывайте, что вы должны быть полноценным и функциональным домом! Постройте свой дом! Можно общаться между собой». Психологический смысл упражнения: Участники задумываются над тем, какую функцию они выполняют в этом коллективе, осознают, что все они нужны в своем «доме», что способствует сплочению.

Вопросы для обсуждения:

- Как проходило обсуждение в командах?
- Сразу ли Вы смогли определить свою роль в «доме»?
- Почему Вы выбрали именно эту роль? Необходимо подчеркнуть, что каждая часть Вашего «дома» важна и нужна в нем, каждая несет свою определенную функцию, без которой дом не может быть полноценным!

Упражнение «Мой вклад в команду»

Упражнение помогает каждому участнику осознать свою роль в данной команде, тот вклад, который он вносит в командную работу, помогает осознать различные варианты того, как вносится вклад в общий результат, и развить в участниках уважение к другим и признание важности выполнения их функций.

Время: 20-30 минут.

Описание: Все участники делятся на мини-группы по 3-4 человека.

Педагог просит каждого участника высказаться в рамках своей мини-группы на тему того, в чем он видит свой вклад в деятельность всей команды. При этом если тренинг проводится в корпоративном формате, то есть в нем участвуют лица от одной компании, имеется ввиду вклад в работу всей команды, пришедшей на тренинг. Если в тренинге участвуют лица от разных компаний, то можно говорить о том вкладе, который каждый делает в свою конкретную команду на своем рабочем месте. Если кто-то из участников

затрудняется, остальные члены его мини-группы могут ему помочь сформулировать свой доклад.

Группам дается 10 минут на подготовку. После этого один участник от каждой мини-группы выступает и рассказывает о каждом в своей группе.

Выводы:

Можно подчеркнуть, насколько разные мнения о собственном вкладе прозвучали, подчеркнуть то, что в хорошей команде максимально используются индивидуальные особенности и сильные стороны каждого.

Можно подчеркнуть, что вносить свой вклад в команду можно по-разному – выполняя определенные профессиональные или организаторские функции либо влияя психологически на атмосферу в команде (вселяя энтузиазм и уверенность в своих силах, либо сглаживая конфликты и т.д.). После этого можно перейти к более подробному рассмотрению ролей в команде.

Упражнение «Машина времени»

Правила игры. Это упражнение на сплочение команды лучше всего проводить в тихом месте, где все могут сесть в круг. Попросите участников подобрать уникальное воспоминание о своей жизни либо из школьной жизни, либо как активист. Может быть вас кто-то вдохновил настолько, что вы пошли по пути этого человека. На обдумывание команде можно предоставить несколько минут. Затем попросите всех поделиться одним воспоминанием, которое они хотели бы пережить заново, если бы можно было повернуть время вспять.

Возможно, поначалу не всем будет комфортно делиться воспоминаниями, поэтому поддержите атмосферу открытости и сделайте так, чтобы всем было легко рассказывать о важных для них моментах.

Рефлексия. Участники возвращаются в круг, и каждый по кругу отвечает на вопросы: «Какое настроение сейчас?», «Что нового узнал о себе и других?», «Как это знание повлияет на возникновение дружбы в коллективе?». Ведущий подводит итог: сегодня мы с вами познакомились, узнали много нового о других, дружно поработали в группе.

Ролевая игра на взаимодействие

Волею судьбы вы оказались на необитаемой планете. Здесь богатый животный и растительный мир, но есть опасности; ядовитые растения, холодная зима. Сплоченной группой продержаться можно, а в одиночку – почти нереально. В ближайшие 20 лет вы можете вернуться к нормальной жизни в родные края. Ваша задача – создать такие условия, в которых вы могли бы выжить. Поймите серьезность и драматичность происшедшего, тем более за такой срок люди иногда дичают, за раздражительностью вспыхивают

ярость и драки насмерть. Тут не место для легкомыслия – вам нужно чем-то питаться и нужно выжить.

Настройте себя соответствующим образом, наблюдайте за собой: как проявите себя в этой жизни?

Вы должны освоить эту планету, организовать хозяйство. На листе бумаги нарисуйте карту планеты и нанесите обозначения.

Вопросы, которые нужно решить:

– Кто ваш лидер?

– Какие у него рычаги власти?

– Как будете решать вопрос распределения? Всем поровну? По трудовому вкладу? Дадите больше сильным, ибо от них больше пользы? Дадите больше больным и слабым?

– Станет ли ваша община принимать решения большинством голосов? Могут ли мужчины, если их большинство, решать за женщин?

– Будет ли ваша община вмешиваться в частную жизнь? Имеет ли право человек не подчиняться и жить по-своему? Каковы будут санкции за невыполнение, или плохое выполнение обязанностей?

– Возможен ли раскол в колонии? Что делать, если одна группа начинает диктовать свои условия другой, более слабой? Если кто-то захочет жить отдельно, имеет ли он право на собственную территорию планеты? На часть имущества? На какую именно?

– Какое будет наказание за совершенное преступление?

– Имеет ли право кто-то вести образ жизни, делающий его слабым, болезненным, обузой для остальных?

– Нет ли у вас сейчас обиженных, недовольных? Сможете ли вы сейчас им чем-то помочь?

– Будут ли у вас выходные, праздники? Какие, когда?

Важен вопрос о власти: захват власти (один сильный договаривается с другим сильным, привлекает на свою сторону колеблющихся и подавляет раздробленную оппозицию, диктуя ей свои условия), демократия советов (каждый незначительный вопрос долго дебатруется, а общее решение не вырабатывается).

Вам предоставляется полная свобода действий в рамках задания. Выберите «летописца», чтобы фиксировать ваши решения, вести «летопись жизни». Постарайтесь, чтобы ваше пребывание на планете было активным и богатым событиями.

Может быть, вам удастся не только выжить, но и создать идеальное общество.

Дополнительное задание: рассказать о своей планете и изложить свои жизненные позиции.

Во время игры каждые 15 минут проводятся обсуждения (для этого каждая команда получает вопросы):

1) дружеская, добрая, веселая атмосфера: кто создает тепло, кто конфликтен?

2) конструктивны ли принятые решения, виновен в неконструктивных дискуссиях, кто выдвигает деловые решения?

3) динамичен ли придуманный сюжет, активны ли участники в придуманном сюжете?

4) кто пассивен в игре?

По окончании игры необходимо обсудить вопросы:

– Получилось выжить на новой планете?

– Получилось ли прийти к общему мнению?

– Случались ли конфликты? Если да, то каким способом вы их решали?

– Какой вклад каждый сделал для благополучной жизни на планете?

Квест «4 комнаты»

Космос разделен на 4 сектора:

– отважные;

– всезнающие;

– добродетели;

– созидатели;

У каждого сектора есть свой отличительный элемент: цвет, элемент, рисунок, а также артефакт.

Произошло событие и открылся Вселенский разлом – а всё потому, что у каждого сектора пропал их артефакт. Космос рушится. Но каждый сектор хранит секрет.

У каждого сектора находится артефакт другого. Они его прячут в свой комнате, в которой находятся. Задача каждой команды: вернуть свой артефакт.

Просто так из своего сектора вылететь нельзя. Для этого отдельный вселенский комитет (вожатые) следят за перемещениями. Из команды одновременно можно отправить только одного сыщика и до трех дипломатов (в один сектор) по космическим связям.

Сыщик – когда тот заходит в комнату (сектор), сектор закрывает глаза. У него есть 40 секунд осмотреться. Он стоит на одном месте и не может передвигаться. Остальные в комнате должны находиться с закрытыми глазами.

Дипломат – он перемещается на переговоры. Его задача обменяться информацией, которую его сектор знает на новую инфу. Возможно, получится обменяться артефактами.

Если сектор не идет на контакт, можно попробовать украсть у них артефакт. Для этого команда дипломатов может передвигаться, и трогать всё что находится в комнате. Им нужно незаметно стащить артефакт. Но если сектор чувствует, что дипломаты подозрительно себя ведут, то они могут завершить переговоры сказав: «Бесконечность не предел» и тогда дипломаты молча улетают к себе. Либо обнять их – тем самым показав вселенскому комитету, что они нарушили их правила – и тогда дипломатов отправляют на 7 минут в «Зону отчуждения» (тюрьма). То есть они просто выпадают на время из игры.

Квест заканчивается, когда каждый сектор находит свой артефакт.

3 день. Наука и технологии «Дерзай и открывай»

Раскрывается направление наука и технологии.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью Движения. Историческая память – нарисовать персонажа определенного времени, на следующий день сделать выставку.

Проводится экспериментариум «Научная среда», «Классная встреча» с представителем ученого сообщества, квест «Эхо истории».

Экспериментариум «Научная среда».

Приглашение учителей химии для проведения научных опытов.

Примерный сценарий экспериментариума:

Ведущий: Вот мы – космонавты, и отправимся в космос на неисследованную планету. Наша космическая команда будет называться «Увлекательные познаватели». А полетим мы на космических шаттлах! Вы готовы?

Опыт №1 Левитирующие шарики

Включите фен и поместите теннисный шарик в поток воздуха. После этого он повиснет на месте и не сдвинется, даже если повернуть фен и дуть на шарик под другим углом. При желании и достаточной ловкости в поток можно добавить ещё один шарик.

Почему так происходит? Давление внутри струи воздуха ниже давления снаружи. Разница давлений и создаёт силы, которые действуют со всех сторон и удерживают шарик.

Ведущий: Вот уже и видна планета «Экспериментариус» – приземляемся!

Посмотрите, на этой планете очень много воды нам её надо исследовать, проверить ее свойства в разных состояниях и обстоятельствах. Сейчас мы исследуем как нам предотвратить водяной ураган, который иногда возникает на этой планете.

Опыт №2 Увлекательные эксперименты для детей «Водяной ураган»

Что понадобится: 2 прозрачные бутылки, кольцо + крышка с отверстием, вода, жидкий краситель, скотч.

Что делаем:

1. Наливаем в бутылку воду;
2. Смешиваем воду и краситель;
3. Одеваем на бутылку с водой кольцо;
4. Сверху закрепляем с помощью скотча вторую бутылку с пробкой (в которой проделана дырка);
5. Потом переворачиваем бутылки (вода не проливается вниз);
6. Раскручиваем круговыми движениями, держа за стык (где скотч) бутылки, вода должна закружиться в воронку. Останавливаем движение и наблюдаем как вода в виде воронки переливается в нижнюю бутылку.

Примечание:

Возможно, Вам придется покрутить бутылку несколько раз, прежде чем Вы заставите торнадо работать должным образом.

Как это произошло?

Когда Вы прокручиваете бутылку круговыми движениями, Вы создаете вихрь воды, который выглядит как мини-торнадо. Вода быстро вращается вокруг центра вихря за счет центробежной силы. Центробежная сила – это сила внутрь направляющего объекта или жидкости, такой как воды по отношению к центру его круговой траектории. Вихри встречаются в природе, но там они очень страшные.

Ведущий: Можно оставить послание жителям «Экспериментариуса», так чтобы только они смогли прочитать? Давайте попробуем подыскать такие волшебные чернила.

Опыт №3 Невидимые лимонные чернила

Что понадобится: Зубочистка или ватная палочка, свежий лимон, белая тонкая бумага, утюг.

Что делаем:

Нужно выжать сок из фрукта. При помощи зубочистки, которую надо приготовить заранее, написать на бумаге любой текст. Как только бумажка высохнет, прогладьте лист утюгом и посмотреть, как текст постепенно

появится. Если утюга нет, подержите бумажку над огнем свечи. Эффект будет тем же.

Сколько времени занимает эксперимент: 15 минут

Ведущий: Мы написали послания жителям планеты, а теперь давайте запечатаем эту прекрасную планету... Нарисуем ее. Но мы будем это делать необычными красками-Марсианскими.

Опыт №4 Пухлые краски

Что понадобится: Блинная мука, мелкая соль, вода, пищевые красители или гуашь, ватные палочки или толстая кисть, плотная бумага для рисования.

То делаем:

Для того чтобы сделать краску одного цвета, нужно смешать в стаканчике 1 столовую ложку муки и 1 столовую ложку соли, а затем добавить туда три столовые ложки воды и краску. Таким же образом подготовьте краски других цветов. Рисовать лучше на плотной бумаге или картоне ватными палочками или толстой кисточкой (для каждого цвета используйте отдельную). После того, как рисунок будет готов, «испеките» его в микроволновке – достаточно будет 4-5 минут на мощности 600 Вт. За это время краски вспухнут и затвердеют и рисунок станет объемным.

Ведущий: Ребята, по-моему, на планете «Экспериментариус» начинается засуха, вся вода утекает в пластиковые резервуары и оттуда уже никуда не может течь. Возьмем пробы необычного вещества и проведем дома на Земле эксперименты, изучим свойства и поймем почему оно не пускает воду назад.

Садимся скорее в свои шаттлы.

(Дети выстраиваются в один ряд)

Заводим моторы *(Делаем круговые движения руками, изображая наматывание ниток на руки)*. Идёт обратный отсчёт – 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 пуск – полетели.

Вот мы и прилетели обратно на свою планету Земля (выходим на улицу и проводим эксперимент)

Опыт №5 Эксперимент для детей: «Дырявый пакетик»

Пластик окружает нас в любом возрасте. Этот эксперимент поможет познакомить ребенка с одним из наиболее распространенных материалов. И понять, что совершенно не важно, есть ли в нем дырки или нет!

Что понадобится: вода, прозрачный пакетик, остро заточенные карандаши.

Что делаем: наполните пакет водой, на первом этапе в нем не должно быть каких-либо дыр, для удобства завяжите его. Аккуратно проткните пакет карандашом насквозь, делать это лучше над раковиной. Наблюдайте, как пакет будет удерживать воду.

Полиэтилен – материал пластичный. Поэтому, когда его протыкают, он как бы растягивается вокруг карандаша.

Ведущий: Мы провели эксперименты на планете и конечный на Земле, узнали много всего интересного про воду, плотность жидкостей, чудо вещество под названием – полиэтилен. Наше путешествие подошло к концу, мы превращаемся обратно из космонавтов в детей больших и маленьких.

Рекомендации по организации «Классных встреч»

Классная встреча представляет собой диалог участников смены с представителями ученого сообщества, способными своим примером мотивировать детей на дальнейшее личностное развитие в сфере науки и технологий.

Приглашенные гости делятся своими историями успеха, рассказывают о том, как они пришли к своей профессии, интересные моменты в их работе, а также отвечают на вопросы участников смены.

Для спикера и ведущего на сцене размещаются два кресла или диванчики, микрофоны, журнальный стол, вода. Гость в течение не более 10 минут рассказывает свою историю успеха, свой путь развития в сфере науки и технологий. Во время выступления гость может использовать презентационный, видеоматериал (по желанию).

После этого участники смены могут задавать гостю вопросы.

По итогам встречи каждый гость может выбрать лучший вопрос и наградить их авторов подарком/правом/привилегией от себя лично.

Ведущий Классной встречи является модератором диалога участников смены со спикером, контролирует время выступления, активизирует участников Классной встречи задавать вопросы.

Квест Эхо истории «Как развивался космос»

Квест реализуется по следующему плану:

1. Введение в квест, разбивка на команды.

2. Проведение

Ресурсы:

– маршрутные листы.

– картинки (по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>).

Ход:

Вожатый рассказывает введение:

Все мы обладаем разными качествами. И порой эти качества помогают нам в нашей жизни, а иногда возвращаются к нам отголосками – Эхо.

У нас произошла аномалия в лагере появились 5 героев. Распутайте эту загадку.

Делим детей на 5 команд и выдаем маршрутный лист с местом нахождения аномалий- планетами. На листах, рядом с каждой планетой пустое окошко – там участники должны написать имя Эхо

Квест проходит в полной тишине. У каждого героя есть свой эмоциональный якорь – тот самый Эхо. Он находится где-то на территории, и вы не найдете его на карте. Вам самим нужно найти его. И услышав его историю, понять к какой аномалии он принадлежит. Но помните, при малейшем звуке Эхо исчезнет (вожатый замолчит. И начнет свою историю заново)

Участники расходятся, знакомятся с планетами, а также слышат легенды. Между аномалиями по пути разбросаны Эхо. У них находятся изображения героев и планет. Участникам необходимо будет сопоставить героев и планеты друг с другом.

Легенды:

1. Меркурий (Гермес) – Скорость и ловкость:

В крылатых сандалиях на ногах, с крылатым шлемом на голове и с жезлом в руках носился бог Гермес с быстротой мысли от высот Олимпа до самых отдаленных краев всего мира.

Бог Гермес считался также покровителем путников. На всех дорогах и перекрестках и даже перед дверями домов в Древней Греции ставили каменные столбы с головой Гермеса. Он был покровителем путешествующих не только при их жизни, но даже и после их смерти. Своим жезлом он закрывал людям глаза, и они засыпали глубоким сном. После этого он сопровождал их души.

2. Марс (Арес) – Сила и смелость:

Ничто так не радовало сердце Ареса, как жестокие битвы и кровопролитные войны между народами. Вооруженный мечом и огромным щитом, со шлемом на голове, он яростно носился среди сражающихся и бурно ликовал.

Несмотря на свой воинственный нрав, Арес был способен и на нежные чувства – он страстно любил Венеру.

Ареса обычно изображали в блестящих доспехах, шлеме с копьем в одной мускулистой руке и красивым щитом – в другой. Всем своим видом он демонстрировал, что всегда готов броситься на врага.

3. Юпитер (Зевс) – Мудрость и уверенность:

Спокойный и сильный золотистый видимый блеск придает планете ЮПИТЕР величественность и грандиозность, особенно при хороших условиях для наблюдения. Поэтому, видимо, она и получила имя Юпитер – так римляне называли древнегреческого бога Зевса – властелина Неба и Земли.

Своими молниями он уничтожал любого, кто нарушал установленный им порядок и законность в мире. Поэтому древние греки называли его еще громовержцем Зевсом.

4. Сатурн (Кронос) – Постоянство и надежность:

Медленное видимое движение этой планеты на фоне зодиакальных созвездий и спокойный ее желтоватый блеск придают ей некоторую величественность. Поэтому ей дали имя САТУРН – так римляне называли древнегреческого бога Кроноса.

Большинство из спутников, как это видно, названы именами титанов – братьев и сестер Сатурна (Кроноса), который и сам был титаном. Поэтому первому открытому спутнику Сатурна было присвоено имя Титана – брата Сатурна. Открываемые впоследствии новые спутники Сатурна именовались собственными мифологическими именами титанов и титанид.

5. Венера (Афродита) – Красота и смекалка:

Самое яркое небесное тело после Солнца и Луны – является, видимо, первой планетой («блуждающей звездой»), которую люди открыли еще в самые давние времена. Своим ярким блеском она привлекала взгляды людей утром, перед восходом Солнца, как Зорница, а вечером, после захода Солнца, как Вечерница (вечерняя звезда).

Видимый блеск Венеры придает ей какую-то таинственную красоту и очарование, поэтому она и получила это имя. Так древние римляне называли греческую богиню красоты и любви Афродиту.

Согласно одному из вариантов древнегреческого мифа, Афродита была дочерью Зевса и нимфы (океаниды) Дионы. По-другому, более распространенному варианту мифа, она была дочерью Урана (Неба), рожденной из белоснежной пены резвых волн моря, и родилась вблизи острова Кифера. Легкий ветерок, нежно подхвативший только что появившуюся на свет богиню Афродиту, донес ее до острова Кипр.

4 день. Труд, профессия и своё дело «Найди призвание!»

Раскрывается направление труд, профессия и свое дело.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью созидательный труд – в течении дня помогать всем сотрудникам лагеря.

Проводятся просмотр мультфильма «Звездные собаки: Белка и Стрелка» с дальнейшим обсуждением, интерактивная профорientация, представление визиток «Открытие планеты».

Просмотр мультфильма «Звездные собаки: Белка и Стрелка» с последующим обсуждением

Примерные вопросы для обсуждения:

– Какие эмоции и чувства у вас вызвал просмотр мультфильма?

- Какими чертами характера обладают главные герои?
- Какие цели преследовали главные герои?
- Что помогло главным героям добиться успеха и осуществить свои мечты?

Интерактивная профориентация

Интерактивная профориентация материалы по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>.

В начале показывается презентация, далее ребята пробуют себя в различных профессиях на сайте <https://proektoria.online/suits>.

Исходя из выборов детей, алгоритм сайта рассчитывает наиболее подходящую для них профессию.

Представление визиток «Открытие планеты»

Участники смены подготавливают творческие номера на тему «Первое путешествие». Творческие номера могут представлять собой театральные постановки, хореографические или вокальные представления. Творческие номера должны раскрывать тематику смены – первый полет в космос.

5 день. Культура и искусство «Создавай и вдохновляй!»

Раскрывается направление культура и искусство.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью «Мечта» – выложить пост о своей мечте в социальных сетях с #мечтаПервых

Проводятся мастер-класс «Как не бояться говорить?», арт-терапия «Моя Вселенная», караоке-баттл «Полет в космос»

Мастер-класс по ораторскому мастерству «Как не бояться говорить?». Материалы находятся на облачном хранилище по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>.

Арт-терапия «Моя Вселенная»

Материалы: Картонные звезды (по количеству детей), клубок ниток, бумага, краски, жидкое мыло, кисти, одноразовые стаканчики, трубочки.

Ход занятия:

Педагог: Всем привет. Ребята, мы очень рады этот день провести с вами. Сегодня мы будем с вами рисовать. Есть догадки что именно? Хорошо, сейчас будет подсказка нашей темы.

Звездное знакомство

Дети сидят в кругу и в руках держат картонную звездочку. Педагог передает клубок ниток ребенку, ребенок наматывает нить на звездочку и при этом говорит ласковое слово, доброе пожелание рядом сидящему ребенку (соседу) и затем передает клубок ребенку, которому сказал пожелание. И так по кругу.

Педагог: Ребята, смотрите какое звездное небо у нас с вами получилось. Просто загляденье. Догадались, что будем рисовать сегодня? Скажите, а что вы знаете о космосе?

Сейчас мы с вами нарисуем свою вселенную, свой космос и планету, на которой вы бы хотели жить. Но для начала предлагаю вам послушать одну историю:

«Закроем глаза и представим, что мы в открытом космосе. Перед нами открывается удивительная картина: темно-синее бескрайнее небо, все усыпанное мириадами звезд. Их так много! Сотни, нет, тысячи и миллионы больших и маленьких звездочек смотрят прямо на нас! Невозможно отвести взгляда от ночного неба. Волшебный мир звезд открылся перед нами: красивейшие небесные луга раскинулись далеко за горизонт, ночное солнце – Луна – заливают их своим серебристым теплым светом, по симпатичным лужайкам весело прыгают маленькие звездочки, а возле них хлопочут взрослые мамы – Звезды. Вокруг жужжат шустрые кометы и вращаются планеты. Нам комфортно, мы передвигаемся по открытому космосу легко и непринужденно. Но время возвращаться на Землю. Открываем глаза. Мы на Земле, у нас с вами миссия – создать свою Вселенную. Вселенную, в которой нам комфортно, спокойно и радостно. Мы наделим ее своей положительной энергией, которая будет для вас оберегом. Знайте, что вы не одиноки в этом мире, с вами ваша Вселенная».

Дети сидят, закрывают глаза и слушают, что говорит педагог.

Рассказать о технике рисования мыльными пузырями. Далее ребята рисуют Вселенную. Во время рисования обсуждение их рисунков.

Педагог: А теперь наделим нашу картину волшебной силой. Берем картину в руки и думаем о самом заветном желании. Представляем, как оно уже сбылось и что вы чувствуете в этот момент.

Караоке-баттл «Полет в космос»

Для проведения данного мероприятия необходимо заранее скачать все мелодии и проверить. Песни можно заменять на аналогичные по смыслу, в рамках педагогической позиции.

Сценарий мероприятия:

Ведущий: Добрый день, дорогие ребята, сейчас мы с вами отправимся в космос с помощью музыки. Мы уверены, что вы любите музыку, любите мультфильмы и песни из мультфильмов.

Итак, объявляем I тур.

I тур

Первый команда совещается, затем выбирает категорию и любую ноту. Около нотки, одна угаданная мелодия дает один балл, если мелодия угадана,

то балл засчитан. Если участники затрудняются отвечать, им помогает другая команда, можно напеть песни по одному куплету, но балл не засчитывается.

Песни:

1 категория – Игры. Заставки самых любимых игр.

- Марио
- Sims
- Genshin Impact
- Subway Surfers

2 категория – Фильмы. Заставки и саундтреки самых популярных российских фильмов и мультфильмов.

- Чебурашка
- Артек. Большое путешествие
- Ёлки
- Завтрак у папы

3 категория – Топ-100. Эти произведения входят в топ чарты различных платформ.

- Режиссёр – Градусы
- Венера-Юпитер – Ваня Дмитриенко
- Миллион голосов – Полина Гагарина
- Будь первым – Стас море

4 категория – Я на мероприятии. Эти песни мы с вами знаем наизусть.

- Давай запоем – DaBro
- Я – русский – Shaman!
- Все зависит от нас самих – Ёлка
- От Волги до Енисея – ЛЮБЭ

II тур

Друзья, мы предлагаем вам развлечься и напеться от души! Выберите цифру от одного до десяти, берите микрофон и дружно всем отрядом исполняйте песню, которая выпала вам!

- Лифт – Pizza
- Юность – DaBro
- Вызывай счастье – Анет Сай
- Не танцуй – Open Kids
- Мечтай – Катя Адушкина
- Простая песня – IOWA
- Конь – ЛЮБЭ
- На десерт – Open Kids

- Песня из м/ф Буратино

Вы сегодня доказали, что являетесь настоящими знатоками музыки. Мы поздравляем с выигрышем в нашем шоу. Эти бурные аплодисменты звучат в ваш адрес!

6 день. Волонтерство и добровольчество «Благо твори!»

Раскрывается направление волонтерство и добровольчество.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью добро и справедливость – дается для обсуждения два противоречивых высказывания и участники в отрядах обсуждают их в формате дебатов.

Проводится интерактивная тренд-сессия «Что значит быть волонтером», составляется чек-лист добрых дел и квест-игра «Мы – добровольцы»

Интерактивная тренд-сессия «Что значит быть волонтером?»

Сценарий:

Ведущий: Добрый день, ребята! И для начала, давайте познакомимся, но делать это мы будем, как всегда, не совсем обычно.

Знакомство: Все знают сказку или мультфильм «Королевство кривых зеркал», что происходило в этой сказке с именами?

Правильно! А вы когда-нибудь пробовали говорить свое имя наоборот?

Отлично. Тогда я вам предлагаю буквально пару секунд в уме потренироваться проговаривать свое имя и каждый по очереди будет его называть, а все остальные должны будут все вместе произнести имя, только уже правильно на счет «три – четыре».

Здорово! Вот мы и познакомились, теперь приступим к работе.

Наверняка каждому из вас знакомо понятие волонтер. Ответьте, кто же такой волонтер?

Волонтеры (доброволец) – это люди, делающие что-либо по своей воле, по согласию, а не по принуждению. Волонтерские или добровольческие организации – это свободные союзы людей, объединенных каким-либо общим специальным интересом. Их деятельность связана, как правило, с благотворительностью, милосердием.

Как вы думаете, легко или трудно быть волонтером? (*ответы*).

Ну вас много и каждый считает по-своему, поэтому предлагаю поработать по вариантам. Первый вариант подумают и сделают свои доводы, почему же быть волонтером легко, а второй вариант будут доказывать, что при работе волонтера могут возникать трудности. Работаем 3 минуты.

Предлагаю «Мозговой штурм». Прикрепим на ватман, что вы придумали.

Почему легко?	Почему трудно?

--	--

Отлично. Исходя из ваших ответов можно сделать вывод, что кому-то легко осуществлять волонтерскую деятельность, а кому-то сложно. Но еще одна существенная вещь, о которой не стоит забывать, что при любой деятельности, даже если она у вас получается на все 100%, нужно быть готовыми к внезапно возникшим трудностям или же постоянно развиваться, что эти самые трудности преодолевать. И как вы правильно отметили, одна из главных трудностей в волонтерской деятельности – это то, что мы порой не можем четко высказывать свои мысли из-за того, что теряемся или у нас недостаточно навыков свободного общения или же мы просто не осведомлены информацией. Для этого необходимо постоянно увеличивать свой словарный запас, побольше знакомиться и общаться с новыми людьми и конечно развивать в себе уверенность. И поэтому сейчас мы с вами будем пробовать развивать в себе данные качества – быть грамотным волонтером.

Для успешной волонтерской деятельности есть ряд правил, которыми необходимо руководствоваться.

Правила деятельности волонтера:

(на ленточке будут висеть надувные шары, в которых спрятаны ответы с правилами, вызывается по очереди по одному участнику, и они лопают шары, затем зачитывают правила, просят объяснить эти правила)

1. Если ты волонтер, забудь лень и равнодушие к проблемам окружающих.
2. Будь генератором идей!
3. Уважай мнение других!
4. Критикуешь – предлагай, предлагаешь - выполняй!
5. Обещаешь – сделай!
6. Не умеешь – научись!
7. Будь настойчив в достижении целей!
8. Веди здоровый образ жизни! Твой образ жизни – пример для подражания.

Будем руководствоваться этими правилами! Предлагаю упражнение на сплочение коллектива.

Упражнение на развитие коммуникативных навыков.

Выбираем 9 человек, которые выдвигаются вперед на своих стульях и образуют маленький круг в центре. Ведущий раздает участникам листочки с обозначением той роли, в которой должен выступать каждый из 9 человек в обсуждении.

Ваша роль – внутренняя позиция, внутреннее отношение к окружающим, которое им следует почувствовать и продемонстрировать во

время дискуссии. Каждый знает только о своей роли и ничего не знает о других.

Предметом нашего обсуждения станет «Каким был бы мир без волонтеров?»

Анализ. Те, кто был не задействован в маленьком кругу становятся экспертами. Они определяют, кто в какой роли выступал (кого не узнали – плохо выполнил задачу)

Приложение. Классификация собеседников:

ВЗРЫВНОЙ ЧЕЛОВЕК, НИГИЛИСТ. Такой человек часто выходит за профессиональные рамки беседы. В ходе беседы он нетерпелив, не сдержан и возбужден. Своей позицией и подходом он смущает собеседников и неосознанно наводит их на то, чтобы они не согласились с его тезисами и утверждениями. По отношению к нему следует занять следующую позицию:

- остаться в рамках профессиональной беседы и быть совершенно спокойным;
- дать возможность другим собеседникам опровергнуть его утверждения;
- за столом или в помещении поместить его в «мертвый угол».

ПОЗИТИВНЫЙ ЧЕЛОВЕК. Это, конечно, самый приятный тип собеседника, добродушный и трудолюбивый, он позволяет вместе с ним подвести итоги беседы и спокойно и обоснованно провести дискуссию. К нему:

- дать возможность подвести итоги беседы;
- умеренно включаться в дискуссию;
- в группе собеседников посадить его там, где есть свободное место.

ВСЕЗНАЙКА. Он думает, что все знает наилучшим образом. Обо всем у него есть свое мнение, он всегда требует слова. К нему:

- потребовать от остальных собеседников выразить определенную позицию в отношении его утверждений;
- иногда задавать ему сложные специальные вопросы, на которые в случае необходимости может ответить тот, кто ведет беседу;
- посадить его рядом с ведущим беседу.

БОЛТУН. Часто бестактно и без видимой причины прерывает ход беседы. Не обращает внимание на время, которое тратит на свои выпады. К нему:

- с максимумом такта остановить;
- ограничить время его выступлений;
- когда он отойдет от темы беседы, спросить его, в чем он видит связь с предметом беседы;

– посадить его поближе к ведущему или к другой авторитетной личности.

ТРУСИШКА. Этот тип собеседника отличается недостатком уверенности в публичных выступлениях. Он охотнее промолчит, боясь сказать что-нибудь такое, что, по его мнению, может выглядеть глупо или смешно. С таким собеседником нужно обходиться очень деликатно, с чувством меры:

- задавать легкие и доверительные вопросы;
- укрепить его веру в себя, ободрить его, чтобы он внес свое замечание или вставленное слово в ряд предложений;
- решительно пресекать любые попытки насмешек в его адрес.

ХЛАДНОКРОВНЫЙ, НЕПРИСТУПНЫЙ СОБЕСЕДНИК. Такой человек замкнут, часто чувствует себя вне времени и пространства, а также вне темы и ситуации конкретной деловой беседы, так как все это ему кажется недостойным его внимания и усилий. Любым способом необходимо:

- привлекать его знания и опыт;
- спросить его: «Конечно, Вы не совсем согласны с тем, что было сказано. Конечно, нам всем было бы интересно узнать, почему?»
- в паузах и перерывах попытаться выяснить причины такого поведения.

НЕЗАИНТЕРЕСОВАННЫЙ СОБЕСЕДНИК. Тема беседы его вообще не интересует. Он охотно «проспал» всю беседу. Поэтому нужно:

- расспросить его о работе;
- привести примеры из круга его интересов, выяснить, что интересует лично его;
- придать теме беседы интересную и привлекательную форму.

ВАЖНАЯ ПТИЦА. Такой собеседник не выносит критики – ни прямой, ни косвенной. Он чувствует и ведет себя, как личность, стоящая выше остальных собеседников. Существенные элементы нашей ситуации:

- нельзя позволять разыгрывать роль гостя в беседе;
- нужно незаметно предложить ему и дать возможность занять равноправное с остальными участниками положение;
- применить метод «да – но».

ПОЧЕМУЧКА. Кажется, этот тип для того и создан, чтобы сочинять и задавать вопросы независимо от того, имеют ли они реальную основу. Он просто сгорает от желания спрашивать все и вся. Как справиться с таким собеседником в беседе?

- направить его вопросы на других участников беседы, а если он один, то переадресовать вопрос ему самому;
- на вопросы информативного характера отвечать сразу;

– сразу признавать его правоту, если нет возможности дать ему нужный ответ.

ВАРИАНТ. Каждому участнику дается индивидуальное задание:

«Ты должен как минимум два раза высказаться во время дискуссии. Всякий раз ты будешь говорить что-то на обсуждаемую тему, но твои слова должны быть абсолютно связаны с тем, что говорили другие. Будешь вести себя так, словно совершенно не слышал того, что говорили до тебя...»

«Ты должен как минимум 2 раза высказаться во время дискуссии. Ты будешь слушать других, но только затем, чтобы найти в чьих-то словах предлог для смены направления разговора и подмены его обсуждения заранее намеченного тобой вопроса. Будешь делать вид, что слышишь и понимаешь то, о чем говорится, но на самом деле будешь только ждать момента, чтобы направить разговор в нужном для тебя направлении...»

«Будешь активно себя вести в разговоре и вести себя так, чтобы у других сложилось впечатление, что ты очень много знаешь, много пережил...»

«Твое участие в разговоре должно быть направлено главным образом на то, что помогает другим как можно полнее выразить свои мысли, способствовать взаимопониманию между членами группы...»

«Тебе не дается никакого задания. Веди себя так, как обычно ведешь...»

Вывод: И так кого вы узнали? Какую роль исполнял этот человек?

Это упражнение было направлено на развитие коммуникативных навыков. Вы, посмотрев узнали, что в каждой детской группе есть такие же «болтуны», «трусички», «всезнайки», а наша задача взрослых, объединить их, распределить правильно обязанности и научить дружить и договариваться.

Упражнение «Войти в круг»

Поиграем в игру «Войти в круг». Мне нужно 5 желающих.

Теперь вам необходимо всем взяться за руки, 2 человека остается за пределами круга. Ваша задача, стать частью круга, любыми возможными способами.

Анализ: Кто какие использовал приемы? А тем, кто стоял в кругу, как вы определяли, когда можно уже впустить? Как вы думаете, что вас объединяло в кругу? За кругом?

Правильно, вас объединяла, общая цель – сохранить круг, посмотреть отношение каждого, кто хотел попасть в него. Так же и в вашем деле, вы основываетесь на отношении людей, прежде чем приступить. Но если говорить об отношении, с какой трудностью вы можете столкнуться? (Агрессия, негативное отношение, безразличие)

И как с этим справиться? Ответить тем же? (ответы) Совершенно верно, очень трудно на самом деле отвечать добрым словом, даже если сказали что-

то обидное. Но самое главное – что можно вынести из этого упражнения? **Относись к другим так, как хочешь, чтобы относились к тебе.** Это и есть искусство быть волонтером!

Заключительная часть:

Мы рассмотрели кто такой волонтер что значит быть искусным волонтером. Но на самом деле таких качеств намного больше. Скажите, какими же ещё умениями должен обладать волонтер?

Рефлексия: Гирлянда «Искусство быть волонтером»

У вас на столах лежат разноцветные фигурки людей, выберите себе одного и напишите какими умениями должен обладать искусный волонтер.

(Участники мастер-класса озвучивают умение и прикрепляют фигурку в виде гирлянды на доску)

Волонтерская работа без сомнений помогает вам меняться внутренне, и даже внешне. Каждый из вас приобретает необходимые качества и навыки при волонтерской работе. В дальнейшей жизни вам проще будет общаться, взаимодействовать с людьми, включаться с уверенностью в любую незнакомую деятельность, ваши знания и умения уже сейчас и в последующем будут оказывать положительные влияния на людей. Волонтерское движение основывается на дружеских отношениях и на взаимной выручке в группе. Поэтому, если каждый будет приносить даже самую маленькую крупицу для развития вашей группы, то она уже будет крепчать и улучшаться, и не только она, но и ваше нелегкое дело.

Помните, одному человеку быть волонтером трудно, а вот группе легко

Большое спасибо вам за работу. Я надеюсь, что в дальнейшем те знания, которые вы сегодня приобрели, вам пригодятся.

Далее составляется чек-лист добрых дел, которые можно выполнять в течении дня. Пример чек-листа по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>.

Квест-игра «Мы добровольцы»

Ведущий: Добрый день, уважаемые участники!

Волонтерство в России сегодня – это форма патриотического воспитания и гражданской активности молодых людей. Это новые возможности, компетенции и социальные связи. Это широкий круг деятельности, включая традиционные формы взаимопомощи и самопомощи, официальное предоставление услуг и другие формы гражданского участия, которая осуществляется добровольно на благо широкой общественности без расчёта на денежное вознаграждение.

В рамках игры вам предстоит пройти 6 станций.

Станция «Интеллектуальная»**Время: 10 минут**

Описание: Командам нужно пройти тестирование на знание особенностей волонтерской деятельности.

1. Что для волонтера главное? (выберите несколько вариантов ответов)

- свободное время;
- чувство удовлетворения от проделанной работы;
- **работа в команде неравнодушных людей;**
- **желание помогать людям.**

2. Отметьте мотивы, которые, на ваш взгляд, особо важны при занятии благотворительной деятельностью как для рядового человека, так и для человека публичного, известного:

• **перечисляя какую-либо сумму в благотворительный фонд, вы на деле проявляете сострадание, милосердие;**

• добро всегда возвращается к тем, кто его делает: попав в трудную жизненную ситуацию, вы тоже сможете рассчитывать на помощь;

• часто публичные люди занимаются благотворительностью с целью сформировать благоприятное впечатление о себе;

• **бескорыстная помощь людям – это способ самореализации;**

• благодарность людей за оказанную помощь, их добрые мысли о вас «сделают своё дело», принесут и вам добрые плоды;

• **ставшая привычной регулярная помощь нуждающимся в ней людям дисциплинирует и делает человека более ответственным;**

• **благие дела повышают собственную самооценку;**

• **благотворительность – хороший способ поддержать единство всех членов команды.**

3. Основные принципы волонтерской деятельности (необходимо выбрать несколько вариантов):

- **Добровольность;**
- **Ответственность;**
- Грамотность;
- **Уважительное отношение к людям.**

4. Какой пункт лишний:

- «Волонтеры Победы»;
- «Волонтеры-медики»;
- **«Реконструкторы»;**
- «Даниловцы».

5. Какая эмблема объединяет всех волонтеров мира:



- раскрытая ладонь;
 - бьющееся сердце;
 - буква V – первая буква слова volunteer;
 - **нет конкретной эмблемы.**
6. Когда в России и мире отмечают день добровольца?
- **5 декабря;**
 - 15 декабря;
 - 15 мая;
 - 3 сентября.
7. Участие в волонтерских проектах позволяет реализовать следующие основные потребности:
- **быть полезным другому человеку;**
 - **общение и творчество;**
 - самореализация и построение карьеры;
 - **приобретение социального опыта;**
 - подтверждение «взрослости» и самостоятельности;
 - все вышеперечисленные потребности.
8. Какую поддержку НЕ получают волонтеры?
- материальную;
 - **финансовую;**
 - психологическую.
9. Назовите, какое движение в пионерии стало основой для волонтерской деятельности?
- «Аркадьевское движение»;
 - **«Тимуровское движение»;**
 - «Димитриевское движение».
10. Какой знак является всемирным символом добровольчества?
- Красный круг;
 - Зеленый треугольник;
 - **Красная буква «V»;**
 - Зеленая буква «D».

Станция «Принципы волонтерской деятельности»

Время: 5 минут

Описание: Командам нужно в наборе букв найти 7 терминов, означающих принципы волонтерской деятельности.

А	В	И	Д	Е	О	К	Р	Ь
Л	Е	Р	А	В	Е	Н	С	Т
О	К	Н	Ш	Д	Ж	Э	Ы	Ф
Т	Л	Д	У	Щ	З	Х	Е	Т

В	П	Р	В	Э	Ю	С	Ч	Я
Е	У	К	А	Н	И	Р	О	Ш
Т	Л	О	Ж	Е	К	М	И	Т
С	Ш	Е	Е	Т	А	В	Б	Ю
Т	Н	Г	Н	К	Т	Ь	Ъ	Б
В	А	Р	И	К	У	Ц	И	М
Е	Ф	Й	Е	С	М	П	Е	Р
Н	О	Р	З	Щ	Х	Э	Ж	Ю
Н	Ю	Б	П	Р	С	М	И	Я
О	Д	Д	О	Б	Р	О	В	О
С	А	К	Р	Н	П	Т	О	И
Т	Э	Б	Е	З	В	О	З	М
Ь	Х	З	Н	К	И	А	Т	П

Станция «Событийное волонтерство»

Время: 20 минут

Описание: 1 июня празднуется Международный день защиты детей. Волонтеры организуют праздник для ребят. Ваше задание придумать подвижную игру для детей младшего школьного возраста. Засчитывается название и описание игры (несколько предложений).

Станция «Поленница»

Время: 10 минут

Описание: За 10 минут команде нужно успеть сложить из карандашей колодец высотой 10 см. При этом брать и класть карандаши должен каждый участник команды по очереди (соответственно одному школьнику разрешается брать только один карандаш за раз), называя при этом добрые слова (повторяться нельзя).

Карандаши лежат на одном столе, стоящем у стены комнаты, а колодец нужно складывать на другом – у противоположной стены.

Станция «Медиа-волонтерство»

Время: 20 минут

Описание: Вы проводите мероприятие, посвященное пропаганде здорового образа жизни. Придумайте и нарисуйте пост, который вы разместите в социальных сетях для привлечения участников мероприятия.

Станция «Благодарная»

Время: 10 минут

Описание: Ваш волонтерский отряд успешно выполнил все задания, провел акцию или игру, сделал яркий и интересный праздник. Поблагодарите себя! Придумайте и нарисуйте эскизы отличительных знаков для волонтеров.

Итоги:

Руководитель отряда с волонтерами оставляют отзыв о квест-игре.

Вопросы:

- Какое направление волонтерства самое важное?
- В каком направлении волонтерства более активно принимает участие ваш отряд?
- Готов ли ваш отряд провести слет волонтеров на следующий год?
- Ваши пожелания и впечатления о квесте.

7 день. Патриотизм и историческая память «Служи отечеству!»

Раскрывается направление патриотизм и историческая память.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью «Служи отечеству» – придумать креативную кричалку про Россию.

В этот день рекомендуем провести следующие мероприятия: военно-спортивная игра «Захват планеты», викторина «Великие ученые», тематический огонёк «Мы вместе».

Военно-спортивная игра «Захват планеты»

Правила игры:

Участвуют две команды. Территория лагеря условно делится на 2 равные половины (можно провести черту или обозначить ориентиры). Каждая команда вешает свою планету на доступном, видимом месте. Задача обеих команд – захватить планету противника и пронести ее на свою территорию, не будучи осаленным. В случае захвата планеты несколькими игроками ее разрешается передавать.

Планету могут охранять не более трёх человек, но не в непосредственной близости от него, а на расстоянии (4-5 метров от нее), т.е. в окружности радиусом 4-5 метра у охраняющих нет права воздействовать (салить) на противника, если тот находится уже внутри этой окружности. Охраняющие могут только лишь не выпускать захватчиков обратно, когда те пытаются покинуть спасительную зону. У каждой команды есть тюрьма на своей территории, куда отводятся пойманные (осаленные) игроки команды противников. Салить можно только на своей территории. В тюрьме заключённого бдительно охраняют, однако он может освободиться, если игрок из его команды незаметно проберётся к тюрьме и коснётся его. В этом случае

они беспрепятственно возвращаются на свою территорию, и никто не может их осалить.

Необходимо выбрать место для игры. Хорошим вариантом будет двор со зданием в центре. Важно выбрать такое место, чтобы в центре него было большое препятствие – так ни одна команда не сможет видеть все поле. Постарайтесь найти не совсем уж открытое место.

Найдите людей для игры. В игру может играть любое количество людей, но, чтобы было интересно, нужно минимум человек 10-12.

Сделать планеты. Это должны быть два предмета одинакового размера и формы. Их можно сделать из разных подручных материалов – картон, ткань. Планеты должны быть яркими и красочными.

Когда все собрались, отметьте границы поля и придумайте любые правила относительно того, как и где прятать планету (до планеты можно достать рукой с земли, каждая команда прячет ее на своей стороне поля).

Спрячьте планету. Чтобы было не слишком трудно, оставьте кусочек планеты на виду (не закапывайте ее). Также, чтобы можно было бы схватить планету и бежать, не привязывайте ее.

После того как планета спрятана идите к границе и позовите другую команду. Если они готовы, встретьтесь на границы и коротко повторите правила. Если все согласны, можно начинать игру, если нет – договоритесь.

Как только игра началась, поделите свою команду на несколько групп. В идеале у вас будет достаточно людей для 2-х команд каждого из этих видов игроков: пограничники, разведчики, группа захвата и рейнджеры. Разведчики находят планету, группа захвата захватывает ее, а остальные ребята выполняют оставшуюся работу: освобождают игроков из тюрьмы, ловят тех, кто проскользнул мимо пограничников и заменяют пойманных игроков.

Придерживайтесь своей роли. Важно поддерживать связь с другими игроками, поэтому придумайте код или просто перекрикивайтесь.

Викторина «Великие ученые»

Сценарный ход:

Сегодня мы поговорим о нашей замечательной стране – России. Какие ассоциации у вас возникают, когда вы слышите слово Россия?

Наша страна – это большое независимое государство с бескрайними степями, плодородными землями, густыми лесами, полноводными реками и необозримыми полями. Но славится страна, в первую очередь, людьми: спортсменами, врачами, поэтами, композиторами, художниками, учеными.

Давайте посмотрим короткий ролик о тех открытиях и достижениях наших соотечественниках, которые прославили Россию на весь мир.

Ролик: <https://www.youtube.com/watch?v=VK4jkuodDTA>.

Каких известных людей можно было бы добавить в данный список?

Предлагаю вам проверить, насколько хорошо знаете своих соотечественников, которые внесли весомый вклад в историю государства, прославили страну в области освоения космоса, совершили какие-то научные открытия.

«Великие полководцы»

Вопрос 1.

Назовите имя русского полководца, который прослужил 50 лет, не проиграл ни одного сражения. Особенно он отличился во время русско-турецкой войны.

Ему принадлежат слова, ставшие поговоркой: «Тяжело в ученье – легко в бою».

Назовите полное имя полководца.

Правильный ответ: Александр Васильевич Суворов

Суворов участвовал в 35 больших боях и сражениях, был шесть раз ранен. Он получил самое высокое воинское звание – генералиссимус.

Вопрос 2.

Назовите имя создателя военно-морского флота в России и организатора школ, где готовили к морской службе. О нем Александр Сергеевич Пушкин сказал такие слова:

«То академик, то герой,
То мореплаватель, то плотник,
Он всеобъемлющей душой
На троне вечный был работник»

Правильный ответ: Петр 1.

Чтобы торговать с другими странами, России необходим был выход в Балтийское море. Чтобы открыть этот путь, необходимо было иметь хороший военный флот и морской путь. Для строительства флота нужны были специалисты. Пётр 1 отправился за границу учиться морскому делу. За время пребывания за границей Пётр сам овладел 12 специальностями, в некоторых из них он мог потягаться с лучшими мастерами.

Вопрос 3.

Назовите имя русского князя, которого русская церковь причислила к лику святых. Свою первую победу в битве на реке Неве он одержал, когда ему исполнилось 19 лет. А стратегия боя на Чудском озере для многих была образцом военной тактики. Ему принадлежат слова: «Кто с мечом на русскую землю придёт, тот от меча и погибнет»?

Правильный ответ: Александр Невский

Новгородский князь Александр Ярославович по прозвищу Невский возглавил русский народ не только как военный, но и как политик. Четырежды с огромным риском для себя ездил в Орду, дважды говорил с Батыем и отвёл от Руси опасность новых нашествий.

Станция «Великие учёные и деятели науки»

Ребята, 8 февраля отмечается День Российской науки. В нашей стране всегда было много талантливых, выдающихся деятелей, внесших большой вклад в российскую и мировую науку. Мы должны помнить, ценить и знать имена великих сынов России, которые своим трудом и знаниями обогатили мир.

Вам необходимо назвать имена нескольких ученых.

Вопрос 1.

Этот ученый прославил Россию как оплот наук. Он изобрел периодическую таблицу химических элементов, активно занимался разработками в области химии, биологии, геологии и даже экономики. Он создавал удивительные приборы и аппараты, стремился познать, как можно больше и поделиться своими знаниями с окружающими.

Правильный ответ: Дмитрий Иванович Менделеев

Дмитрий Иванович в своей жизни совершил много научных открытий, проводил лабораторные исследования. А еще он сам мог шить себе одежду, увлеченно плел качественные чемоданы, которые очень быстро раскупались в Москве и Петербурге богатыми купцами.

Вопрос 2.

Назовите имя академика, русского ученого, реформатора русского языка, поэта, историка и художника. Движимый стремлением к знаниям, в 19 летнем возрасте он пешком приходит в Москву и поступает в Славяно-греко-латинскую академию. Благодаря упорству ему удается за 5 лет пройти весь 12-летний курс обучения. Он был создателем первой химической лаборатории в России при академии наук, в которой ученый занимался исследованием веществ и разрабатывал новые способы получения материалов.

Правильный ответ: Михаил Васильевич Ломоносов

Ломоносов прославился открытиями в различных областях науки. Например, его самым известным и масштабным достижением в области астрономии стало открытие у планеты Венеры атмосферы. Кроме того, ему принадлежит усовершенствование устройства телескопа.

Вопрос 3.

Назовите имя ученого, который одним из первых нашел практическое применение электромагнитных волн, в том числе для радиосвязи. Создал совершенный для своего времени вариант радиоприемника.

***Правильный ответ:* Александр Степанович Попов**

Александр Попов занимался исследованиями в области медицины. Он изучал рентгеновские лучи и первым сделал снимки человеческих конечностей.

Станция «Покорители космоса»

Неизведанные просторы Вселенной всегда были загадкой для человека. Стремясь постичь эти тайны, в XX веке началось освоение космического пространства. Космонавты – это смелые, отважные и физически подготовленные люди, всегда готовые на самопожертвование. Каждый из них – герой. Известные на весь мир представители профессии стали первооткрывателями в своем деле.

Вам необходимо назвать имена трех известных космонавтов.

Вопрос 1.

Назовите имя летчика-космонавта, который первым из землян совершил космический полет на корабле «Восток». За этот подвиг ему было присвоено звание Героя Советского Союза, а день его полета в космос был объявлен праздником - Днём космонавтики.

***Правильный ответ:* Юрий Алексеевич Гагарин**

Первый свой самостоятельный полет Юрий Гагарин совершил на самолете Як-18 после окончания Саратовского аэроклуба. В честь этого летчика- космонавта был переименован его родной город Гжатск.

Вопрос 2.

Назовите имя женщины-космонавта, которой присвоен почётный титул «Величайшая женщина XX столетия». Свой космический полёт она совершила 16 июня 1963 года на космическом корабле Восток-6, он продолжался почти трое суток. Одновременно на орбите находился космический корабль Восток-5, пилотируемый космонавтом Валерием Быковским (муж).

***Правильный ответ:* Валентина Владимировна Терешкова**

Перед полетом в космос Терешкова сказала родным, что уезжает на соревнования парашютистов, о полёте они узнали из новостей по радио. Спускаемый аппарат «Восток-6» благополучно приземлился в Алтайском крае.

Вопрос 3.

Назовите имя летчика-космонавта, который впервые совершил выход в космическое пространство. Два раза был удостоен звания Героя Советского Союза, имел звание генерал-майора авиации.

Правильный ответ: Алексей Архипович Леонов

Время нахождения Леонова в безвоздушном пространстве составило 12 минут и 9 секунд. Его переполняли невероятные эмоции: восторг и огромная значимость происходящего. К ним примешивались и неприятные ощущения. Скафандр раскалился, космонавт страдал от невероятной жары, пот буквально лился у него по лицу. Когда подошло время возвращаться на корабль, возникла снова проблема. Во время пребывания в безвоздушном пространстве, скафандр сильно увеличился в размерах, поэтому никак не проходил по размерам в шлюзовую камеру. Космонавт немного спустил давление, таким образом, он добился уменьшения объема костюма.

В нашей стране невероятное множество выдающихся людей. Теперь подумайте и напишите ответ на вопросы «Что я могу сделать для своей страны? Какой значимый вклад я могу внести в историю развития России?».

Зачитываются ответы.

Ребята, мы хотим, чтобы каждый из вас добился успеха. В нашей стране созданы все условия для этого. Мы в вас верим!

Огонек «Мы вместе»

Наша история произошла давным-давно в лагере. Лагерь был еще очень молодым. Первые отряды не были дружными. Но прошло некоторое время, и все стали замечать, что с одним отрядом что-то творится. Все мальчишки и девчонки в том отряде были не такими, как их товарищи. Они относились друг к другу не так, как остальные: мальчишки всегда брали на себя трудную работу, помогали девочкам; девчонки заботились о мальчишках - и никто никого не оставлял в беде. Увидят грустное лицо - и сделают все, чтобы печаль оставила друга. Никто сначала не мог понять причины такой перемены, потом стали замечать, что каждый вечер эти ребята ходят в лес, и возвращаются оттуда оживленными и счастливыми. И вожатые решили узнать тайну этого отряда. Долго пришлось идти в следующий вечер в темноте по следам, и вдруг между темных стволов сосен перед ними плеснуло высокое пламя костра. Вожатые увидели, что мальчишки и девчонки сидят вокруг костра плечом к плечу и поют песни, и говорят о разных вещах, о любви, о дружбе, о беде и о радости, о добре и зле – о том, что их волнует, чем они хотят поделиться с другими. И, как ни странно – безмолвный огонь.

8 день. Спорт «Достигай и побеждай!»

Раскрывается направление спорт.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью «Крепкая семья» – в конце дня провести огонек, который раскроет ценность семьи. Возможные темы для обсуждения: традиции вашей семьи, какую семью вы бы хотели создать.

Проводится веселые старты совместно с родителями «Мама папа я – звездная семья», товарищеские матчи в различных видах спорта совместно с родителями, спортивное ориентирование.

Веселые старты «Мама, папа, я – звездная семья».

1. Испытание «Галактика»;

Все участники экипажа выстраиваются друг за другом. Между ними зажаты мячи. Таким образом, надо добраться до ориентира и вернуться.

2. Испытание «Комета»;

На линии старта первый участник берет сразу 3 мяча и по сигналу ведущего бежит ними до ориентира. Оставляет их там, бежит обратно и передает эстафету следующему участнику. Тот должен доставить мячи обратно к линии старта.

3. Испытание «Кольца Сатурна»;

Все участники экипажа выстраиваются друг за другом. Первый участник с обручем добегают до ориентира, возвращается, захватывает второго, третьего и т.д. участника.

4. Испытание «Бег с препятствиями»;

Надо добраться до ориентира, прыгая через скакалку, пролезть через обруч, встречающийся на пути и вернуться обратно, передав эстафету следующему участнику.

5. Интеллектуальная викторина «Кто быстрее»;

Задание – необходимо быстро дать ответ на заданный вопрос:

- Передвижение в воздухе
- Специально подготовленный человек, который совершает полеты в космос
- Оболочка газа вокруг планеты Земля
- Место, откуда стартуют космические корабли
- Третья от солнца планета Солнечной системы
- Название советского летательного аппарата
- Название всех планет
- Летательный аппарат с реактивным двигателем

- Одежда космонавта
 - Встреча космических кораблей
 - Небесное тело, которое вращается вокруг планеты
6. Испытание «Звезды»;

Все участники выстраиваются друг за другом. Первый должен пропрыгать на мяче до ориентира, вернуться передать эстафету следующему участнику.

7. Испытание «Солнце»;

Экипаж выстраивается друг за другом. По сигналу дети над головой передают мяч назад, начиная с первого участника. Последний бежит с мячом вперед колонны и также передает мяч назад. Игра продолжается до тех пор, пока первый участник не вернется на свое место.

Товарищеские матчи в различных видах спорта совместно с родителями.

Формируются команды из участников и их родителей для участия в матчах по футболу, волейболу, баскетболу.

Спортивное ориентирование «Найди свою звезду»

Краткое описание игры:

Очень важна предварительная подготовка, нужен разнообразный инвентарь – флажки, обручи, кольцобросы, скакалки, мячи, мел. Устанавливают состав судей. Находиться им следует в тех пунктах или районах игры, где предполагается встреча «противников» или командам предстоит выполнить то или иное задание. Судьи решают возникающие споры, участвуют в подведении итогов.

Каждая команда выбирает своего командира. Команды заранее придумывают название своей команды и девиз. Для каждой команды разрабатывается предварительно маршрут, он делится на несколько этапов. Длина, характер маршрута для каждой команды должны быть одинаковыми. Число этапов у команд одинаковое. У каждой команды есть сопровождающий (педагог-вожатый). В назначенное время команды прибывают в район игры и строятся.

Для игры выбирают место, заранее прячется предмет, который ищут команды. Намечают пути следования трех участвующих команд. В назначенное время команды прибывают в район игры и строятся. Педагоги – судьи заслушивают рапорт каждой команды. Перед началом игры ее участникам разъясняют содержание и правила. Каждая команда получает рекомендации, свой цвет ориентиров. Задача каждой команды – совершить продвижение по намеченному маршруту и найти спрятанный предмет.

Отрядам вручают конверты с 1 схемой, по ним они следуют до 1 этапа, где находятся судьи - педагоги, они дают задание. На каждом этапе команда находится от 5-8 минут. Все участники команды должны справиться с заданием (если у кого-то не получается, ему могут помочь). Как только последний участник команды выполняет задание, судья на этапе дает следующий конверт, в нем 2 схема продвижения. Командиры достают из конверта вторую схему и команды начинают движение до второго пункта (этапа) и выполняют там второе задание (у каждой команды задание свое). Так по схемам (количество их одинаково у каждой команды) и выполняя задания команды двигаются к месту, где спрятан предмет. Кто первый его находит, тот и побеждает. Звучат напутственные слова и по специальному сигналу начинается игра.

Путевой лист команды №1

Синяя команда.

Схема №1 (в конверте)

Идти туда, где железные ворота, их не открывать, наружу не выбегать. От железных сторожей на право, вдоль васильков на одной ноге 5 прыжков, на другой 5. Остановись и влево 15 приставных шагов. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что делать дальше.

Задание №1: найти оружие и поразить каждую цель. На стене граффити в виде больших букв, надо мячом попасть в каждую букву.

Схема №2

Встать спиной к стене, на которой нет букв и сделать от нее 10 гигантских шагов. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №2

Вы друг другу помогайте, болото преодолевайте. Не перепутать последовательность кочек. Кто перепутал, начинает заново. Судья следит за правильностью выполнения задания.

Схема №3

Ориентиры: синяя стрела, машина, елка, жасмин. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №3

Выполнить 10 отжиманий, 10 кузнечиков, 25 приседаний (для тех, кто не знаком с этими упражнениями, сопровождающий выполняет демонстрацию).

Схема №4

Идти по стрелочке своего цвета, от первой большой елки сделать десять гигантских шагов, найти судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №4

Кольцеброс (судья на месте сообщает правилами выполнения этого задания).

Схема №5

Ищи свой цвет. В этом направлении сделать пять прыжков на одной, пять прыжков на другой ноге к ее сестре. Вдоль рябин и других деревьев по дорожке 10 гигантских шагов. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №5

Классики (судья на месте сообщает правила и следит за правильностью выполнения задания). На каждую цифру судья задает вопрос по ЗОЖ. Вся команда может подсказывать, если прыгающий участник не знает ответ.

Схема №6

Ориентиры: синяя стрела за собой вела, туда, где все начиналось. Ищи там, где прямо пойдешь – веселье найдешь, направо пойдешь – начальство найдешь, налево пойдешь – звезду обретешь. Ищи свою звезду.

Путевой лист команды №2

Зеленая команда

Схема №1

К двери входной, встань спиной, 12 шагов прямо, 2 шага в право, 5 на одной, 5 на другой. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №1

Кольцеброс (судья на месте сообщает правилами выполнения этого задания).

Схема №2

От центральной елки сделать 5 прыжков на одной, пять прыжков на другой ноге туда, где растёт ее сестра, найти цветущий жасмин. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №2

Выполнить 10 отжиманий, 10 кузнечиков, 25 приседаний, (для тех, кто не знаком с этими упражнениями, сопровождающий выполняет демонстрацию).

Схема №3

Ориентиры: зеленая стрела, средство передвижения, тот кто цветет. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №3

Болото (судья на месте сообщает правила и следит за правильностью выполнения задания). Не перепутать последовательность кочек. Кто перепутал, начинает заново.

Схема №4

Следуйте за стрелкой своего цвета. От угла здания 10 гигантских шагов. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №4

Найти орудие и поразить каждую цель. Ориентироваться на подсказку судьи (холодно – горячо).

Схема №5

От угла здания сделать 20 гигантских шагов. Идти туда, где железные ворота, их не открывать, наружу не выбегать. От железных сторожей на лево, вдоль трубы, искать информацию, насчет воды. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что делать дальше.

Задание №5

Классики (судья на месте сообщает правила и следит за правильностью выполнения задания). На каждую цифру судья задает вопрос по ЗОЖ. Вся команда может подсказывать, если прыгающий участник не знает ответ.

Схема №6

Ориентиры: Зеленая стрела за собой вела, туда, где все начиналось. Ищи там, где прямо пойдешь – веселье найдешь, направо пойдешь – начальство найдешь, налево пойдешь – звезду обретешь. Ищи свою звезду.

Путевой лист команды №3

Красная команда

Схема №1

Ищи 2 буквы КК и цифру 3, 1 большой шаг в право, 5 прыжков на одной, 5 прыжков на другой. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №1

Классики (судья на месте сообщает правила и следит за правильностью выполнения задания). На каждую цифру судья задает вопрос по ЗОЖ. Вся команда может подсказывать, если прыгающий участник не знает ответ.

Схема №2

Искать информацию насчет воды. По стрелке 20 гигантских шагов. Идти туда, где железные ворота, их не открывать, наружу не выбегать. От железных сторожей на право, вдоль васильков на одной ноге 5 прыжков, на другой 5. Остановись и влево 15 приставных шагов. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что делать дальше.

Задание №2:

Найти оружие и поразить каждую цель. На стене графити в виде больших букв, надо мячом попасть в каждую букву. Ориентироваться на подсказку судьи (холодно – горячо).

Схема №3

Встать спиной к стене, на которой нет букв и сделать от нее 10 гигантских шагов. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №3

Вы друг другу помогайте, болото преодолевайте. Не перепутать последовательность кочек. Кто перепутал, начинает заново. Судья следит за правильностью выполнения задания.

Схема №4

Ориентиры: красная стрела, машина, елка, жасмин. Искать судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №4

Выполнить 10 отжиманий, 10 кузнечиков, 25 приседаний (для тех, кто не знаком с этими упражнениями, сопровождающий выполняет демонстрацию).

Схема №5

Идти по стрелочке своего цвета, от первой большой елки, найти судью. Поздороваться и вежливо поинтересоваться, что нужно сделать команде, чтобы получить следующую схему продвижения.

Задание №5

Кольцеброс (судья на месте сообщает правилами выполнения этого задания).

Схема №6

Ориентиры: Красная стрела за собой вела, туда, где все начиналось. Ищи там, где прямо пойдешь – веселье найдешь, направо

пойдешь – начальство найдешь, налево пойдешь – звезду обретешь. Ищи свою звезду.

9 день. Здоровый образ жизни «Будь здоров!»

Раскрывается направление здоровый образ жизни.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью «Жизнь и достоинство» – в течении дня делать приятные комплименты всем участникам смены.

Проводится мастер-класс «Как стать космонавтом?», тренд-сессия «В здоровом теле – здоровый дух» (про ментальное здоровье), костюмированная дискотека.

Мастер-класс «Как стать космонавтом?»

Презентация находится на облачном хранилище <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>.

Примерный сценарий:

Слайд 1

Космос... Самая загадочная, таинственная часть вселенной, которая постоянно волнует наше воображение, заставляя фантазировать писателей, режиссёров, мечтателей!..

Появились отважные и героические люди, связавшие свою жизнь с изучением космоса – космонавты, появилась наука – космонавтика.

Что же такое космос и космонавтика?

Слайд 2

КОСМОС (греч. κόσμος — порядок, красивое) — строение, мир, вселенная, мироздание, материальный мир. (Определение из Википедии)

КОСМОНАВТИКА, -и; ж. [от греч. Kosmos - вселенная и nautikē - мореплавание] – теория и практика полётов в космос.

Слайд 3

Основоположником современной космонавтики был Константин Эдуардович Циолковский – русский и советский учёный-самоучка, исследователь, школьный учитель.

Обосновал вывод уравнения реактивного движения, пришёл к выводу о необходимости использования «ракетных поездов» – прототипов многоступенчатых ракет. Автор работ по аэродинамике, воздухоплаванию и другим наукам.

Слайд 4

Когда произошел первый полет человека в космос? *Ответы*

Полёт Человека в космос – событие мирового масштаба.

Моментально заработали средства массовой информации, появились плакаты, марки, открытки, почтовые конверты с изображением космических ракет и космонавтов.

Слайд 5

Почётное место быть первым космонавтом выпало Юрию Гагарину. Вот что о нём говорит аттестационная комиссия:

«Любит зрелища с активным действием, где превалируют героика, воля к победе, дух соревнования. В спортивных играх занимает место инициатора, вожака, капитана команды. Как правило, здесь играют роль его воля к победе, выносливость, целеустремлённость, ощущение коллектива. Любимое слово – «работать». На собраниях вносит дельные предложения. Постоянно уверен в себе, в своих силах. Уверенность всегда устойчива.

Его очень трудно, по существу невозможно, вывести из состояния равновесия. Настроение обычно немного приподнятое, вероятно, потому, что у него юмором, смехом до краёв полна голова.

Вместе с тем трезво-рассудителен. Наделён беспредельным самообладанием. Тренировки переносит легко, работает результативно. Развита весьма гармонично. Чистосердечен. Чист душой и телом. Вежлив, тактичен, аккуратен до пунктуальности. Любит повторять: «Как учили!» Скромнен. Смущается, когда «пересолит» в своих шутках.

Интеллектуальное развитие у Юры высокое. Прекрасная память. Выделяется среди товарищей широким объёмом активного внимания, сообразительностью, быстрой реакцией. Усидчив. Тщательно готовится к занятиям и тренировкам. Уверенно манипулирует формулами небесной механики и высшей математики. Не стесняется отстаивать точку зрения, которую считает правильной. Похоже, что знает жизнь больше, нежели некоторые его друзья. Отношения с женой нежные, товарищеские».

Слайд 6

Так кто же такой космонавт?

КОСМОНАВТ – человек, совершающий полёт в космос с целью испытания космической техники и ведения научных наблюдений.

Слайд 7

А теперь обратимся к историческим фактам.

Сейчас в мире насчитывается более 500 человек, совершивших орбитальный полет, среди них 55 женщин. С 1961 года космонавты планеты провели за пределами Земли свыше 10 тысяч дней. И первыми, кто это сделал, оказались представители России.

Первый в истории космонавт – Юрий Гагарин. Он отправился в космос 12 апреля 1961 года на корабле «Восток-1».

Первая женщина-космонавт – Валентина Терешкова, 16 июня 1963 года, «Восток – 6».

Слайд 8

В самом пожилом возрасте в космосе побывал Джон Гленн, ему было 77 лет, когда он участвовал в полёте «Дискавери STS-95».

Больше всего в космосе в рамках одного полёта работал космонавт Валерий Поляков – 438 суток.

Самый большой суммарный налёт в космосе имеет российский космонавт Сергей Крикалёв – 803 суток на 11 октября 2005 года.

Наибольшее расстояние от Земли преодолел экипаж «Аполлона-13»: – 401 056 км.

Первый космический турист – Деннис Энтони Тито отправился в космос 28 апреля 2001 года на корабле «Союз ТМ-32».

Слайд 9

Космодром Байконур – основная база космических ракет. Основан: 2 июня 1955 года. Байконур (с каз. Байқоңыр – плодородная земля). Космодром «Байконур» – первый и крупнейший в мире космодром, расположен на территории Казахстана, недалеко от поселка Тюратам. Занимает площадь 6717 км².

С космодрома «Байконур» был осуществлён запуск первого искусственного спутника Земли и первый полёт человека в космос, запускались пилотируемые космические корабли серий «Восток», «Восход», «Союз», орбитальные станции серий «Салют», «Мир», система многоразового использования «Энергия» – «Буран», межпланетные космические аппараты, искусственные спутники Земли.

С космодрома «Байконур» произведено более половины мировых космических запусков.

Слайд 10

Прошло уже немало лет, как началась эра пилотируемых полетов. В космосе уже побывало около 500 человек. Понимаем ли мы миссию человека в космосе и в чем суть профессии космонавта?

Смысл полетов в космос не в пребывании на орбите, а в том, способен ли человек заглянуть за горизонт наших представлений, распознать то, мимо чего скользит взгляд, передать свое видение окружающего и происходящего, выделяя неизвестное, приходиться к выводам, полезным на Земле.

Космонавт – это исследователь. Каждый день на орбите – это экспериментальная работа в научно-исследовательской космической лаборатории, решение задач науки и техники. Глаз человека с борта космического корабля способен увидеть на поверхности Земли, океана,

атмосферы такие оттенки явлений, которые не фиксируются даже чувствительной фотопленкой.

Слайд 11

Профессия космонавт – одна из самых редких в мире. Как же стать космонавтом?

Чаще всего в космонавтику попадают тремя путями.

Первый способ заключается в том, что человек заканчивает технический университет и идёт работать в Ракетно-космическую корпорацию (РКК) «Энергия». Проработав там 3-4 года, он узнает многое об устройстве ракеты и этапах её полёта. Только после этого он может подавать заявку в государственную комиссию по подготовке космонавтов.

Второй и третий способы более сложны и в каждом случае индивидуальны. В общем можно сказать, что человек попадает в космонавтику через военную авиацию или высшие медицинские учебные учреждения.

Слайд 12

Что будет после подачи заявки?

После подачи заявки начинает работу госкомиссия. Она решает вопрос о зачислении вас в отряд космонавтов. Это так называемый «отбор». Он состоит из трёх этапов.

Во-первых, компетентные органы проверяют вашу личность на «чистое прошлое». Любая провинность, попадающая под статью Уголовного Кодекса, тут же выводит вас из списка «кандидатов в космонавты».

Во-вторых, вам необходимо пройти медицинскую комиссию. Смысл её заключается в том, что ваш организм в течение 30-40 дней «выворачивают наизнанку». В процессе этой проверки в вашем организме найдут такие болезни, о которых вы и не подозревали. После этого врачи решают, допустить вас с этими болезнями к тренировкам, лечить болезни или просто исключить вас из списка претендентов.

И, наконец, в-третьих, вам придётся сдавать самые настоящие экзамены. Они состоят из проверки знаний по устройству ракеты, системам управления движением, этапам полёта ракеты и т.д. Тут есть один немаловажный момент: документация, по которой вам предстоит готовиться к экзаменам, является секретной, и поэтому забирать её домой, фотографировать или переписывать нельзя. Кроме того, необходимо не просто прочитать её и запомнить самые важные моменты, а выучить наизусть. И объём этого материала – немаленький.

Слайд 13

Где обучаются на космонавтов?

В настоящее время космонавтам надобно иметь высшее образование (желательно в области физики или биологии).

Конкретно на космонавтов сейчас в России обучают в трех учебных учреждениях. Самое крупное из них – Ракетно-космическая корпорация «Энергия» им С. П. Королёва (г. Королёв), на втором месте - Российский государственный научно-исследовательский испытательный Центр подготовки космонавтов им. Ю.А. Гагарина (РГНИИ ЦПК), в Звёздном городке в Подмосковье, далее – Российский Государственный Институт Медико-биологических проблем при Министерстве Здравоохранения в Москве. Раньше космонавтов также готовили в НИИ им. Жуковского в г. Жуковском.

Слайд 14

Как готовят космонавтов?

Всего в отряде 20 человек (15 не летавших и 5 летавших). В трудовых книжках у них так и написано: «Космонавт». После первого полета присваивается звание «Летчик-космонавт». Готовятся к выходу в космос от 5 до 10 лет.

Первые 2 года – период адаптации к этой новой жизни. Учеников натаскивают по общей теории космонавтики. По прошествии этого периода идет зачисление в отряд космонавтов, а там уже начинается подготовка непосредственно к полету.

Слайд 15

Программа обучения на данном этапе соответствует целям и задачам планируемых в космосе работ. Первыми все трудности космической подготовки должны выдержать сами испытатели. Каждый разработанный для космонавтов тренажер они проверяют сначала на себе.

Слайд 16

Представьте, что вы уже космонавт. Вы отучились 5-6 лет в институте на физика/биолога, поступили в ЦПК, отучились там еще 5-10 лет. И, наконец, именно Вас отбирают из всего отряда в члены экипажа космической станции. Попробуем проследить ваш полет.

Итак, наступает долгожданный день запуска. Сидите вы в ракете (как на пороховой бочке), идет обратный отсчет: 10, 9, 8...1, 0, пуск! Далее, вплоть до момента стыковки со станцией, от Вас мало что зависит, - все на автоматике. Ваша главная задача – выдержать перегрузки и просидеть весь период полета на транспортном корабле в одной и той же, довольно некомфортной позе.

Слайд 17

На станции.

Во время полёта за вами постоянно будет наблюдать весь Мир. Связь с Центром Управления полетами поддерживается постоянно. На Земле вам будут давать консультации, как по поводу решения рабочих задач, так и по поводу вашего здоровья. Для поддержания формы придется каждый день тренироваться на специальных тренажерах. Иначе мышечная система очень быстро ослабнет.

Чем дышать?

По международному соглашению давление на станции поддерживается 760 мм рт. ст., атмосфера такая же, как на Земле. Средняя продолжительность экспедиции длится от 4 до 6 месяцев, и все это время вам надо чем-то дышать. Привезти столько кислорода с Земли нельзя, поэтому на станции стоит система, которая получает кислород на борту (такой же системой пользуются на подводных лодках).

Что пить?

Вообще все системы жизнедеятельности на станции разработаны в двух вариантах. Вода также используется двух типов: привезенная в баках с Земли (хранится 3 года) и производимая на станции за счет конденсата из атмосферной влаги.

Слайд 18

Что есть?

Может, это покажется странным, но космонавты и сотрудники ЦПК утверждают, что пища в тюбиках по своей питательности и вкусовым качествам ничем не уступает, а иногда даже превосходит блюда, приготовленные в нормальных земных условиях.

Слайд 19

Как общаться с людьми?

Международным языком для общения в космосе признан английский язык. Если русский космонавт на станции находится с иностранцами, то родная речь будет лелеять его слух только с Земли, с нашего Центра управления полетами.

Слайд 20

Выход в открытый космос.

В космос выходят обычно по двое. Согласно правилам, русский и американский космонавт выходят в космос одновременно (т.е. вместе пролезают через люк). Это доставляет много хлопот, но зато никакой стране не обидно. Для отправки в открытый космос надо войти в «миниатюрный космический корабль», т.е. скафандр (правильно говорить, что в скафандр входят, а не надевают его). Скафандры для космоса сложнее, чем скафандры, используемые на транспортном корабле. Весит один такой «мини корабль»

100кг, но в условиях невесомости это не чувствуется. Ощущается вес только по силе удара скафандра, если за что-нибудь неудачно зацепиться.

Слайд 21

Возвращение на Землю.

Как только все поставленные перед вами задачи будут выполнены, придет время спускаться на Землю. Вы опять наденете скафандр, в котором на станцию были доставлены (главное, в него влезть), сядете на транспортный корабль и стремительно понесетесь к Земле. Мягкая посадка по ощущениям сравнима с ощущениями человека, лежащего на двух стульях. Вот когда без предупреждения эти стулья резко из-под него забирают – это и есть мягкая космическая посадка. Момента встречи с Землей точно определить нельзя по приборам. Приземлитесь в некой консервной банке, из которой потом надо будет еще выбираться. Если на Земле вы окажетесь в расчетной точке, то Вам помогут. Но на самом деле вас может занести куда угодно. Предусмотрена и посадка на воду.

Слайд 22

Желаю всем благополучного возвращения на Землю. Мы на короткое время, надеюсь, смогли почувствовать себя причастными к бескрайним космическим просторам. Каждый ребенок хочет быть космонавтом, а может кто-то замечтал об этом сейчас?!

Слайд 23

Для полного погружения в космический полет можно использовать следующие ссылки:

Онлайн-симулятор от SpaceX предлагает состыковать корабль Crew Dragon с Международной космической станцией. Интерфейс аналогичен используемому на корабле. У главы NASA получилось с первого раза – проверьте, получится ли у вас.

Orbiter – реалистичный симулятор-игра. Исследовать космос можно как на существующих в действительности космических аппаратах, так и на вымышленных для менее опытных пользователей. Симулятор был выпущен ещё в 2000 году. С тех пор разработано множество игровых моделей реальных кораблей и станций: «Восток», Mercury, «Салют», Space Shuttle.

Space Engine – виртуальный планетарий и игра-симулятор, в которой есть известные галактики, звёзды и планеты, а неизведанное пространство создаётся с помощью алгоритмов на основе научных знаний. Процедурная генерация применяется и к поверхности планет, что делает графику очень реалистичной.

Kerbal Space Program – космический симулятор. Игра происходит в вымышленной вселенной, с инопланетянами. В ней можно попробовать себя

в роли инженера: создать проект ракеты, построить её и реализовать космическую программу.

Также для дальнейшего исследования этой темы можно использовать онлайн курс «Как стать космонавтом?» <https://www.lektorium.tv/astronaut>.

Тренд-сессия «В здоровом теле – здоровый дух» (про ментальное здоровье)

Примерный сценарий:

Главным сокровищем жизни являются не земли, которые ты завоевал, не богатство, которое ты приобрел... Главным сокровищем жизни является здоровье, и чтобы его сохранить, нужно много знать.
(Авиценна)

Каждый участник называет свое имя и продолжает фразу: «Для меня здоровье – это ...», «Для меня быть здоровым – значит ...»

Ожидания. Запишите на стикерах, о чем бы вам хотелось услышать, что увидеть, узнать, чем поделиться во время нашего занятия? Закрепите у подножия горы «здоровья» свои ожидания.

Упражнение «Какого я цвета?»

Инструкция ведущего: «Наше занятие мы начнем с небольшой разминки: подумав некоторое время, каждый скажите, какого вы сейчас цвета. Мы не говорим о цвете вашей одежды, о любимом цвете, а попробуем сказать об отражении вашего состояния в цвете... Расскажите, пожалуйста, о том, как изменялось ваше состояние, настроение в течение утренних часов с момента, как вы проснулись, и до того, как вы пришли сюда, – и с чем были связаны эти изменения. В заключение своего рассказа охарактеризуйте то состояние, в котором вы находитесь сейчас, и поясните, почему вы выбрали для его обозначения именно тот цвет, который вы назвали». Ведущий дает группе время на обдумывание цвета (1 мин), и по кругу предлагает каждому рассказать о цвете настроения, об изменениях цвета с утра до момента встречи и обозначении цвета «сейчас».

Знакомство с техниками эмоционального контроля (теоретический блок).

Инструкция ведущего: «Ребята, вы когда-нибудь задавались вопросом, почему кто-то в состоянии говорить на публике, не нервничая, в то время как другого человека страх публичных выступлений выводит из строя? Почему есть люди, которые в споре поддаются гневу и теряют контроль над собой, а другие остаются спокойными? Что происходит, когда ваши эмоции выходят из-под контроля?» (Участники предлагают свои варианты, ответы на вопрос). «На самом деле же, мы не можем контролировать само проявление эмоций. Не стоит пытаться это делать. Чему действительно стоит научиться, так это –

осознать, принять и управлять эмоциями. Эмоции есть, потому что они имеют биологический смысл для нашего выживания. Последние психологические исследования показывают, что существует только четыре вида основных эмоций, которые развиваются в другие, более сложные чувства: гнев, страх, радость и печаль. Базовыми считаются: радость (довольство), удивление, печаль (грусть), гнев (злость).

В жизни неизбежно случаются такие ситуации, к которым мы никогда не будем заранее готовы. Бывает так, что что-то пошло не так, и на самом деле очень трудно сохранить контроль над чувством страха или тревоги. А положительные эмоции обладают такой особенностью, что проходят гораздо быстрее, чем отрицательные. В одном исследовании бельгийского ученого Филиппа Вердуйн была выявлена самая долгоиграющая эмоция – печаль. Она длится в четыре раза дольше, чем радость! Что необходимо понять, всем нам действительно совершенно необходимо научиться управлять интенсивностью своих эмоций, чтобы дольше и больше радоваться и меньше печалиться и страдать.

Техника «Отложить на потом». «Если что-то произошло неприятное, или не так удачное чем мы рассчитывали, то можно попробовать отложить беспокойство на более поздний срок. Можно так и сказать себе: сегодня с 19 часов я начну переживать по такому-то поводу. И часок другой буду сидеть и плакать. Способ отложенного волнения обычно очень эффективно работает».

Техника «Худшее, что может случиться». «Самураи оставались спокойными даже в самых драматических ситуациях. Как им это удавалось? Просто они думали о смерти. Не хотелось, чтобы вы превращались в драматического гота, но размышления о том, что самое плохое может случиться с вами, в определенной степени нейтрализует ваши текущие проблемы и дает возможность сохранить контроль».

Техника «Воспоминания об успехе». «Вспомните все успехи и крутые моменты. Этот способ может быть самым эффективным. Восстановите в памяти хотя бы три примера своего личного успеха. Вспомните что-то, связанное с текущей задачей и работой. Пример: вместо того чтобы нервничать из-за неудачи в своей работе, лучше вспомните, что вас когда-то хвалили за успешно сделанную работу (проект или какое-либо задание)».

Упражнение «Война и мир»

Требуется: листы А4 на количество участников (по 2 на каждого), фломастеры, цветные карандаши, ручки, простые карандаши, краски, клей, скотч, ножницы. Каждому участнику предлагается один чистый белый лист бумаги.

– Представьте себе, что это – не лист бумаги, а кто-то, с кем вы находитесь в ссоре, конфликтуете, кого не можете терпеть, на кого очень сильно обижены! Представили? Теперь у вас появилась возможность в течении десяти секунд рассчитаться с обидчиком. Сделайте с ним все, чего он заслуживает. Как только я начну счет: один...два...вы должны расправиться с обидчиком. По счету «десять!» все действия по уничтожению противника должны быть уже исчерпаны, Инструкция для ведущего: по выполнению этого задания, некоторые участники могут попросить дополнительное время. После того как время истекло, просим участников глубоко подышать, расслабиться, успокоиться эмоционально и физически. Затем предлагаем сформулировать те эмоции, которые «герои битвы» испытывают в данный момент. Обсуждение: Участники отвечают на вопросы:

- Хорошо ли им? Спало ли напряжение?
- Нет ли ощущения горечи, стыда за учиненную расправу?
- Какие чувства сейчас испытывают? (чувство удовлетворения, есть ощущение освобождения – камень с души упал?)

«Итак, пар выпущен, возмездие совершилось. Что дальше? Вы физически расправились с врагом, уничтожили настолько, что почти не оставили надежды на восстановление его облика и на примирение. Но так или иначе, всегда наступает этот светлый день – первый день, после окончания войны. И выясняется, что нужно продолжать жить, залечивать раны, наводить мосты, вступать в переговоры. Вот вам другой лист бумаги. На столе вы найдете карандаши, фломастеры, ножницы, краски, клей... У вас есть, ровно пятнадцать минут, чтобы помириться со вчерашним врагом. Форму примирения вы выберете сами: это может быть стих, примирительная речь, рисунок, коллаж, какой-то подарок, приготовленный специально для торжественного случая. В своей работе вы можете использовать то, что осталось у вас от первого листа, чтобы символизировать новые отношения, которые создаются на руинах старых обид. Ровно через некоторое время (10-15 мин) каждый из вас выступит с примирительной речью к бывшему неприятелю».

Рефлексия. В конце занятия участники делятся своими ощущениями, что получилось на занятии, что не получилось. Участников просим озвучить, поменялся ли цвет настроения, с которым пришли на занятие, и почему.

Костюмированная дискотека

Участники смены подготавливают костюмы на тематику космоса и представляют их на вечернем мероприятии.

1. день. Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!»

Раскрывается направление медиа и коммуникации.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью «Патриотизм». Необходимо опубликовать в социальных сетях поста о твоём месте силы в Челябинской области с хэштегом [#силаУрала](#)

Ключевые мероприятия: мастер-класс по созданию видеоролика, мастер-класс «Имидж активиста Движения в социальных сетях», а также создание собственных роликов на тему «Первый полёт».

Мастер-класс по созданию идеального видеоролика

Для проведения мастер-класса необходимо каждый этап сопровождать практическими упражнениями. Данный мастер-класс должен проводить специалист, занимающийся медиа.

Для начала необходимо определить команду для создания будущего видеоролика и распределить в ней роли. Далее приступаем к самому этапу создания.

1 этап – ЗАМЫСЕЛ. Это то, что вы хотите сказать свои видеороликом. Главное – идея, мысль, а потом уже все остальное.

Необходимо определиться с формой будущего произведения. Какой видеоролик вы будете делать: игровой документальный, репортаж, социальную рекламу, анимационный или музыкальный клип. Вы должны оценить, сможете ли реализовать задуманное в выбранной вами форме.

Выберите жанр вашего видеоролика. Как вы хотите, чтобы зритель реагировал на то, что вы ему покажите. Какие чувства хотите пробудить в нём при просмотре видеоролика? Хотите, чтобы он засмеялся? Чтобы задумался? Выбрав жанр, его нельзя менять на всём протяжении видеоролика. Иначе зритель почувствует себя обманутым и перестанет сопереживать увиденному на экране.

После того, как определены замысел, форма и жанр, можно приступать к созданию сценария.

2 этап. СЦЕНАРИЙ – это особенное драматическое литературное произведение, которое написано специально для съёмки. Сценарий должен нести в себе драматургию (историю) будущего видеоролика. Видеоролик должен рассказывать историю. Каждая история должна иметь завязку, развитие, кульминацию и развязку.

Часто сценарий – это рассказ о чём-то, как говорят, за кадром. Важно при этом помнить, что текст, который будет звучать за кадром, должен быть рассчитан на слуховое восприятие. То есть это должна быть простая история, рассказанная простыми словами и фразами, стилизованными под разговорную речь. Более сложным является рассказ, построенный на визуальных образах. При создании такого экранного произведения надо помнить, что важную драматургическую нагрузку берёт на себя музыка. Надо не просто подобрать

её по настроению визуальных образов, а найти синтез с ними. Главной особенностью сценария является то, что он должен нести описание предполагаемого визуального ряда. Конечно, в ходе работы что-то может измениться, но первый визуальный образ будущего экранного произведения уже должен присутствовать на этом этапе.

3 этап. ПРЕДСЪЕМОЧНЫЙ ЭТАП или «РАСКАДРОВКА» – руководство к действию при создании видеоролика. Режиссёр должен перевести сценарий в произведение экранного искусства, то есть рассказать историю языком кинематографа, основными элементами которого являются «кадр» и «монтаж». Именно то, какие кадры будут сняты на следующем «съёмочном этапе» и в какой последовательности они будут смонтированы на «этапе монтажа», и является так называемой «раскадровкой».

На предсъёмочном этапе важно определиться с музыкальным материалом. Музыка задает и поддерживает жанровость, стиль, атмосферу видеоролика.

4 этап. СЪЕМКА – это реализация раскадровки, созданной режиссером. Съёмку осуществляет оператор, который мыслит кадром. Для оператора важно найти композицию кадра. Ещё одной важной стороной в работе оператора является свет. Часто, когда выполняют домашнюю съёмку, о нём забывают. Но законы света существуют, и если их не учитывать, то результат съёмки может быть плохим. Завершающим шагом этого этапа является подготовка к монтажу.

Начинается она с просмотра отснятого материала. Эту работу надо выполнять оператору вместе с режиссёром. Если на съёмке делали дубли, варианты разной крупности и ракурса, то будет из чего выбирать.

5 этап. МОНТАЖ – это завершающий этап работы над видеороликом. Он включает в себя как непосредственно монтаж – соединение отснятых кадров, так и монтаж звука, который называют «озвучанием».

Существуют законы монтажа (чередование планов и т.д.), о которых должен знать любой монтажер. Главное – избегайте слишком долгих планов. Все, что дольше четырех секунд, должно быть оправдано движением в кадре, панорамой или отъездом (наездом) камеры. В то же время, неуместно использование планов, короче двух секунд – получится «мультик».

6 этап. АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТА.

При просмотре созданного видеоролика вам самим может все нравится или что-то не нравится. Однако, авторам трудно бывает оценить свою работу объективно. Покажите работу тем, кто ничего не знает, и последите за их реакцией, послушайте их мнение. И только после анализа их мнения принимайте решение о каких-то изменениях.

Часто бывает, что интересного материала отснято много, и его жалко сокращать, тем более что масса сил вложена в его создание; но, ещё раз надо напомнить, что главное – ваша мысль и тема видеоролика. Попробуйте сократить что-то и показать ещё раз независимому зрителю. Главное, что должно быть в вашей работе – это соответствие теме, неизменность жанра на всем протяжении видеоролика и соответствие выбранной форме.

ВОЗМОЖНЫЕ ФОРМЫ ВИДЕОРОЛИКА

1. Игровой короткометражный фильм. Пример: «Ералаш».

Возможен фильм, близкий к немому кино (наиболее простой вариант). Отдельно снимается видео без звука, на видеоряд накладывается фоновая музыка. Можно использовать титры. Обязательно должна быть некая история, ее развитие, кульминация и вывод в конце. История может быть смешная, а может – лирическая...

2. Документальный фильм.

Это должна быть простая история, рассказанная простым языком, стилизованными под разговорную речь. Рассказ может быть за кадром, а история иллюстрирована видеорядом.

3. Видеорепортаж.

Репортаж – это рассказ журналиста о событии. Сущностный признак репортажа - корреспондент обязательно должен быть очевидцем события, на первый план выходит личностное восприятие, отбор фактов и деталей.

Источник видеорепортажа всего один – событие. А вот составных частей – четыре:

- синхрон;
- стенд-ап;
- закадровый текст;
- видеоряд.

Из этих четырех с половиной «кубиков» вам предстоит складывать видеорепортажи. С их помощью вы будете показывать события, создавать историю, вызывать у зрителя эмоции и мысли и творить информационный образ. Эти составные части – универсальные инструменты, при помощи которых можно создать любые видеорепортажи.

Кто есть «кто»?

Синхрон – видеоматериал, в котором используется кусок прямого интервью с участниками сюжета. Название осталось с тех времен, когда новости снимали на киноплёнку. Для интервью приходилось синхронизировать снятое кинокамерой и запись звука на отдельной плёнке. Это называлось «съёмкой на две плёнки» или просто «синхроном».

Стенд-ап – видеоматериал, где репортер присутствует в кадре и напрямую комментирует происходящее событие.

Закадровый текст – текст к видеорепортажу, который произносит за кадром сам репортер, все, что он пишет и вещает в эфире. Термин пришел из кино. Когда в сценариях ставят пометку «З/К», это значит, что данную картинку должен сопровождать тот или иной звук, например, музыка.

Видеоряд – вся совокупность монтажных планов, которые показывают в видеорепортаже.

Мастер-класс «Имиджлидера в социальных сетях»

Методические материалы к данному мастер-классу находятся на облачном хранилище по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>

Создание видеоролика «Первый полёт»

По окончании мастер-класс ребятам дается задание – снять видеоролик на тему «Первый полет». В ролике ребята должны креативно рассказать и показать о своих первых достижениях в различных сферах жизни.

11 день. Образование и знание «Учись и познавай»

Раскрывается первое направление Движения – образование и знание.

В начале дня участники смены получают первое индивидуальное задание, связанное с ценностью Движения дружба – все участники делают небольшие открытки-приветствия и в конце дня обмениваются ими между отрядами

Проводится интерактивный мастер-класс «Как эффективно учиться?», мозговой штурм «Пути развития Движения» и квиз «Учись и познавай». Презентации содержатся на облачном хранилище по следующим ссылкам:

Интерактивный мастер-класс «Как эффективно учиться»
<https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>

Квиз «Учись и познавай» <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>

Сценарий интерактивного мастер-класса «Как эффективно учиться?»

Слайд 1, Слайд 2, слайд 3, слайд 4

- Прочитайте стихотворение вслух, с выражением.
- Попробуйте уловить основную идею и логику изложения. Подумайте, кому из знакомых вы бы могли подарить эти строки и почему.
- Разбейте повествование на небольшие истории.
- Очень помогает в изучении стихотворений жестикуляция: птица полетела, дерево шевелит листвой, солнце встало – очень многие образы можно передать и закрепить в памяти с помощью жестов. Главное – не слишком активно размахивать руками во время декламации перед классом и учителем.

- Перескажите всё своими словами. Замечательно, если припомните отдельные рифмы.
- После этого учите по отдельности каждую историю, а если вдруг что-то забыли – смело заглядывайте в текст. Длинные паузы раздражают и мешают сосредоточиться.
- Проговаривайте всё с выражением, вживую представляя события.
- Перепишите стихотворение от руки 2-3 раза. Пишите не торопясь, без сокращений.
- Прочитайте произведение на память ещё раз – снова можно подглядывать. И ещё раз – через полчаса. Сделайте то же перед сном и с утра.

Слайд 5, слайд 6. Выучить стихотворение

Слайд 7, слайд 8

Для начала нужно выделить из нового материала самое главное – несколько ключевых тезисов, которые передают основные мысли.

Тезисы можно выписать на разноцветных стикерах или разными фломастерами на карточках, а затем развесить их по комнате. По очереди проговаривайте каждый тезис вслух, мысленно представляя себе то, что он обозначает.

Можно расположить тезисы в логической последовательности, которая понятна именно вам, и проговорить всю цепочку несколько раз. При прочтении или проговаривании не теряйте логику изложения и делайте паузы, произнося каждый следующий тезис.

И не забывайте, что любое запоминание лучше всего происходит на свежую голову, поэтому перед тем, как заучивать что-либо наизусть, позвольте себе отдых хотя бы на пятнадцать минут. На этапах заучивания тоже делайте пятиминутные паузы.

Слайд 9

Сначала читают, выделяют главную мысль, переключить на слайд 8, попросить повторить, что там написано 5 человек, уточнить из какой книги отрывок.

Слайд 10, слайд 11

Самый простой вариант – скачать аудиокниги по школьной программе и слушать их по дороге на тренировку, в транспорте, во время прогулки или пробежки. Это поможет сэкономить огромное количество времени.

Другой вариант: чтобы читать больше, нужно научиться делать это быстро. И хотя есть версия, что скорочтение не способствует вдумчивости и не гарантирует абсолютного усвоения материала, однако такое умение, безусловно, станет полезным в будущем. Кроме того, современные методики позволяют достичь высокой степени восприятия прочитанного.

Однако самый верный способ читать больше – полюбить чтение. Ведь для занятия, которое нравится, всегда находится больше времени.

Слайд 12. Участники читают на скорость

Слайд 13, слайд 14

Если части запоминаемого материала можно объединить в крупные разделы, сделайте это. Мозг лучше воспринимает масштабную информацию. После чего займитесь детализированием, двигаясь от общего к частному.

Например: для поступления в художественное училище вам нужно запомнить множество художников, их биографии, стилистику, в которой они работали. Объедините их в группы – как вариант, по странам, в которых они творили. Определите, сколько стран и сколько художников в каждой. Это легко отложится в памяти. Потом внутри каждой группы обозначьте временные промежутки – в каких веках они работали. Такой унифицированный рубрикатор значительно облегчит запоминание. Далее пойдут интересные пересечения и закономерности, которые будет интересно анализировать.

Если нужно запомнить большой объём разноплановой информации, удобно использовать метод «жёлтого маркера». Разбейте необходимую для запоминания информацию на блоки, в каждом выделите основное – можно жёлтым или любым другим цветом. Выделенная информация лучше воспринимается и запоминается.

При запоминании информации стоит использовать все типы восприятия. Нарисуйте выделенные блоки информации, уложите в схемы. Прислушайтесь к себе и постарайтесь понять, какие ассоциации вызывает то, что нужно запечатлеть в памяти.

Слайд 15. Участники пишут на листочках названия 10 игр. Потом объединяют их по группам.

Слайд 16, слайд 17, слайд 18

Есть много способов и один из них, который стоит попробовать и взять за основу – это метод Корнелла.

- Озаглавьте страничку – выпишите наверху название темы урока и дату и отчеркните горизонтальной линией.
- Ещё одну горизонтальную линию поставьте на 3-4 сантиметра выше конца страницы – это пространство для ваших собственных мыслей и выводов.
- Наконец, вертикальная линия должна разделить оставшееся пространство на $\frac{1}{3}$ слева и $\frac{2}{3}$ справа.
- Левая часть – для фиксации деталей: дат, терминов, наименований.
- Правая – для конспектирования учителя.

Слайд 19, слайд 20

Навыки делать записи на коленках и размещать библиотеку материалов на внутренних подкладках пиджаков передаются из поколения в поколение. Начертания сложных формул на ногтях или стельках обуви тоже актуальны. И никто не отменял удобные маленькие шпоры-гармошки, на которые с легкостью поместится вся школьная программа. Однако бывают и более оригинальные шпаргалки, которые наверняка понравятся находчивым школьникам.

Спрятать в волосах. Если вам повезло, и ваша подруга обладает длинными густыми волосами, то можно оговорить с ней оригинальные детали одежды, удобные для фиксации учебных материалов на её спине или плечах – заколки, булавки, складочки, мини-карманчики и т. п. Остается только сесть за ней, и тогда не придётся косить взором под стол или в собственный карман.

Разные предметы. Большим спросом у школьников пользуются «бюджетные» варианты шпаргалок, которые находятся прямо перед глазами, не вызывая подозрений. Например, едва ли пристального внимания педагога удостоится бутылка с минеральной водой или шоколадный батончик. А ведь на этикетках может быть отпечатана нужная информация.

Слайд 21. Почему надо писать шпаргалки?

Странно читать такой совет? Ну, уж точно не стоит забывать, что подготовка шпаргалок – один из лучших способов повторить и запомнить пройденный материал, так что подсказки в итоге могут и не пригодиться.

Слайд 22, слайд 23

Тренируйтесь на мелочах. Есть два свободных часа и ещё висит урок, который можно выучить за 30 минут? Попробуйте сначала выполнить домашнее задание! Прогулка без мыслей о зависшей домашней работе принесёт значительно больше удовольствия. Да-да, поговорка «сделал дело – гуляй смело» ещё как работает.

Составьте список дел на день и на неделю. Вычёркивайте пункты по мере выполнения. Попробуйте два подхода:

- «с разогревом» – то есть сначала выполняете простые и быстрые дела и вычёркиваете их.
- «приятное на десерт» – справляетесь с самым сложным заданием, а потом приступаете к простым и лёгким.

Прислушайтесь к себе и поймите, что вам ближе. Главное – действуйте.

Время – основной ресурс успешного человека. В школе можно натренироваться его планировать, чтобы из малыша, управляемого сиюминутными желаниями, превратиться во взрослого человека, умеющего строить свою жизнь.

Слайд 24. Распределить от более важного к более не важного.

Слайд 25, слайд 26

Перед тем как сесть за домашнее задание, побудьте немного в тишине и расслабьтесь. Здорово, если в комнате есть песочные часы или аквариум. Поможет даже зажжённая свеча или любой другой предмет, за которым можно медитативно наблюдать. Сядьте поудобнее и молча сосредоточьте взгляд на упомянутом предмете. В течение пяти минут постарайтесь максимально расслабиться и ни о чём не думать. Итоговое состояние позволит заниматься уроками эффективно.

Со временем такое упражнение перед началом выполнения ДЗ войдёт в привычку, а необходимость в пятиминутной медитации отпадёт: вы научитесь концентрироваться на своём внутреннем состоянии, просто посидев немного в тишине с закрытыми глазами.

Кроме того, выполнение домашнего задания будет плодотворнее, если чередовать работу и отдых: например, 20 минут работы и 5 минут отдыха для начала. Со временем можно увеличивать продолжительность периода работы.

Но если вдруг вы увлеклись выполнением задания, не отрывайтесь от него ради соблюдения указанной нормы времени. Увлечённость – состояние, которое помогает справиться с любым самым сложным домашним заданием!

Слайд 27. Аутогенная тренировка

Моё тело наполняет приятное спокойствие и расслабленность. Я нахожусь в уютном тёплом доме, который находится в красивом и красочном лесу, наполненным райскими птицами, добрыми зверями, сочной зеленью и восхитительными цветами... рядом шумит водопад.

За окном идёт лёгкий дождь, медленно скатываются капли по стеклу... Я лежу на мягкой кровати с закрытыми глазами... Рядом никого нет... только я и красочная природа за окном. А вокруг меня одно большое спокойствие...

В мою правую руку, в плечо проникла энергия расслабленности, она стекает как вода в ручейке вниз по предплечью в запястье... переходит в кисть, наполняя каждый пальчик безмятежной тишиной. Сделав кистью круг, моё спокойное внимание поднимается вверх по руке, проходит плечо, перетекает медленно грудь. Энергия направляется в левую руку, наполняет собой плечо и предплечье. Опускается в запястье, окутывает каждый пальчик, они становятся спокойными как никогда, они полностью расслаблены. Моё внимание устремляется вверх по руке... выходит из руки, переплывает как кораблик тихое море через грудь и стекает в ноги, бедра, колени... икры... стопы. Они наполнены расслабленностью... каждый пальчик расслаблен и безмятежен.... Волна спокойствия распространяется вверх по ногам, пересекает всё тело, все органы по очереди. Я чувствую эту волну каждой клеточкой... и эта приятная волна устремляется к голове. Она спокойна... мимические мышцы лица полностью расслаблены. Я вижу внутренним

зрением и чувствую, как каждая морщинка распрямляется. Под глазами, у носа, у рта... Лицо отдыхает. Я ощущаю приятное спокойствие и расслабленность своего тела...

Я прекрасно отдохнул, я полон сил и энергии. Мне очень хочется жить и сделать все, что я задумал. Пора возвращаться.

Начинаю выходить из состояния расслабления. Возвращаюсь в ту комнату, в которой сейчас нахожусь. Начинаю ощущать себя, свои руки, свои пальцы, которые могут шевелиться. Ощущаю свои губы, которые могут двигаться. Мышцы становятся упругими. Медленно сжимаю кулаки, чувствую силу в руках, пальцах. Натягиваю на себя стопы ног, напрягаю их. Чувствую мощь в ногах. Спину прогибаю вверх. Теперь ощущаю одновременно мощную силу во всем теле.

Готовлюсь сделать глубокий вдох, задерживаю его 2 секунды. Одновременно: энергично выдыхаю через рот, разжимаю кулаки и открываю глаза и делаю выход. Я очнулся!

Я бодр, заряжен новой энергией. В теле ощутимый прилив сил. Выхожу в жизнь с бодрым состоянием энергии и внутренним душевным спокойствием. Я готов к плодотворному труду. Я со всем справлюсь!!!

Сценарий мозгового штурма «Пути развития Движения»

1. Знакомство-разминка «Необычные взаимосвязи».

Необходим мешок со случайными предметами. Ведущий вытаскивает два или несколько предметов и предлагает командам подумать, как эти вещи могут быть связаны между собой. Эти вещи могут никак ни к чему не относиться. Но пока участники пытаются понять, что общего есть у зонтика и кошачьей мяты, у них в мозге активируются зоны, отвечающие за изобретательность.

«Игра-импровизация». Рассказать всей командой историю по 1 слову на любую тему.

2. Ролевой мозговой штурм.

Для каждой команды должен быть сопровождающий весь процесс человек. Показывается презентация про суть мозгового штурма. Далее ставится проблемная задача, которую необходимо решить всей командой. Командам по 10 человек ставится проблемная задача. Каждому человеку предлагаются роли. Далее они предлагают пути решения от лица своей роли. Обсуждение в команде – 30 минут, выбор одного решения- 10 минут.

Примеры проблемной задачи и примерные роли:

Проблемная задача: проект патриотического воспитания, развитие самоуправления, как развивать лидерские компетенции.

Роли:



1. Сергей Шойгу – министр обороны РФ
2. Юрий Гагарин – первый космонавт
3. Директор школы
4. Константин Хабенский – российский актер театра и кино
5. Николай Басков – российский эстрадный и оперный певец
6. Виктор Васнецов – русский художник-живописец
7. Игорь Курчатов – советский физик, «отец» атомной бомбы
8. Александр Пушкин – русский поэт, драматург и прозаик
9. Михаил Лермонтов – русский поэт и прозаик
10. Советник директора по воспитательной работе
11. Евгений Плющенко – российский фигурист
12. Сергей Рязанский – российский космонавт-испытатель
13. Дмитрий Менделеев – русский ученый, химик
14. Учительница русского языка 5-7 классов сельской школы

После обсуждения общей идеи/концепции продумываются детали. Команде необходимо расписать свою идею/концепцию по следующим вопросам: «кто», «что», «когда», «где», «почему» и «как». В итоге у них получится детально проработанный итоговый продукт.

После этого проходит обсуждение всех идей всех команд, подводятся итоги, выделяются самые успешные и интересные работы.

12 день. Экология и охрана природы «Береги планету!»

Раскрывается направление экология и охрана природы.

Участники получают индивидуальное задание, связанное с ценностью «Взаимопомощь и взаимоуважение». Участники в течение дня играют в игру «Дом за скрепку». Каждому участнику дается в начале дня скрепка. Задача каждого участника к концу дня обменять скрепку на более ценные предметы.

Ключевыми мероприятиями данного дня являются: тренд-сессия «Эко-коммуникации» и «Экомышление» и викторина «Экологическая Одиссея». По желанию можно добавить создание арт-объекта из вторичных материалов.

Тренд-сессия «Эко-коммуникации» и «Экомышление»

Методические разработки находятся на облачном хранилище по ссылке <https://cloud.mail.ru/public/tZFA/S6vvp8Xvo>.

Викторина «Экологическая Одиссея»

Наша игра состоит из 3-х этапов. На 1 этапе вам будет предложено выполнить задания письменно командной «Своей игры». Затем все присутствующие команды смогут немного развлечься, путешествуя по музыкальным волнам в викторине «Угадай мелодию». И, наконец, вы сможете попробовать свои силы, играя в спортивную версию всем известной игры «Что? Где? Когда?»

Победителя и призеров сегодняшней игры мы определим по сумме баллов, которую команды наберут во всех 3-х турах.

Итак, начинаем первый тур нашей «Экологической Одиссеи»!

Первый раунд – письменная командная версия «Своей игры». Как вы знаете, в этой игре разыгрываются вопросы, объединенные в группы – темы. Так как наша игра называется «Экологическая Одиссея» и посвящена путешествиям и экологии, вам будут предложены темы, связанные с водными путешествиями и экологией. Стоимость вопросов в каждой теме различается в зависимости от сложности вопроса – от 1 до 5 баллов. При правильном ответе на вопрос команда получает указанное количество баллов, при неправильном ответе или отсутствии ответа остаётся без них.

Сейчас каждая команда получит бланк ответов. На этом бланке вы будете записывать ответы на задаваемые нами вопросы. Обратите внимание, что повторять вопросы мы не будем, поэтому просим вас быть внимательными и вести себя тихо. На обдумывание и запись ответа вам отдается не более 40 секунд. Итак, начинаем!

Морская тема

1. Это самое большое бессточное озеро умирает под гнетом нефтяных вышек и барж, что неудивительно, ведь концентрация фенола здесь в 6 раз выше допустимых норм

2. Это море считается самым соленым в мире. Концентрация загрязняющих веществ только увеличивается (пластиковые бутылки, пакеты, упаковки от конфет), а водоем «измельчается» из-за испарения. По отдельным сведениям, количество вылавливаемой рыбы здесь снизилось на 70%.

3. Именно это море Росси является самым грязным. Его состояние характеризуется как «экологически неблагоприятное». По словам Президента Крымской академии наук Виктора Тарасенко оно – самое грязное море в мире, а не только в России.

4. Именно этот залив Атлантического океана можно считать целой «химической лабораторией. Реки Кубы, Мексики несут сюда остатки сельскохозяйственных удобрений и стоки канализации. Но не это самое страшное, а периодические разливы нефти, взрывы на буровых установках и танкерах.

5. Еще Жак Ив Кусто называл воды этого моря «свалкой мусора», и сегодня на площади мало что изменилось. За год в него выкидывают до 1 млн т нефти и нефтепродуктов. ВОЗ еще в 1990-х годах начала бить тревогу, ведь в акватории сбрасывали по 12 000 тонн фенолов, 800 000 т. азота, 3 800 тонн свинца.

Ответы:



1. Каспийское море
2. Красное море
3. Черное море
4. Мексиканский залив
5. Средиземное море

Речная тема

1. Эта река уже не первый год занимает первое место в списке самых грязных рек России, и это не голословное утверждение, а мнение экспертов из Министерства природных ресурсов и экологии. В нее попадает около 38% всех российских загрязненных стоков.

2. Эту главную реку самой большой речной системы Северной Америки ученые называют одной из самых загрязненных экосистем на планете. Ежегодно в её воды попадает более 5,7 миллиона килограмм ядовитых химических веществ, основными из которых являются бензол, ртуть и мышьяк.

3. Эта река, чьи воды имеют желтоватый оттенок, является местом, куда многие китайские предприятия сливают отходы, поэтому она является слишком токсичной даже для сельского хозяйства.

4. Эта священная река в Индии является и одной из самых грязных на планете. При этом она является основным источником воды для 40% населения страны (а это свыше 500 миллионов человек).

5. Эта великая сибирская река в 2017 году потеряла питьевое значение, чем обязана заводам Бийска, Барнаула, Новосибирска, Нижневартовска, Нефтеюганска, расположенным на её берегах.

Ответы:

1. Волга
2. Миссисипи
3. Хуанхэ
4. Ганг
5. Обь

Экологические катастрофы

1. Эта крупнейшая экологическая катастрофа, связанная с использованием мирного атома, произошла 26 апреля 1986 года.

2. Авария на этой АЭС произошла после трагического землетрясения и цунами 11 марта 2011 года и вызвала значительный выброс радиоактивных веществ. Она стала крупнейшей катастрофой в Японии со времен Второй мировой войны. Как называлась эта АЭС?

3. Это бывшее бессточное солёное озеро в Средней Азии, на границе Казахстана и Узбекистана. С 1960-х годов уровень моря стал быстро

снижаться и в 1989 году море распалось на два водоёма, соединенных сузившимся проливом.

4. Эта экологическая катастрофа была вызвана войной 1991 года. Выйдя из Кувейта, иракская армия преднамеренно подожгла месторождения этого полезного ископаемого, что привело к экологической катастрофе в беспрецедентных масштабах. А что это за полезное ископаемое?

5. 3 декабря 1984 года завод по производству пестицидов в Бхопале, штат Мадхья-Прадеш, случайно выпустил смертельный химический туман, в результате которого погибли более 5000 человек. Они стали жертвами смертельного отравления изоцианатным (пестицидным) газом. В какой стране произошла эта трагедия?

Ответы:

1. Авария на Чернобыльской АЭС
2. «Фукусима I» (зачет по слову Фукусима)
3. Аральское море
4. Нефть
5. Индия

Сбор бланков

Пока счётная комиссия подводит итоги «Своей игры», мы приступим ко 2 туру – игре «Угадай мелодию».

Вам будет предложено 12 песен, последовательно выбирая которые, вам надо будет указать название песни и исполнителя, или хотя бы одно из двух.

За каждый правильный ответ команда получит 1 балл, т.е. 1 балл – за название песни и 1 балл – за указание исполнителя. Каждая команда получит бланк, на котором и будет записывать ответы. В бланк записывайте номера мелодий в том порядке, в котором они будут проигрываться. Т.е., например, если первой будет выбрана мелодии №12, то первым вы и запишите номер 12. Всем понятны правила тура?

Тогда начинаем! Команда №1, выбирайте мелодию.

Растения	1 Во поле береза стояла	2 Тополиный пух	3 Маленькой елочке холодно зимой	4 Калинка-малинка
Животные	6 В траве сидел кузнечик	7 Два веселых гуся	8 Песня про следы (из мультфильма	9 Лесной олень

			«Маша и медведь»)	
Города	11 Песенка Красной Шапочки	12 Подмосковные вечера	13 Гимн Челябинска	14 А я, иду, шагаю по Москве

Поочередно проигрываются мелодии, команды записывают ответы.

Судя по вашей реакции, музыку вы знаете хорошо! Мы просим вас сдать бланки с ответами. А пока мы готовы объявить результаты первого тура.

А теперь переходим к 3 туру – спортивной версии игры «Что? Где? Когда?». Прослушайте внимательно правила игры. Всем командам будет задан вопрос и дана 1 минута для поиска ответа. После истечения 50 секунд обсуждения, о чем мы вам сообщим, вы должны сформулировать ответ, записать его на ответной карточке и сдать её. На карточке также должны быть указаны номер или название команды и номер вопроса.

Вопрос 1. На одном рекламном плакате изображена яичница в птичьем гнезде, на другом - попкорн, выросший на початке кукурузы. Назовите двумя словами проблему, борьбе с которой посвящены эти плакаты.

Ответ: Глобальное потепление.

Зачет: Парниковый эффект.

Вопрос 2: Социальный плакат одной всемирной организации разделен на две половины. Левая подписана словом "Ужасно", и там на фоне моря виден плавник акулы. Правая половина подписана словами "Еще ужаснее", и там на фоне такого же моря... Закончите описание как можно точнее.

Ответ: Нет ничего.

Зачёт: По смыслу.

Вопрос 3: Блиц.

Острословы из «Литературной газеты» утверждают, что, в зависимости от профессии, женщинам и цветы надо дарить соответствующие: писательнице – тысячелистник, поварихе - душистый горошек.

1. Какие цветы надо дарить дрессировщице?
2. Какие цветы надо дарить женщине-легкоатлетке?
3. Какие цветы надо дарить женщине-окулисту?

Ответ:

1. Львиный зев.
2. Бегония.
3. Анютины глазки.

Вопрос 4: В Италии в 1987 и 2011 годах были проведены референдумы, на которых по одному и тому же вопросу были получены отрицательные

ответы. Какие объекты так и не появились в Италии по результатам референдумов?

Ответ: АЭС.

Комментарий: В 1987 году на результаты повлияла авария на ЧАЭС, в 2011 – авария на Фукусиме.

Вопрос 5: В 2003 году два десятка активистов «Гринпис» устроили пробег протеста. Они пробежали знаменитые 800 метров за несколько дней до того, как их пробегут тысячи людей. Кого при помощи масок и прочей атрибутики изображали при этом гринписовцы?

Ответ: Быков.

Комментарий: Имеется в виду знаменитый прогон быков по улицам Памплоны.

Вопрос 6: Недавно в Китае была построена солнечная электростанция в форме НЕЕ. В создании фильма 2008 года про НЕЕ принимал участие Джеки Чан. Назовите ЕЕ.

Ответ: Большая панда.

Зачёт: Панда.

Вопрос 7: В 2005 году в зоопарке Загреба были оборудованы два вольера для таких особей. Один предназначался для хорошей особи, второй — для плохой. В 2007 году в зоопарке Аделаиды в вольер поместили группу таких особей. Стоит заметить, что до 1930-х годов такие особи содержались не менее чем в 15 зоопарках всего мира. Что гласили надписи на вольерах в Загребе?

Ответ: Homo sapiens.

Зачёт: Человек разумный.

Вопрос 8: Один азиатский питомник специализируется на выращивании молодых животных одного вида, подготавливая их к выживанию в условиях дикой природы. Сотрудники этого питомника ДЕЛАЮТ ЭТО, для чего надевают специальные костюмы. Для какой организации сэр Питер Скотт СДЕЛАЛ ЭТО в 1961 году?

Ответ: Всемирный фонд природы.

Зачёт: Всемирный фонд дикой природы, World Wide Fund for Nature, World Wildlife Fund, WWF.

Вопрос 9: Министерство экологии Южной Кореи запретило пользоваться этим предметом в южнокорейских ресторанах. Сделано это было после многочисленных жалоб фермеров, выращивающих свиней, множество из которых гибли, наевшись отходов из этих ресторанов. Что это за предметы?

Ответ: Зубочистки.

Подведение итогов, награждение победителей.

13 день. Туризм и путешествия «Открывай страну!»

Раскрывается направление туризм и путешествие.

Ключевыми мероприятиями данного дня являются: ролевая игра «Кораблекрушение», гостевание по отрядам – планетам и огонёк «Карта жизни».

Ролевая игра «Кораблекрушение»

1-й этап.

Ознакомление всех участников с условиями игры:

Ведущий даёт участникам следующую инструкцию: «Представьте, вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и её груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии тысячи километров от ближайшей земли».

Ниже дан список из 15 предметов, которые остались целыми и неповреждёнными в результате пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным плотом с вёслами, достаточно большим, чтобы выдержать вас, экипаж и все перечисленные ниже предметы. Имущество оставшихся в живых людей составляют несколько коробков спичек и 5 одностысячных банкнот.

Список предметов:

- Сектант.
- Зеркало для бритья.
- Канистра с 25 литрами воды.
- Противомоскитная сетка.
- Одна коробка с армейским рационом.
- Карты Тихого океана.
- Надувная плавательная подушка.
- Канистра с 10 литрами нефтегазовой смеси.
- Маленький транзисторный радиоприёмник.
- Репеллент, отпугивающий акул.
- Два квадратных метра непрозрачной плёнки.
- Один литр хлоргексидина.
- 450 метров нейлонового каната.
- Две коробки шоколада.
- Рыболовная снасть.

2-й этап.

Попросите каждого из участников самостоятельно проранжировать указанные в приложении предметы с точки зрения их важности для

выживания (поставьте цифру 1 у самого важного для вас предмета, цифру 2 – у второго по значению и т. д., цифра 15 будет соответствовать самому менее полезному предмету).

На этом этапе деловой игры дискуссии между участниками запрещены. Отметьте среднее индивидуальное время выполнения задания.

3-й этап.

Разбейте группу на подгруппы примерно по 6 человек. Одного участника из каждой подгруппы попросите быть экспертом.

Предложите каждой подгруппе составить общее для группы ранжирование предметов по степени их важности (так как они это делали по отдельности).

На этом этапе допускаются дискуссии по поводу выработки решения.

Отметьте среднее время выполнения задания для каждой подгруппы.

4-й этап.

В каждой подгруппе выбирается лидер, который будет отстаивать мнение группы. Выбирается эксперт для группы лидеров. Лидеры от подгрупп приглашаются в центр круга и ранжируют предметы по степени важности. Лидеры обсуждают свои решения. Подсказок от остальных игроков быть не должно.

5-й этап.

Оцените результаты дискуссии в каждой подгруппе. Для этого:

А) Выслушайте мнение экспертов о ходе дискуссии и о том, как принималось групповое решение, первоначальные версии, использование веских доводов, аргументов и др. Насколько активно и убедительно лидеры защищали и отстаивали интересы своей подгруппы.

Б) Зачитайте «правильный» список ответов, предложенный экспертами ЮНЕСКО:

Согласно мнению экспертов, основными вещами, необходимыми человеку, потерпевшему кораблекрушение в океане, являются предметы, служащие для привлечения внимания, и предметы, помогающие выжить до прибытия спасателей. Навигационные средства имеют сравнительно небольшое значение: если даже маленький спасательный плот и в состоянии достичь земли, невозможно на нём запасти достаточное количество воды и пищи для жизни в течение этого периода.

Следовательно, самым важным для вас являются зеркало для бритья и канистра нефтегазовой смеси. Эти предметы могут быть использованы для сигнализации воздушным и морским спасателям.

Вторыми по значению являются такие вещи, как канистра с водой и коробка с армейским рационом.

Информация, которая даётся ниже, очевидно, не перечисляет все возможные способы применения данного предмета, а скорее указывает, какое значение имеет данный предмет для выживания.

- Зеркало для бритвы. Важно для сигнализации воздушным и морским спасателям.
- Канистра с нефтегазовой смесью. Важна для сигнализации. Может быть зажжена банкнотом и спичкой и будет плыть по воде, привлекая внимание.
- Канистра с водой. Необходима для утоления жажды.
- Коробка с армейским рационом. Обеспечивает основную пищу.
- Непрозрачная плёнка. Используется для сбора дождевой воды и для защиты от непогоды.
- Коробка шоколада. Резервный запас пищи.
- Рыболовная снасть. Оценивается ниже, чем шоколад, потому что в данной ситуации «синица» в руках лучше «журавля» в небе. Нет уверенности, что вы поймаете рыбу.
- Нейлоновый канат. Можно использовать для связывания снаряжений, чтобы оно не упало за борт.
- Плавательная подушка. Спасательное средство на случай, если кто-то упадёт за борт.
- Репеллент, отпугивающий акул. Назначение очевидно.
- Один литр хлоргексидина – для использования в качестве антисептика.
- Радиоприёмник. Имеет незначительную ценность, так как нет передатчика.
- Карты Тихого океана. Бесполезны без дополнительных навигационных приборов. Для вас важнее знать, где вы находитесь, а где находятся спасатели.
- Противомоскитная сетка. В Тихом океане нет moskitov.
- Сектант. Без таблиц и хронометра относительно бесполезен. Основная причина более высокой оценки сигнальных средств по сравнению с предметами поддержания жизни (пищей и водой) заключается в том, что без средств сигнализации почти нет шансов быть обнаруженными и спасёнными. К тому же в большинстве случаев спасатели приходят в первые 36 часов, а человек может прожить этот период без пищи и воды.

Предложите сравнить «правильный» ответ, собственный результат и результат группы: для каждого предмета списка надо вычислить разность между номером, который присвоил ему индивидуально каждый участник, группа и номером, присвоенным этому предмету экспертами. Сложите абсолютные значения этих разностей для всех предметов. Если сумма больше

30, то участник или группа «утонули»; В). Сравните результаты группового и индивидуального решения. Явился ли результат группового решения более правильным по сравнению с решением отдельных участников?

Комментарии к проведению:

Данная игра даёт возможность количественно оценить эффективность группового решения. В группе возникает большее количество вариантов решения и лучшего качества, чем у работающих в одиночку. Решение проблемы в условиях группы обычно занимает больше времени, чем решение тех же проблем отдельным индивидом. Решения, принятые в результате группового обсуждения, оказываются более рискованными, чем индивидуальные решения. Индивид, обладающий особыми умениями (способности, знания, информация), связанными с групповой задачей, обычно более активен в группе, вносит больший вклад в выработку групповых решений.

Гостевания по отрядам – планетам

Дается задание отрядам – выбрать космический объект (планету/комету/звезду/созвездие) и в соответствии с выбранной тематикой подготовить необходимый реквизит, игры и творческие номера-визитки для описание своего космического объекта. В течение всего мероприятия отряды ходят в гости к другим отрядам, где их знакомят с особенностями выбранного ими космического объекта.

Схема встречи гостей. Начнём с оформления. Оформлено место встречи (стулья заранее расставляем так, чтобы было просторно и всем хватило места). На импровизированном столе размещены все необходимые предметы, соответствующие вашему космическому объекту. Подготовлено звуковое сопровождение в соответствии со сценарием вечера.

1. Приглашение гостей (группа из двух-трёх человек зазывает соседей в гости и сопровождает их к месту встречи).

2. Звучит музыка, гости и хозяева становятся в круг.

3. Ведущие вечера предлагают ребятам познакомиться. Для этого сначала надо заполнить свою визитку, на которой написать имя и символ своего настроения (у хозяев уже такие визитки есть, они помогают гостям найти нужный цвет фломастера).

Всем участникам встречи предлагается разбиться на группы по именам, а тем ребятам, у которых нет тёзок, объединиться в группу уникальных имен. Как правило образуется 10 – 12 групп.

4. Игра. Принимающая сторона проводит тематические игры со своими гостями.

5. Принимающая сторона может предложить разучить общий танец (это может быть любой танец, соответствующий тематике отряда).

6. Далее принимающая сторона в интерактивной форме знакомит гостей с особенностями, традициями своего космического объекта

7. В конце ребята спрашивают обратную связь у гостей и прощаются друг с другом.

Огонёк «Карта жизни»

Ключевая фраза: «В нашей жизни так много хорошего...»

Подготовка: Рисуются карта, на которой обозначены различные географические объекты с необычными названиями: материк Счастья, остров Одиночества, море Радости, поляна Мечты и т.д. (можно использовать названия с карты Луны). Также готовится кубик, например, из картона, с каким-либо наполнением внутри.

Содержание: Каждый участник бросает кубик, на какой географический объект он попадает, о тех случаях из своей жизни человек и рассказывает. Чтобы помочь, ведущий задает наводящие вопросы.

В конце огонька подвести итоги, показать ребятам, что любой опыт, который мы получаем в жизни очень важен, полезен и его всегда необходимо принимать с благодарностью. Подвести это к концу смены, что за всю смену ребята получили колоссальный опыт, который возьмут с собой дальше.

14 день. Разъезд

В этот день необходимо провести итоговую рефлекссию, сбор обратной связи от участников смены, а также проведение отрядных прощальных «активностей».

Итоговая рефлексия

«Мы поделились с вами ценностями и грузами, которые несли годами. Теперь это ваш груз. Несите его с умом и с мыслями. Теперь вы сами являетесь мыслителями. А соответственно каждый из вас является носителем яркого света. В давние времена тоже были люди, которые несли в себе свет, и сейчас мы вам расскажем про одного такого человечка.

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. Не справедливо, неправильно.

На что он 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 если 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.

Каждый человек в этой жизни очень многое значит, каждый, даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного - то другим, возможно, в жизни станет темнее.

Поэтому и в вас горит яркий свет. Вы мыслители, которые горят и теперь готовы передавать свои знания другим»

И мы хотим теперь у вас перенять знания, а для этого ответьте на пару вопросов:

- Что значит быть лидером?
- Какими качествами должен обладать лидер?
- Можно ли родиться лидером?»

2.2. Профильный отряд «Движение первых»

Цель: формирование команды активистов Движения в муниципальном образовании путем раскрытия потенциала и личностных качеств участников на основе включения их в деятельность «Движение первых»

Задачи:

1. Содействие воспитанию детей и подростков, оказание помощи в профессиональной ориентации, самореализации, всестороннего развития и организации досуга.

2. Реализация двенадцати ведущих направлений деятельности РДДМ «Движение первых» с целью развития проектной деятельности.

3. Формирование пространства, обеспечивающего взаимодействие активистов РДДМ между собой, а также с различными социальными структурами с целью создания и реализации проектов.

Планируемые результаты программы:

- понимание участниками целей и содержания миссии, ценностей и направлений РДДМ «Движение первых»
- сформированность представлений об основах проектной деятельности;
- знание основных способов самоорганизации;
- развитие способностей учащихся в творческой, организационной деятельности, развитие лидерских способностей;
- владение определенным уровнем коммуникативных и социальных навыков.

Краткое содержание профильного отряда:

В течение всей смены у участников профильного отряда РДДМ должны проходить мероприятия, посвященные миссии (быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в Движении, быть первым), ценностям и направлениям деятельности «Движение первых», а также мероприятия, направленные на развитие у участников смены лидерских качеств и формирования активного образа жизни. Это позволит каждому участнику отряда познакомиться ближе с деятельностью «Движение первых» и найти себя в нём.

В течение всей лагерной смены участники профильного отряда участвуют в насыщенной программе: участие в тренингах, мастер-классах, проектных сессиях и прочих форматах мероприятий по направлениям деятельности «Движение первых», которые проходят параллельно с занятиями остальных отрядов лагеря (кружки, мастер-классы и пр.), не мешая, а дополняя активную лагерную жизнь.

Юные активисты Движения узнают основы лидерства и прокачают свои личностные качества, научатся работать в команде, смогут разработать и реализовать различные социальные проекты.

В конце смены рекомендует провести совместно с участниками профильного отряда и администрацией школы/муниципалитета стратегическую сессию и круглый стол «Стратегия развития «Движения первых» в муниципалитете», где они смогут разработать и представить свои идеи с возможностью дальнейшей реализации.

Участниками профильного отряда РДДМ «Движение первых» могут стать дети в возрасте от 14 лет, прошедшие отбор. Отбор участников профильного отряда «Движение первых» проходит на конкурсной основе.

Формат конкурсного отбора участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» определяет муниципалитет. Важно, чтобы обучающиеся сами были заинтересованы быть в данном отряде.

Программа смены для профильных отрядов РДДМ направлена на:

- формирование группы лидеров – организаторов, способных приобрести опыт общения, получить и передать знания и практические навыки организации различных дел и мероприятий;
- формирование социально – активной личности, ориентированной на лидерскую позицию, общечеловеческие ценности и общественно- значимую ценность;
- развитие положительной мотивации к творческой деятельности и активности в решении практических задач;
- приобретение нового социального опыта, эмоционального подъёма, связанного с коллективной деятельностью;

Программа предусматривает не только получение необходимых лидерских качеств, но и возможность закрепить их в ходе практической деятельности.

Специализация профильного отряда «Движение первых» направлена на предоставление активным, творческим детям условий для самореализации, личностного самоопределения, развития индивидуальности, а также развития навыков работы в команде, а также на формирование гражданина обновленного социума.

Программа образовательных занятий у профильного отряда РДДМ «Движение первых»

п/п	№	Название образовательного занятия	Краткое описание образовательного занятия	Оборудование
Организационный период смены				
	1	Открытие профильного отряда РДДМ «Движение первых»	Знакомство участников профильного отряда с РДДМ «Движение первых», его миссией, ценностями и направлениями	Мультимедийное оборудование, фломастеры/ручки, листы А4

2	Практико-ориентированное занятие «Личный бренд активиста»	В интерактивном формате участники профильного отряда разбираются как позиционировать себя как активиста	Мультимедийное оборудование, флипчарты, фломастеры
Основной период смены			
3	Мастер-класс «Копирайтинг и кухня. Как приготовить отличный пост?»	Мастер-класс о том, как и о чем писать посты в социальных сетях, чтобы они были интересными и читабельными	Мультимедийное оборудование, флипчарты, фломастеры
4	Практико-ориентированное занятие «4К»	Развитие у участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» 4К-компетенций (коммуникацию, кооперацию, креативность, критическое мышление), развитие «гибких» навыков	Мультимедийное оборудование, предметы для практики креативности, ручки, листы А4
5	Тренинг «Формула успеха»	Создание условий для развития умения грамотно распределять личное время	Мультимедийное оборудование, листы А4, карандаши, фломастеры, песок, декоративные камни, банка
6	Тренинг «Я и моя цель»	Формирование представления о	Мультимедийное оборудование,

		цели у участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» и освоение технологии постановки целей по системе S.M.A.R.T. и «Колесо баланса»	флипчарт, бумага А4, фломастеры
7	Мастер-класс по ораторскому мастерству «Говорить, чтоб слышали»	Мастер-класс по ораторскому мастерству, включающий в себя как лекционную, так и практическую части	На усмотрение спикера
8	Ролевая игра «Роль в команде»	Формирование у участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» представления о распределении ролей в команде, взаимодействии каждого члена команды и правильном распределении обязанностей	Раздаточный материал
9	Деловая игра «Поколение самоуправления»	Знакомство участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» с целями, сутью, назначением	Раздаточный материал к игре, мультимедийное оборудование, листы А4, фломастеры/ручки

		и принципами организации ученического самоуправления в игровой форме.	
0	1	Образовательное занятие «Наставник – это ты»	Интерактивное занятие от приглашенного гостя с элементами взаимодействия с детьми отрядов младшего возраста
1	1	Мастер-класс «Грантрайтинг . Что нужно знать и учитывать?»	Мастер-класс о написании социальных проектов для участия в грантовых конкурсах
2	1	Мастер-класс «Мероприятие своими руками»	На протяжении взаимодействия с участниками командам будет предложено рассмотреть роли в команде мероприятиях, их функционал
3	1	Практическая работа «Час самоуправления»	Организация и проведение участниками профильного отряда РДДМ «Движение первых» мероприятия для всего лагеря.
Заключительный период смены			

4	1	Круглый стол «Стратегии развития РДДМ в муниципалитете»	Стратегическая сессия о развитии работы по направлениям РДДМ «Движение первых», переходящая в круглый стол	Мультимедийное оборудование, листы А4, фломастеры/ручки, флипчарты
5	1	Итоговая рефлексия	Анализ полученных знаний и навыков участниками профильного отряда РДДМ «Движение первых» с прогнозом на дальнейшую деятельность в роли активиста Движения.	Раздаточный материал, фломастеры/ручки

Рекомендации по проведению образовательных занятий у профильного отряда:

В начале смены рекомендуется погрузить участников отряда в деятельность Движения. Необходимо рассказать участникам об Общероссийском общественно-государственном движении детей и молодежи «Движение первых», его миссии, ценностях и направлениях.

По возможности, рекомендуется пригласить гостей. Например, представителя регионального отделения «Движение первых» или председателя местного отделения.

Для большего погружения в деятельность Движения рекомендуется показать видеоролики 2Д и о ценностях Движения.

Также, рекомендуется не просто рассказать участникам о Движении, но и провести интерактивные площадки. Один из вариантов интерактива – интеллектуальная викторина «Своя игра» <https://disk.yandex.ru/i/xX74evKkMvIQQw> .

Рекомендации к проведению практико-ориентированного занятия «Личный бренд активиста»:

Сейчас ни один школьник не может представить себя без страницы в ряде социальных сетей. Иногда хочется выложить все, что происходит в жизни, но нужно знать границы.

Важно поговорить об этом с участниками профильного отряда «Движение первых», рассказать и показать, как правильно позиционировать себя в социальных сетях в роли активиста Движения.

Рекомендуется проводить занятие на тему «Образ активиста в социальных сетях», опираясь на презентацию <https://disk.yandex.ru/d/thYu86onaF983g> .

Рекомендации к проведению мастер-класс «Копирайтинг и кухня. Как приготовить отличный пост?»:

Большинство детей ежедневно сидят в социальных сетях, в школах созданы медиacentры и ведением школьных групп зачастую занимаются активисты. Кроме постов в школьных группах, активисты часто пишут посты и о событиях в своей жизни. С помощью этого мастер-класса участники профильного отряда «Движение первых» научатся писать посты в социальных так, чтобы они были читабельными и интересными, а также привлекали читателей присоединиться к «Движению первых».

Грамотно составленные публикации вызывают отклик у аудитории и при этом транслируют какую-то информацию или ценности. Чем понятнее читателю будет, зачем ему читать пост, что полезное он ему даст, тем лучше.

У большинства людей мало времени читать длинные посты и плохо фокусируется внимание, поэтому лучше писать по делу и не использовать многоярусные лексические конструкции.

Мастер-класс предполагает работу по презентации. Презентация доступна по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/i9uEy5Vm7cyrjw> .

Часть 1.

Для начала нужно изучить стратегию написания постов в социальных сетях:

- Изучить цель и задачи проекта;
- Оценить конкурентов;
- Изучить целевую аудиторию;
- Проанализировать тренды;
- Определить фокусные площадки;
- Собрать все идеи в концепцию и составить мудборд;
- Описать тональность коммуникации;



- Составить рубрикатор;
- Составить контент-план и таймплан работ.

Как подать пост?

Тексты для публикации в социальных сетях могут быть трех стилях:

1. Информационный (новостные, репортажные, беседы, отчет и информационные статьи)
2. Аналитический (проблемные статьи, рецензии, обзорные, научно-популярные)
3. Художественно-публицистический (где важнее не само событие, а его описание и мнение автора о нём – очерк, фельетон, памфлет).

Задача публицистического стиля – доступно передавать мысли и воздействовать на читателя. Его отличительные особенности – логичность, понятная лексика, учет интересов аудитории.

Для чего этот стиль нужен копирайтеру? Для всего! С его помощью пишут обзоры товаров и критические заметки, пошаговые инструкции и кулинарные рецепты, аналитические статьи и пресс-релизы. Стиль одинаково хорошо работает и в продающих текстах, и в информационных статьях.

Необходимо разобрать примеры публикаций.

Часть 2.

Как испечь торт?

Рецепт торта:

- Заголовок;
- Лид-абзац;
- Основная часть;
- Заключение.

Как создать заголовок?

1 способ: назвать тему. Плюсы – не нужно бороться за внимание читателя.

2 способ: сообщить главную мысль. Такие заголовки любят газеты и новостные порталы.

3 способ: заинтриговать. Вызвать интерес и заставить прочитать статью.

Лид – абзац (или просто лид) – это первый абзац текста.

- Вызывает интерес;
- Дает представление о теме;
- Сообщает самое важное;
- Облегчает навигацию.

Основная часть

- Важно: разбить текст на абзацы.

- Подзаголовки помогают читателю искать нужную информацию.
- Проверить фактические ошибки – не обманываем ли читателя?
- Чистим текст – следим за вводными словами, убираем слова-усилители, убираем штампы.
- Ошибки и опечатки – можно прогнать на сайте «Орвограммка» и Главред.

Заключение

Задача заключения – помочь читателю сделать вывод. Для этого есть четыре приема:

1. Подвести итоги и резюмировать содержание.
2. Рассказать, как лучше воспользоваться информацией.
3. Дать напоследок несколько советов.
4. Призвать к действию (например, «Ешьте больше витаминов!»).

Также в самом конце можно вежливо попрощаться с читателем.

Оформление

- Перенос строки. Во всех современных текстовых редакторах строка переносится сама. ENTER нажимают только в конце абзаца.
- Красная строка. Отступ вначале абзаца делают с помощью кнопки TAB.
- Знаки препинания.
- Лишние пробелы. Стараемся, чтобы в тексте не было лишних пробелов, например, двух и более пробелов подряд.
- Тире. Тире нельзя путать с дефисом. Тире длинное (—) и с двух сторон выделяется пробелами. Дефис короткий (-) и пробелами не выделяется.
- Кавычки. В печати традиционно используются кавычки типа «ёлочки». Если нужны вложенные кавычки, то наружные делают «ёлочками», а внутренние — “лапками”.

Переход к практическим заданиям

Продумать концепцию и изобразить на ватмане (показать, как будет выглядеть соцсеть или схематично отразить концепцию проекта).

Написать пост по заданной теме. Выбрать любой стиль (вспомни слайд с подачей блюд). Учти все ингредиенты для торта.

Рекомендации к проведению практико-ориентированного занятия «4К»

Концепция 4К – креативности, критического мышления, кооперации и коммуникации – четырёх навыков, которые помогают успешно действовать в любой сфере. 4К-компетенции также называют мягкими или дополнительными навыками.

Зачем развивать 4К?

Эти навыки востребованы в любой профессии. Атлас новых профессий называет системное мышление одним из самых востребованных навыков будущего, а оно во многом связано с концепцией 4К. Оно невозможно без креативности и умения критически оценивать информацию. Современные работодатели говорят, что развитые навыки для них важнее, чем навыки, которые непосредственно связаны с их основной деятельностью.

Эти навыки помогут развить личностный потенциал. Умения творчески мыслить, критически воспринимать информацию и общаться с людьми важны не только в учёбе и на работе, но и в жизни. Они помогают выстраивать стратегию достижения целей, решать самые разные проблемы и задачи.

Как тренировать 4К?

Рекомендуется наполнить лекционную часть практикой

Креативность

Необычное применение вещей.

Попробуйте придумать 10, 50 или 100 способов использования самой обычной вещи, например, простого карандаша.

Дорисовывание фигур.

Нарисуйте две палочки или круг и попробуйте дорисовать фигуру, а потом объяснить, что он нарисовал и почему.

Квест.

Во время квеста нужно продумывать стратегию действий, делать выбор при недостатке данных и отвечать на вопросы, требующие умения нестандартно мыслить.

Критическое мышление

Это умение анализировать, оценивать, рефлексировать. Размышляйте о своих чувствах и поступках, проводите работу над ошибками, разбирайте составляющие успеха. Например, если хорошо сдал контрольную, изучил тему, подготовил презентацию, подумайте, что привело его к этому результату: какие методы сработали, а какие нет, что вам помогало, а что мешало.

Коммуникация

Мозговой штурм

Эта техника помогает в принятии правильных решений и учит работать в коллективе. Применяйте мозговой штурм для решения важных вопросов. Например, можно устроить мозговой штурм на тему подготовки к будущим экзаменам. Позовите друзей и одноклассников, волнующихся насчёт этого вопроса. Пусть каждый расскажет о своих способах подготовки и опыте.

Вопросы.

Умение задавать вопросы – очень важная часть коммуникации. Задавайте как можно больше вопросов на определённую тематику. Это же упражнение можно делать всей семьёй: выбираете тему, каждый участник придумывает вопросы и по очереди их озвучивает, а потом все участники выбирают лучший вопрос.

Социальные проекты, волонтерство.

Участие в социальных проектах и помощь людям в сложной ситуации учат общаться и сопереживать, учитывать и примирять разные интересы, работать в команде. Например, «Российское движение школьников» принимает добровольцев с 8-ми лет, а в благотворительном фонде «Старость в радость» есть проект для школьников «Внуки по переписке».

Кооперация

Путём сотрудничества удаётся тонко координировать работу друг друга.

Кооперация – путь к слаженности, чёткости в достижении общих целей. Эта характеристика тесно связана с коммуникацией: не будь средства общения – не было бы и общих стремлений. Однако это не просто связь между действующими лицами, а проявление настоящего профессионализма.

Кроме определения общей цели и способов её достижения, сразу же распределяются роли между каждым из участников процесса. Она же позволяет оценить результаты, не замедлившие сказаться вскоре после начала совместной работы.

Что еще важно?

Для того, чтобы все 4 компетенции работали и приносили свои плоды, есть еще одна очень важная деталь, позволяющая быть осознанным.

Эмоциональный интеллект – это способность распознавать эмоции, намерения, мотивацию, желания свои и других людей и управлять этим.

Навык помогает решать практические задачи и достигать поставленных целей в жизни и на работе. Люди с развитым эмоциональным интеллектом умеют договариваться с другими людьми, принимать решения и правильно реагировать на негативные ситуации.

Как тренировать эмоциональный интеллект?

Чтобы развить эмоциональный интеллект, нужно сосредоточиться на четырех драйверах:

- Осознанности;
- Самооценке;
- Мотивации;
- Адаптивности.

Развитие каждого из драйверов формирует освоение соответствующей эмоционально-интеллектуальной стратегии.

При проведении занятия рекомендуется опираться на материалы, доступные по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/vg1kHISpquMOjQ> .

Рекомендации к проведению тренинга «Формула успеха»

Время – самый ценный из невозможных ресурсов. Важно использовать его наиболее эффективно и с пользой. В связи с насыщенной деятельностью активисты зачастую сталкиваются с проблемой недостатка времени, это говорит о том, что школьники не умеют распоряжаться собственным временем так, чтобы его хватало и на учебу, с достаточно высокой успеваемостью, на хобби, на развлечения, и, конечно, на отдых.

Тренинг по тайм-менеджмент поможет формированию умения грамотно планировать личное время.

Цель занятия: создание условий для развития умения грамотно распределять личное время.

Задачи:

- познакомить участников с техниками тайм-менеджмента и обучить их использовать в повседневной жизни;
- развивать умение четко излагать мысли, планы, делать выводы, выделять главное;
- воспитывать уважительное отношение к рациональному распределению собственного времени и времени товарищей.

Содержание занятия: поэтапное изложение плана

Название этапа	Форма проведения	Время	Материалы
Организационный этап	Рассказ, беседа	10 мин.	Презентация
Основной этап	Тренинг, беседа	60 мин.	Презентация, листы, ручки, банка, декоративные камни, песок
Заключительный этап	Рефлексия	10-20 мин.	Информационное сопровождение, листы, фломастеры, карандаши

Описание содержания этапов:

Организационный этап

Добрый день, дорогие друзья! Я рада видеть вас всех здесь сегодня. Все вы – участники профильного отряда «Движение первых». Вы уже знакомы с Движением и знаете, что участники движения – невероятно активные ребята. Как вы считаете какие профессиональные качества особенно важны в

деятельности активиста? (*Предполагаемые ответы: готовность учиться, креативно мыслить, уметь организовывать себя, своё время и т.п.*)

Да, вы совершенно правы, все это нужно для того, чтобы в будущем вы успешно смогли реализовать свой потенциал, добиться успеха в выбранной деятельности. И как многие из вас сказали, что важно уметь организовывать себя, рационально использовать свое время. Но зачастую, многие имеют актуальную проблему – дедлайны. Все мы подвержены временным рамкам.

И зачастую мы задаемся такими вопросами: «Как же не потеряться во времени и научиться грамотно им управлять?», «Как распланировать все дела и успеть к сроку?».

Ответы на эти вопросы мы получим с вами в процессе нашего тренинга по тайм-менеджменту «Формула успеха».

Упражнение «Секундомер»

И в начале нашего мероприятия, предлагаю вам познакомиться и выполнить упражнение «Секундомер». Его вы в будущем сможете неоднократно применять в своей повседневной жизни. Сейчас вам нужно закрыть глаза. На экране появится циферблат, который отсчитывает ровно 30 секунд. Ваша задача проверить свое чувство времени, и открыть глаза в тот момент как истекли те самые 30 секунд и сразу же посмотреть на экран и запомнить свое время, главное, считать «про себя» секунды нельзя.

Отображаются на экране пояснения

– Если вы открыли глаза раньше, это означает, что вы слишком спешите и есть опасность быстрого истощения. Время движется медленнее, чем вам кажется.

– Если более 36 секунд, то вы предпочитаете не торопиться. Но нужно помнить, что иногда нужно все-таки ускориться с целью своевременного реализации задач.

Таким образом, отталкиваясь от полученного знания, вам будет проще подобрать наиболее эффективную технику тайм-менеджмента.

Основная часть

Так что же такое тайм-менеджмент? Тайм-менеджмент (*организация времени, управление временем*) – это технология упорядочения времени, направленная на повышение эффективности его использования. Само понятие «тайм-менеджмент» происходит от английского «time management» и означает технологию организации человеком своего времени и увеличения эффективности его использования. Если говорить более конкретно, то тайм-менеджмент подразумевает под собой действие или совокупность действий по тренировке осознанного контроля над количеством времени, которое

затрачивается на определенные виды деятельности и посредством которого можно существенно увеличивать свою продуктивность и результативность.

Упражнение «Ассоциации»

Мы уже проверили то, как вы чувствуете время, теперь поговорим о ваших ассоциациях со словом «время», упражнение проводится по очереди. Далее предлагается вспомнить афоризмы, пословицы, поговорки, художественные произведения о времени. (*Ответы обучающихся: «Сказка о потерянном времени», «Обломов» Гончарова, «Письма незнакомки» Андрэ Моруа, и т.д.*)

Знаете ли вы, что у всех тех героев, о которых мы говорили было огромное множество хронофагов? (*Ответы обучающихся*)

Упражнение «Хронофаги»

Есть такие дела, которые не приносят никакой пользы человеку, а только зря «пожирают» его время. Хронофаги по-другому, так и называют «пожиратели времени». Самые распространенные хронофаги это;

– нечетко поставленные цели, отсутствие системы в делах, в документах, на рабочем столе и в компьютере;

– неумение вовремя закончить телефонный разговор;

– сидение «просто так» в социальных сетях;

– откладывание дел на потом и др.

Далее каждый участник называет свой «хронофаг», который мешает ему грамотно распределять свое время в течении дня, все ответы фиксируются на флипчарте. (*После на экране отображаются на экране самые распространенные хронофаги*):

– неумение отделить важные дела от второстепенных;

– не планирование предварительно своего дня;

– личная неорганизованность (беспорядок на письменном столе, в комнате и т.п.);

– незнание, что нужно делать;

– отвлечение на телефонные звонки (и надолго);

– неумение сказать «нет»;

– личная недисциплинированность;

– способность не доводить начатое до конца;

– долгое раскачивание в начале каждого дела;

– расточительная трата времени на мелкую и рутинную работу;

– незнание своего личного ритма физической и умственной активности;

– не концентрированность (легко отвлекаюсь, например, на шум).

Чтобы правильно найти и понять свои хронофаги, начните вести хронометраж дня. То есть просто записывайте весь день. И тогда станет ясно, что можно не делать вовсе, а что можно делегировать или сделать как-то иначе и быстрее.

Видеоролик «Почему так ценно время?» (Ссылка https://vk.com/video40492396_456239310)

Какие мысли или идеи появились после просмотра видеоролика? Действительно ли время самый ценный ресурс в нашей жизни? *(Ответы участников)*

Такова уж природа человека, что ценим мы больше всего то, что потеряли или вот-вот может потерять. Яркое тому доказательство – гениальный монолог, вложенный «психологом пера» и исследователем человеческой души Федором Достоевским в уста князя Мышкина о том, насколько ценна твоя жизнь, если тебе осталось жить 5 минут.

Вашему вниманию – отрывок из к/ф «Идиот» М. Ф. Достоевского (Ссылка https://vk.com/video5305524_170775850?ysclid=lfy08nfd6f709758618)

В основе рассказа лежит эпизод из жизни самого Ф.М. Достоевского, когда ему, приговоренному к расстрелу по делу Петрашевского в 1849г., в последний момент заменили смертную казнь на каторжные работы. Фрагмент из экранизации романа Федора Михайловича Достоевского «Идиот» *(режиссер Владимир Бортко)*. В роли князя Льва Николаевича Мышкина – Евгений Миронов. Какова основная мысль Достоевского? Что он хотел донести до нас? *(Ответы обучающихся.)*

На днях в новостной ленте познакомилась с очень интересной и поучительной притчей.

(Куратору для демонстрации понадобится банка и декоративные камни двух цветов и двух размеров, песок. Куратор перед участниками мероприятия высыпает в банку большие камни, которые заполняют пространство.)

Как вы считаете, полная ли банка? *(Предполагаемые ответ участников «да».)*

(Далее куратор в уже заполненную банку большими камнями, высыпает мелкие камни, которые заполняют оставшиеся пустоты и задает тот же вопрос. Затем куратор высыпает в банку песок и задает все тот же самый вопрос.)

Также и наша с вами жизнь, состоит из разных вещей, которые наполняют ее определенными вещами, смыслом. Аналогию можно провести и с нашими жизненными приоритетами. Большие камни – это то, что является

для нас самым важным (семья, здоровье). Галька – это второстепенное в нашей жизни (работа, призвание). Песок – это мелочи, на которые мы чаще всего тратим свое время.

Поэтому очень важно уметь расставлять приоритеты, грамотно планировать свое время.

Для того, чтобы суметь правильно расставить приоритеты и соответственно грамотно распределить свое время, предлагаю вам познакомиться с матрицей Эйзенхауэра.

Вы оцениваете задачи по критериям срочности и важности, а затем помещаете каждую из них в правильный квадрат на основе вашей оценки.

Важные и срочные задачи – это ваши главные приоритеты.	Важные, но несрочные задачи имеют более низкие приоритеты – их вы должны запланировать на потом.
Срочные, но неважные задачи – хорошие кандидаты для делегирования.	Не срочные и не важные задачи – это то, что вы, вероятно, просто не должны делать.

(Обучающиеся получают раздаточный материал для выполнения задания. После, участники по желанию, рассказывают о результатах своей работы, делятся впечатлениями за временной промежуток полторы минуты. И перед выступлением, куратор сообщает о временных рамках и просит, чтобы они не забывали, что другие также хотят презентовать свою работу и акцентирует внимание на том, что стоит ценить не только свое время, но и время своих товарищей.)

Таким образом, использования данного метода позволит вам помещать каждую задачу в свой список (в квадрат матрицы Эйзенхауэра), определять, над чем вам нужно работать сейчас, что вы можете оставить на потом, что следует делегировать (если есть такая возможность, например, попросить вынести мусор сестру/брата) и что можно удалить из списка.

Про значимость времени и об умении грамотно им пользоваться мы поговорили, но что насчет целей? Цель должна быть максимально точно не только в том, что касается вашего внутреннего восприятия желаемого. Вы совершенно точно должны представлять пути достижения цели, использовать для этого в планировании совершенно конкретные инструменты и искать специфичные ресурсы, и, самое главное, успеть это сделать в срок (мы же всё-таки говорим про тайм-менеджмент, правда?).

Именно для этого была разработана система постановки целей SMART. Своему названию она обязана мнемоническому правилу, объединившему

первые буквы англоязычного названия критериев качества цели. Среди них следующие:

- Specific (конкретная) – цель должна быть конкретной, т.е. должна указывать на то, что именно необходимо достигнуть;
- Measurable (измеримая) – содержит указание на то, как измеряется результат. Если цель количественная, то необходимо указать целевую цифру («продажи на 5% больше», «купить iPhone 11 Pro менее чем за 80000 рублей» и т.п.), если качественная, то установить эталон («автомобиль не хуже S-класса», «такие же часы, как у Виктории Бекхэм»);
- Achievable (достижимая) – поставленная цель должна быть реальной. Понятен механизм её достижения, и он также должен быть реален;
- Relevant (релевантная, актуальная) – необходимо понимать, что выполнение цели актуально и действительно необходимого для достижения желаемого;
- Time-bound (ограниченная во времени) цель должна иметь чётко определённые границы времени ее достижения.

Алгоритм постановки SMART-целей выглядит таким образом:

- максимальное уточнение результатов (S);
- прогнозирование и оценка степени достижимости цели (A);
- выбор критериев оценки цели и целевых показателей (M);
- обоснование цели как необходимой, релевантной (R);
- для максимально уточненной цели выбирается срок исполнения (T).

Правильно поставленная цель позволяет вам выстроить четкие временные рамки, поэтому, для того чтобы суметь выполнить задачу в указанные сроки, вы можете использовать рассмотренную технологию. *(Куратор совместно с участниками формулируют цель по SMART. Также участникам предлагается в свободное время самостоятельно сформулировать цели по рассмотренной технологии и при необходимости обратиться за консультацией к куратору.)*

Итак, мы уже получили небольшой багаж знаний по данной и освоили на практике полученные знания. Чтобы закрепить наши умения, у меня для вас есть несколько советов.

Совет №1. «Съедайте лягушку на завтрак».

Брайан Трейси «лягушкой» называет какое-либо неприятное, но важное дело. Он уверен, что его откладывать нельзя, ведь таким образом мысли всё равно будут возвращаться к нему, кроме того, проволочка лишь усугубит эмоциональное напряжение. Начинать свой день стоит именно с выполнения

этого дела - так вы освободитесь от груза необходимости и сосредоточитесь на более приятных делах.

Совет №2. «Бифштекс из слона».

Случается, так, что перед нами стоит необходимость решить какую-нибудь глобальную задачу - сложный многоступенчатый проект. И непонятно, как именно и что следует начинать делать, особенно если очередность не оговорена. В таком случае нужно разделить работу на части и выполнять их отдельно (образно говоря, съесть целого слона гораздо труднее, чем разделенного на бифштексы). Это не только позволит начать реализовывать задачу, но и способствует лучшему ее пониманию.

Совет №3. «Научитесь говорить нет».

Можно увлекаться фильмом «Всегда говори да» с Джимом Керри в главной роли, но в плане тайм-менеджмента он плохой советчик. Это совсем не значит, что нужно избегать новых возможностей, даже наоборот, но и взваливать на себя слишком много, даже в одной области – это неправильно. Рано или поздно человек «перегорает». Еще раз напомним, что управление временем нужно не для того, чтобы успевать делать больше, а для того, чтобы делать правильно то, что нужно.

Существует огромное множество сервисов и программ для планирования и управления временем. Я предлагаю вам использовать в своей работе следующие программы:

Manictime. Эта программа, преследует вас весь день. В хорошем смысле, конечно же. С момента запуска программы она собирает информацию об открытых приложениях и времени работы с ними, что в конце рабочего дня можно использовать для анализа времени, затрачиваемого на разные действия (процент и реальное время). Из данной статистики видно, сколько в день вы работали в текстовом редакторе, сколько в браузере, на сколько отвлекались на другие приложения. Если определённое время не выполнять на компьютере никаких действий, а потом вернуться за него – Manictime встретит вас вопросом, где вы были и почему не работали?

LeaderTask. Эта программа совмещает в себе сразу несколько полезных функций таких, как календарь, планировщик, органайзер, менеджер файлов. Широкий функционал дополняется возможностью индивидуальной настройки (*выделение приоритетов*), способностью визуализировать представление или ход выполнения проектов, синхронизировать свои данные между устройствами на разных платформах и с Outlook. Оценить все достоинства программы перед покупкой разработчики предлагают за 45 дней бесплатного использования.

Microsoft Outlook. Многим данный продукт известен как почтовый клиент, но это лишь одна из функций. На самом деле Outlook предоставляет также возможность работы с календарем и планировщиком – достаточно удобными и понятными для всех пользователей пакета Office.

Microsoft OneNote. Ещё один сервис из пакета Microsoft Office, с недавнего времени распространяющийся бесплатно. Программа не является чем-то революционным, хотя и предлагает достаточно сильный инструментарий: возможность древовидного отображения списка дел, добавления к задачам аудио и медиа файлов. Особенность – поддержка рукописного ввода для планшетов.

Миниплан. Этот сервис, предназначенный для личного использования, созданный авторами Мегaplana – успешного корпоративного инструмента планирования. Один из самых известных и функциональных российских продуктов.

Remember the Milk. Одна из наиболее известных программ по GTD. Помимо списка дел/планировщика, данный сервис оснащен целым рядом современных технических решений, призванных разгрузить память. Среди них: настройка E-mail и sms-оповещений о предстоящих делах, управление заметками Evernote (*который, к слову, можно также использовать в целях управления временем*), работа с приложением при отсутствии Интернета, возможность синхронизации с календарем Google (*еще одним самостоятельным практичным инструментом, выполненным по аналогии с ежедневником*).

Заключительный этап

Команда делится на подгруппы по 2 человека. Каждая подгруппа получает листы формата А4, цветные карандаши и фломастеры. Обучающимся необходимо создать памятку о тайм-менеджменте и подарить своему соседу. Памятка может содержать в себе материалы занятия, записи, зарисовки на представленную тему. Далее, участники обмениваются памятками. На выполнение этого задания вам отводится 5 минут. Помним, что время – это самый ценный ресурс в жизни человека и важно уметь выполнять все в срок. Куратор благодарит всех за занятие и подводит итоги.

Какой совет вы бы дали самому себе чтобы эффективнее распоряжаться своим временем? (*Ответы обучающихся*)

Главный совет напоследок, исходящий из логики предмета тренинга: нельзя научиться управлять временем и при этом не ценить своё и других людей время. Планирование должно начинаться с осознания того, насколько это важно конкретно для вас, насколько вы готовы к дисциплине и контролю. Без этого, разовое прочтение и попытка применить отдельные рекомендации

или инструменты в своей жизни ощутимого эффекта не дадут. Будьте терпеливы, упорны и настойчивы. Берегите время, проводите его с пользой, живи и трудись здесь и сейчас.

Рекомендации к проведению тренинга «Я и моя цель»

В современном мире, который стремительно развивается, а темп жизни с каждым годом увеличивается, не каждый взрослый осознает и понимает свои цели и желания, поэтому актуальна тема целеполагания. Особенно для учеников, старших классов, которые стоят на пороге выбора перед неизведанным миром взрослой жизни и еще не определились с выбором профессиональной деятельности и которым предстоит сделать осознанный выбор во многом, однако помочь в этом может намеченная траектория пути развития личности. Правильная организация времени жизни превращается в одну из ведущих способностей личности к построению стратегии ее жизни.

Развитие умения направлять и определять свою жизнь начинается с определения того, чего же человек хочет от жизни – с сознательной постановки целей.

Цель занятия: формирование представления о цели у обучающихся и освоение технологии постановки целей по системе S.M.A.R.T. и «Колесо баланса».

Задачи:

- сформировать и определить понятие «цель» для каждого обучающегося по технологии S.M.A.R.T и «Колесо баланса»;
- способствовать развитию умения постановки целей и целеполаганию на ближайшее время;
- содействовать формированию ответственности за свое будущее.

1. План занятия

Название этапа	Форма проведения	Время	Материалы
Успешный человек – какой он?	Беседа, «мозговой штурм»	5-10 минут	Бумага А3, фломастеры
Представление техники S.M.A.R.T.	Беседа с элементами лекционного материала	10 минут	Презентация
Представление техники «Колесо баланса»	Беседа с элементами лекционного материала	10 минут	Презентация
Упражнение с элементом тренинга «Построение жизненных целей»	Индивидуальные задания	20- 30 минут	Бумага (3 листа на 1 обучающегося)
Рефлексия	Подведение итогов мероприятия	5 минут	-

Описание содержания этапов

Организационный этап

Успешный человек – какой он? «Как по-вашему мнению выглядит успешный человек? Какими чертами характера он обладает? Какие люди его окружают? (Ребята предположительно начинают отвечать: целеустремленный, ответственный, активный и т.д.) Предлагаю вам изобразить успешного человека и наделить его личностными качествами, которые ему присущи и помогают в продвижении в жизни.»

Команда делится на 3 группы по 8-9 человек для мозгового штурма. На подготовку мини-презентации 5-7 минут.

«Да, ребята, у всех вас получились замечательные примеры успешных людей. А теперь давайте немного поразмышляем какими чертами обладает каждый из вас? Какие качества вам необходимо развивать для полной уверенности в своих силах? Думаю, многие из вас стремятся к усовершенствованию своих навыков и не останавливаются на достигнутом».

Предположительно дети отвечают: целеустремленность, уверенность в себе, узнать что-то, научиться чему-то, умение видеть возможности, чувство ответственности, высокая работоспособность, коммуникативные навыки, грамотная расстановка приоритетов, умение планировать и управлять временем, самодисциплина, умение признавать свои ошибки.

«Верно, одно из важнейших качеств – целеустремленность. У многих ли в этой жизни есть цель? (Участники высказывают свои мнения). Часто бывает, что лишь единицы обладают целью в этой жизни, так как многие предпочитают отдаваться мечтам и желаниям. Чем отличается цель от мечты или желания?»

Предполагаемые ответы: Цель – то, о чем ты думаешь, и стремишься к этому, то есть цель предполагает труд и ежедневную работу для продвижения. Мечта – то, о чём ты гредишь, но ничего не делаешь для того, чтобы грёзы превратились в жизнь.

«Цель, в первую очередь желаемый результат (предмет стремления). Цель – чёткий конечный ориентир, для достижения которого осуществляется ряд действий.

Очень часто цель ассоциируется со следующими понятиями:

Мечта – мысленный образ чего-нибудь сильно желаемого, манящего, предмет желаний, стремлений.

Мотивы – внутреннее побуждение к действию на основе личного интереса. Внешние побудители – стимулы и мотиваторы.

Интересы – изобретательное отношение личности к объекту в силу его жизненного значения и эмоциональной привлекательности. Как правило интерес возникает на основе потребностей, но не сводятся к ним.

Желание – внутреннее стремление к осуществлению чего-либо.

Намерение – мотивационная основа деятельности, связанная с сознательным выбором определенной цели».

Основной этап

Представление техники S.M.A.R.T.

Сама же технология SMART имеет долгую историю: ее идея «вызрела» фактически на протяжении всего XX века.

Все эти идеи обобщил американский бизнес-консультант Джордж Т. Доран. В 1981 году в журнале Management Review он опубликовал статью «Умный способ постановки целей и задач для менеджеров» (There's a S.M.A.R.T. way to write management's goals and objectives), где впервые предложил использовать аббревиатуру SMART и описал основные критерии SMART-целей. Именно он официально и считается автором этого метода.

Прославленный «наивный оптимизм» искажает реальность и выкручивает на максимум ожидания от этой же реальности. Затем фрустрация, разбитые мечты, апатия. Этого можно избежать, научившись методике постановки задач по S.M.A.R.T.

Постановка цели по S.M.A.R.T даёт нам понимание, и возможность спрогнозировать достижение цели. Через технологию наше абстрактное «хочу» превращается из «желаемого» результата в «планируемый» результат.

Задача, которую выполняет система smart планирования – увеличить вероятность достижения желаемого результата.

Метод упаковали в запоминающуюся обертку с аббревиатурой S.M.A.R.T (с англ. – умный) по пяти базовым критериям.»

«Проведём расшифровку SMART критериев для постановки личных целей:

1. Specific. Цель должна быть конкретна

Мы конкретизируем желаемый эффект в нашей личной жизни, делая его понятным и достижимым. Вместо мечтательных, общих формулировок нужно записывать конкретные последствия на выходе.

Согласно SMART принципу, цели должны быть с одним конкретным результатом. Если цель – «Стать семейным человеком», то её нужно разбить на подцели или мелкие задачи.

2. Measurable. По методу SMART – цель должна быть измерима

Технология целеполагания по правилу SMART предполагает контроль менеджером продвижения по цели. Для этого, она должна быть измерима. Цифры должны быть адекватно подобраны, так чтобы в них был заложен смысл (единица измерения).

Каждый критерий метода SMART трансформирует и уточняет цель. Те же цели, с критерием измеримости – станут более конкретны.

3. Achievable. Цель – Достижима

По методу SMART цель должна быть достижима

Критерий достижимости означает, что цель вам уже по силам или находится в зоне роста. У вас достаточно знаний и навыков, чтобы её достичь. Либо потребуется немного поработать над собой, чтобы с ней справиться.

Вы можете пошагово представить, что нужно сделать, и каждый шаг вам по силам. Возможно, вам будет трудно её достичь, но она не пугает вас. Цель может вызывать сомнения, но не парализует волю.

Если цель кажется недостижимой, лучше поставить промежуточную, доступную вам цель. Если цель поставлена, и вы её откладываете – нужно ставить цель проще.

4. Relevant. Цель – Актуальна

Этот критерий метода SMART цели требует анализа вопросом – «Почему я этого хочу?» К вашему исходному желанию ведут многие цели, и возможно, они более интересны.

Вести здоровый образ жизни можно по-разному: бегать, правильно питаться, плавать, играть в волейбол. Нужно проверить, что больше вам подходит. Исследовать себя: что вы чувствуете, идя разными путями здоровой жизни.

Если цель сложная, и вы не уверены, что хотите её преследовать – рекомендую поставить промежуточную цель для эксперимента. Пройти часть пути и посмотреть, как оно – есть ли охота дальше стремиться к ней?

5. Time-bound. Цель – Ограничена сроком

В менеджменте это важный критерий для каждой цели. Другим сотрудникам нужно ориентироваться на успехи коллег, и строить свои планы, исходя из действий членов организации.»

В личной жизни удобнее ставить не одиночные цели с заданным сроком, а составлять годовой план.

Представление техники «Колесо баланса»

«Колесо баланса» пришло примерно в 70-х годах XX века – как раз тогда, когда коучинг только зарождался. Его подарил миру американец Пол Дж. Мейер – одна из самых больших мировых легенд в области постановки

целей, лидерства, мотивации, управления временем. Часто говорят, что именно он является основателем области личностного развития.

– Как посмотреть на свою жизнь со стороны, новым и «незамыленным» взглядом?

– Как понять, чего вам не хватает для чувства удовлетворения и радости?

– Как с высокой точностью принимать верные решения?

На все это способна одна простая, универсальная и мощная техника – «Колесо жизненного баланса». Вы также можете знать ее как «Колесо жизни», «Колесо баланса» или «Круг потребностей».

Скорее всего, вы уже слышали об этой методике (а может быть, и пробовали выполнить ее), но знаете ли вы:

– Почему «Колесо баланса» может решить огромное количество ваших проблем?

– В чем невероятная сила этой техники?

– Как использовать ее с максимальной пользой и глубиной?

Эта методика подталкивает нас АНАЛИЗИРОВАТЬ каждую сферу нашей жизни и все ее аспекты в целом. В процессе работы с Колесом мы задумываемся о том, что значит для нас каждая область нашей жизни, чего мы хотим в ней достичь, что для нас важнее. В повседневных буднях мы часто забываем или не находим времени для обдумывания собственного жизненного пути – идем туда, куда «ближе» и делаем то, что «нужно» от нас в текущих обстоятельствах. Однако куда мы хотим идти на самом деле и что делать?

1 шаг

Задайте себе вопрос «Что для меня в жизни имеет большое значение, какая сфера?» Для примера приведу несколько распространенных сфер: здоровье, семья, любовь, отношения, работа, карьера, деньги, отдых, друзья, творчество и хобби, путешествия, саморазвитие...

На этом шаге у вас – полная свобода. Вы можете:

Выделять узкие сферы или обобщать: например, у кого-то появится сфера «хобби», а кто-то выделит «танцы», «рисование» и «изучение языков».

Трактовать сферы так, как вы чувствуете и понимаете: для кого-то «семья» и «любовь», «бизнес» и «деньги» окажутся в одной сфере, а для кого-то в разных.

Классическим количеством областей для Колеса баланса сегодня считается 8. Это не обязательно – но лучше не экономить фантазию и попробовать выделить как минимум 8 сфер. Чем больше областей вы сможете вычленить в своей жизни, тем более детально вы ее проанализируете, словно «разложите под микроскопом».

2 шаг

Нарисуйте колесо и разделите его на столько секторов, сколько сфер вы выделили в своей жизни.

3 шаг

Задайте себе вопрос: «Как я представляю себе каждую сферу моей жизни в ее лучшем проявлении? Что для меня идеал в каждой сфере?». Это может быть: сфера «Семья» – большой дом, совместный досуг и общие путешествия; сфера «Здоровье» – всегда хорошее самочувствие, полные медицинские чекапы раз в год, курсы массажа и СПА каждые 3 месяца (это более, чем условные примеры!). Даже если сейчас у вас этого нет – позвольте себе помечтать, подумать о своих желаниях и целях. Обозначьте ваш идеал в каждой сфере цифрой 10 на Колесе.

4 шаг

Теперь спросите себя: «На какой цифре находится эта сфера сейчас?». Не думайте долго, отдайтесь своей интуиции – и отмечайте цифры на осях вашего Колеса. Затем соедините линии между собой. Где же колесо? Скорее всего, у вас получилась «роза ветров» – не ровное колесо, а многоугольная фигура. Это нормально, потому что практически всегда какие-то сферы нашей жизни развиты лучше, а какие-то слабее. Именно с этим мы и будем работать дальше. А вот если у вас получилось равномерное колесо, это чаще всего говорит о том, что:

Вы хитрили перед собой, когда отмечали цифры, и оценили сферы вашей жизни лучше/хуже, чем они есть на самом деле

Вы находитесь в стагнации – ровном, скорее всего, однообразном и достаточно застойном периоде своей жизни. С одной стороны, это неплохо – у вас нет явных «провалов». Но с другой, стагнация – это всегда начало спада. Этот период не может длиться долго – рано или поздно он скатывается в деградацию. Это происходит потому, что мир всегда движется вперед – а если вы стоите на месте, то автоматически начинаете отставать.

Если в вашей жизни сейчас стагнация – пора задуматься о том, какие сферы можно улучшить, усилить, сделать еще качественнее и интереснее? Начинайте потихоньку двигаться вверх – и вы избежите «провала».

5 шаг

Отметьте на получившемся Колесе или отдельно от него: свои самые сильные сферы - сферы, которые набрали наибольшее количество баллов свои самые «проваленные» сферы. А вот теперь начинается интересная логическая игра. Исходя из взаимосвязи всех сфер нашей жизни (об этом мы с вами уже говорили), недостаточно будет просто придумать, как поднять «проваленные» области.

6 шаг

Пошаговая формулировка для себя роста в определённой сфере. У каждой из вас свой шаг. Своя планка. Своя цель. Свой «хороший результат». Своё ощущение приближения к такому результату.

Пример: по ощущениям, спорт - одна из сфер, куда я вкладываю своё время и энергию. Это один из моих секторов. И свои успехи в этой сфере на сегодня я ощущаю на 6/10. Буду ощущать на 7/10, если8/10, если9/10, когда ...

Итак, необходимо проделать для каждой своей сферы. Помним, что начинать нужно еще и с того, чтобы колесо становилось максимально округлым, т.е. сначала важно привести в баланс более отстающие сферы.

Упражнение с элементом тренинга «Построение жизненных целей»

Какие цели обычно ставят перед собой ученики 11 класса? Связанные с учебной, работой, успехом, финансами, семьёй, признанием и т.д. Для постановки целей хорошо помогает следующее упражнение.

Перед каждым из вас лежит по три листочка, напишите на них цели по технике S.M.A.R.T., которых вы бы хотели достичь в ближайшие пять лет. Перетасуйте листочки и разложите их надписями вверх. Возьмите первую цель и расскажите, как вам удалось добиться выполнения этой цели. Возьмите второй лист и объясните выполнение следующей цели так, чтобы рассказ был продолжением предыдущего и т.д.

Или на выбор вам предлагается сделать «Колесо баланса» со своими сферами и пошаговой инструкцией как сделать так, чтобы колесо стало сравниваться.

Заключительный этап – Рефлексия.

На доске мишень, разделённая на 4 сектора: активно участвовал, было интересно, было понятно, узнал новое. Обучающиеся выбирают один из секторов.



Рекомендации к проведению мастер-класс по ораторскому мастерству «Говорить, чтоб слышали»

Ораторское искусство наука, которая помогает выступать перед публикой, заводить новые знакомства, не бояться разговаривать и говорить.

Для того, чтоб быть активистом РДДМ «Движение первых» важно формулировать мысли и выступать перед публикой. Часто участникам нужно защищать свои проекты, презентовать себя как активиста Движения, рассказывать о Движении сверстникам, но не всегда хватает навыка для изложения мыслей.

Основная цель мастер-класса – научить участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» не просто доносить до собеседника определенную информацию, но и вызывать интерес у аудитории, побудить слушателей к совершению тех или иных действий.

Для проведения мастер-класса рекомендуется пригласить спикера, разбирающегося в теме «Ораторское мастерство». Если такой возможности нет, то следуйте рекомендациям.

Предлагаем рассмотреть 10 законов хорошего оратора:

1. Объективность. Не следует преподносить собственные убеждения, как непреложную истину. Речь выступающего должна быть непредвзятой, а информация правдивой.

2. Лаконичность. Длинный, содержащий много второстепенной информации монолог, вызывает раздражение и негативную реакцию окружающих. Текст выступления должен быть достаточно кратким и лаконичным, при этом оставаясь содержательным и информативным.

3. Ясность. Способность объяснять сложные вещи простыми словами, преподносить информацию в понятной для собеседника форме.

4. Образность. Использование в качестве примеров реальных жизненных ситуаций, сравнения и сопоставления, вызывает у слушателя ассоциации с привычными, хорошо знакомыми вещами. Возникающие при этом чувства и эмоции упрощают восприятие информации и делают речь более запоминающейся.

5. Целесообразность. Основная мысль сказанного должна легко улавливаться и быстро запоминаться.

6. Напряжение. Собеседника нужно увлечь, заинтересовать, и, сохраняя интригу и повышая градус напряжения, постепенно подводить его к кульминации повествования.

7. Неожиданность. Нестандартный подход и свежий взгляд на ситуацию повышает интерес аудитории к оратору и его выступлению.

8. Насыщенность. Не следует нагружать слушателя обилием сложных для восприятия терминов и формулировок, их необходимо чередовать с простой и доступной для понимания информацией.

9. Комический эффект. Юмор сглаживает острые углы, вызывает расположение аудитории, а выступления, разбавленные удачной шуткой или уместной остротой, лучше запоминаются.

10. Стиль. Не стоит произносить пафосных и возвышенных речей, но в то же время, сказанное не должно казаться вульгарным. Выбор стиля повествования зависит от его содержания и целевой аудитории, на которую рассчитано выступление.

Ораторское мастерство помогает не просто контролировать ситуацию, но и управлять ею. От коммуникативных навыков оратора и правильного выстроенного диалога со слушателями зависит положительный исход любого дела.

Красноречие – способность не врожденная, а приобретенная. Этот навык необходимо развивать и тренировать. Научиться свободно, выражать свои мысли при помощи слов, говорить легко и непринужденно, вызывать интерес и доверие у аудитории, можно, выполняя достаточно простые, но эффективные упражнения.

Рекомендуется практиковать эти 8 упражнений для тренировки речи:

Предоставьте участникам профильного отряда РДДМ «Движение первых» возможность попрактиковаться

1. Громкое чтение. Для того, чтобы развить силу и гибкость голоса, необходимо ежедневно читать вслух любой текст. При этом менять тональность каждого предложения, переходя от громкого произношения к тихому и наоборот. Можно в подобной технике произносить протяжные гласные, при этом голос должен звучать ниже, чем обычно.

2. Пересказ прочитанного. Научиться формулировать мысли можно, регулярно пересказывая прочитанные тексты своими словами. При этом особое внимание необходимо уделять деталям, стараться запомнить и воспроизвести как можно больше информации.

3. Поиск ключевых слов. Помогает развить речевое мышление. Нужно определить, какие фразы и предложения являются ключевыми в тексте и постараться подобрать для них новые формулировки. При этом смысл и информативность слов должны сохраняться. Еще один вариант упражнения предлагает, прочитав лишь первую часть предложения, завершить его своими словам.

4. Перефразирование. Это упражнение учит выделять основную мысль в тексте. Прочитав небольшую статью или сообщение, нужно передать содержащуюся в них информацию своими словам, при этом уменьшив размер текста до одного предложения.

5. Простота речи. Чтобы исключить частое использование одних и тех же слов (слова «паразиты»), пересказываемый текст записывают на диктофон. Обнаружив при прослушивании предложения, содержащие такие слова, их необходимо проговорить несколько раз, но уже в правильной форме.

6. Скороговорки. С помощью скороговорок можно научиться говорить быстрее, сохраняя при этом отчётливое произношение.

7. Чтение по складам. Чтение по складам применяется для выработки свободного, отчётливого произношения. Необходимо медленно, по складам читать любой текст, обращая внимание на правильность и чёткость произносимых звуков. Это упражнение позволяет избавиться и еще от одного распространённого недостатка – торопливого произношения, при котором отдельные звуки или окончания слов теряются (проглатываются), а речь получается скомканной и невнятной.

8. Чтение стихов. При чтении рифмованных произведений легче запоминается правильная постановка ударения в словах.

Все приведённые выше упражнения следует выполнять как можно чаще, но при этом важно делать перерыв и отдыхать, почувствовав утомление. Кроме того, ясность речи и чёткость произношения зависят от правильного дыхания, выработать которое можно при помощи дыхательной гимнастики.

Страх публичных выступлений

Тревога и неуверенность в себе мешают оратору ясно выражать свои мысли. Он часто сбивается, его речь становится путанной и зрителю приходится напрягаться, чтобы уловить суть сказанного. Волнение и страх перед аудиторией, могут привести к провалу любое выступление. Как не бояться публичных выступлений?

Первый шаг к решению проблемы – анализ и определение тех фактов, из-за которых человек испытывает дискомфортное состояние перед выходом на сцену и боится публики. Чаще всего причины подобной реакции носят психологический характер.

Как же не волноваться перед публичным выступлением?

Изучим 5 способов побороть волнение:

1. Аутотренинг – нужно убедить себя в отсутствии страха, поверить в себя, понять, что ошибки могут быть у всех. Лучше всего совмещать

аутотренинг с визуализацией выступления, представляя свой успех и положительную реакцию аудитории.

2. Хорошие воспоминания – отвлечься от волнений можно воскресив в памяти свои прошлые успехи и победы, вспомнив наиболее яркие моменты своей жизни.

3. Медитация – полное расслабление, глубокие вдохи и выдохи помогают успокоиться и избавиться от нервозности.

4. Отдых – накануне выступления нужно выспаться и хорошо отдохнуть. Это позволяет привести мысли в порядок, быть более собранными и спокойными.

5. Подготовка – уверенность в своих знаниях помогает легче относиться к происходящему. У человека, хорошо разбирающегося в теме доклада, намного больше шансов вызвать интерес у аудитории.

Еще несколько секретов как не бояться выступлений перед публикой

Неуверенность в себе, волнение и страх могут вернуться, как только оратор выйдет на сцену. Избавиться от паники и установить контакт с аудиторией **можно с помощью обыкновенной улыбки**. Это позволяет снять напряжение и расположить к себе слушателей.

Иногда уместно **открыто признаться публике в своём волнении**. Это лишний раз подчеркнёт серьёзное отношение оратора к предстоящему выступлению, слушатели будут более снисходительны к возможным ошибкам и промахам выступающего.

Если в зале присутствуют друзья или родственники оратора, то нужно установить с ними зрительный контакт. **Поддержка близких людей** позволяет почувствовать себя уверенней и справиться с эмоциями.

В ситуации, когда оратор не знает ответа на заданный вопрос, можно воспользоваться «методом бумеранга», суть которого - **переадресация вопроса аудитории**. Это позволит вовлечь слушателей в обсуждение и достойно выйти из затруднительного положения.

Ораторское искусство – это инструмент, позволяющий добиться успеха в учебе, карьере и т.д. При помощи слова можно влиять на чувства и эмоции, менять мировоззрение и взгляды собеседника. Часто умение убеждать других, помогает человеку стать более открытым и поверить в себя.

Рекомендации к проведению ролевой игра «Роль в команде»

Деятельность в команде часто сопровождает всех нас, но не всегда роли в команде распределены верно и участникам комфортно работать.

Будущим активистам РДДМ «Движение первых» важно понимать, что такое команда, какие в ней роли и как правильно распределить обязанности в команде.

Для этой цели рекомендуется действовать по следующему алгоритму:

1. Ролевая игра «Команда». Сценарий доступен по ссылке: <https://disk.yandex.ru/i/M6IvMShu19EzuA>.

2. Решение кейсов о работе в команде

Пример кейса:

Кейс «Работа в команде»

Время для решения кейса: 15 минут.

В вашей школьной команде активистов 6 участников. Каждый из участников претендует на лидерство в коллективе, у них часто возникают конфликты, в особенности, когда приходится работать над совместным проектом. Ребятам трудно договариваться друг с другом и принимать общие решения. Буквально на днях вашей команде поручили новый ответственный проект, который очень важен для школы. Педагог-куратор в это время уходит в отпуск, поэтому важно грамотно распределить задачи, мотивировать участников, чтобы проект был выполнен успешно. У педагога-куратора задачи следующие.

1. Мотивирование сотрудников:

- поставить общую цель и настроить на групповую работу;
- мотивировать каждого участника к работе, учитывая его индивидуальные особенности;

2. Распределение обязанностей между ребятами и объяснение, почему определенная задача была поручена конкретному активисту.

Активисты:

1) Ваня обладает аналитическим складом ума, у него хорошо развиты организационные навыки. При оформлении документов может допускать ошибки. Жесткий, директивный в общении. Считает, что только он работает в команде.

2) Маша — творческий человек, фонтанирует новыми идеями, но может допускать ошибки в расчетах и планировании. Эмоциональна, любые претензии по работе воспринимает на личный счет. Считает себя самым эффективным активистом в команде.

3) Олег обладает среднеразвитыми навыками, но эффектно проводит презентации. Любит быть в центре внимания, коммуникабельный, периодически критикует сокомандников за их ошибки и является инициатором многих конфликтов. Считает, что без него провалились бы многие проекты команды.

4) Оля аккуратна при оформлении документов, редко допускает ошибки в планировании, обладает аналитическим складом ума, хорошо развиты организационные навыки. Обидчива, все замечания принимает в штыки. Уверена, что ее недооценивают.

5) Миша — творческий человек, с легкостью придумывает новые идеи, но может не доводить их до конца. Ошибается при планировании. Вспыльчив, может затевать интриги. Считает, что успех большинства проектов — его личная заслуга.

6) Игорь может легко убедить собеседника, эффектно проводит презентации. Любит быть в центре внимания, ему явно «недостает сцены». Часто выступает инициатором конфликтов. Считает, что он — самый эффективный сотрудник в отделе.

Задачи проекта:

1) постановка задач, организация работы, координирование деятельности сотрудников (на время отсутствия педагога-куратора) (1 человек);

2) подготовка презентации проекта (1 человек);

4) анализ мнения обучающихся (1 человек);

5) урегулирование возможных спорных моментов (1 человек);

6) организация и проведение специальных акций (2 человека);

7) координация взаимодействия с администрацией в школе (1 человек);

8) анализ ресурсов для реализации проекта (1 человек);

Вы можете добавить задачи, которые здесь не упомянуты, но, на ваш взгляд, необходимы.

А теперь проанализируем результаты. Просим участников рассказать, каким образом, кому и какие задачи они делегировали. На основании чего распределяли обязанности? Учитывали ли вы при этом личностные особенности подчиненных?

Рекомендации к проведению деловой игры «Поколение самоуправления»

Перед началом игры рекомендуется обсудить с участниками вопросы «Что такое ученическое самоуправление?», «Какая цель у ученического самоуправления?», «Как стать членом ученического самоуправления?»

Цель игры: построить свой дом самоуправления, т.е. собрать все 12 кирпичей.

Комплектация игры:

1. Игровое поле «Дом» размера А3;

2. 12 карточек с порядковыми номерами заданий;

3. Ноутбук;



4. Настольная интеллектуальная игра «Объясни иначе»;
5. Головоломка «А»;
6. 12 бумажных кирпичей;
7. Задание -- кирпич 1;
8. Задание – кирпич 9;
9. Задание – кирпич 11;
10. Задание – кирпич 12;
11. Стикеры;
12. 10 белых листов, письменные принадлежности;
13. 2 игральные кубика;

Макеты игры:

<https://cloud.mail.ru/public/Y1GF/6r5hfZsqF>

Ход игры:

Участники игры бросают игральные кубики, в зависимости от выпавшего числа, ребята открывают соответствующее число задание – кирпич и приступают к его выполнению. За успешное выполнение задания ведущий выдаёт кирпич, который ставится на замену карточки с числом.

Описание заданий:

Задание кирпич 1 – участникам предлагается расшифровать ребус (см. в макетах).

Задание – кирпич 2 – участникам предлагается разгадать головоломку «А». Из составных частей фигуры необходимо собрать букву «А».

Задание – кирпич 3 – Необходимо проиграть в игру «Объясни иначе», чтобы каждый член команды побывал в роли Загадывающего.

Загадывающий берёт в руки всю колоду, переворачивает часы и начинает объяснять слова, не используя запрещённые слова, указанные на каждой карте.

Пока сыпется песок в песочных часах, нужно успеть объяснить слово на карточке. За каждый верный ответ команде начисляется 1 балл, а фишка делает шаг вперед на поле.

Задание – кирпич 4 – Участникам предлагается на выбор несколько видеороликов с танцами Just Dance. Участникам необходимо всей командой протанцевать один из них. Важно, чтобы танцевал каждый член команды.

Ссылка на видеоролики: <https://cloud.mail.ru/public/GFAB/vz4cVxdC7>

Задание – кирпич 5 – Ребятам предлагается решить кейс, который представлен уже на игровом поле, ответ могут фиксировать на белом листе.

Задание – кирпич 6 – Ребятам предлагается решить кейс, который представлен уже на игровом поле, ответ могут фиксировать на белом листе.

Задание – кирпич 7 – Ребятам предлагается решить кейс, который представлен уже на игровом поле, ответ могут фиксировать на белом листе.

Задание – кирпич 8 – Ребятам предлагается решить кейс, который представлен уже на игровом поле, ответ могут фиксировать на белом листе.

Задание – кирпич 9 – Задание см. в макетах

Задание – кирпич 10 – Ребятам предлагается решить вопрос, который представлен уже на игровом поле, ответ могут фиксировать на белом листе.

Задание – кирпич 11 – Задание см. в макетах

Задание – кирпич 12 – Задание см. в макетах. Обратите внимание, что это задание из 2 страниц.

Выход из игры:

Когда все карточки с порядковыми номерами будут заменены на кирпичики, дом самоуправления построен.

Дом самоуправления построен, а это значит, что участникам необходимо беречь и хранить его. И сейчас – самое время наполнить его, команде необходимо написать на отдельных стикерах те ценности и принципы, которые присущи вашей команде, вашему дому, например, взаимопомощь, любовь, отзывчивость и др., и приклеить эти стикеры на «построенные» кирпичики.

Рекомендации к проведению образовательного занятия «Наставник – это ты»

Наставничество – добровольный вид деятельности социально-активных детей, объединенных передачей опыта, умением сопереживать, понять и принять другого человека.

Цель наставничества в модели «ребенок-ребенок» среди активистов «Движение первых» обусловлена выявлением и воспитанием подрастающего поколения путем вовлечения в активную деятельность «Движение первых».

Для проведения занятия по наставничеству в профильном отряде «Движение первых» рекомендуется пригласить уже состоявшегося активиста Движения, например, участника I съезда Российского движения детей и молодежи, победителя Всероссийского конкурса «Большая перемена», а также взрослого педагога-наставника, способного доступно объяснить участникам кто такой «наставник» и замотивировать стать наставником.

Для успешного освоения информации участниками профильного отряда «Движение первых», рекомендуется интерактивная форма занятия по теме «Наставник – это ты» с привлечением детей из отрядов младшего возраста.

Рекомендации к проведению мастер-класса «Грантрайтинг. Что нужно знать и учитывать?»

Данный мастер-класс предполагает работу в команде, прямое взаимодействие с ведущим. На протяжении взаимодействия с участниками командам будет предложено рассмотреть основные пункты заявки грантовых конкурсов «Росмолодежь.Гранты», а также практическое применение полученного материала. Проведение мастер-класса предполагает работу в мини-группах (до семи человек). Также, в рамках работы по данной теме можно пригласить обучающегося, который уже выигрывал грант и имеет опыт в его реализации.

Ход мастер-класса:

Мастер-класс предполагает собой использование презентации. Состоит из нескольких блоков:

- Проект – это?
- Начинаем писать проект!
- Ключ к решению проблемы.
- Команда – это мы!
- Цель.
- Друг всех задач.
- Медиа-сопровождение проекта.
- Смета грантового проекта.
- Как оценивают грантовые проекты?

Блок 1. Проект – это?

Проект – временное предприятие, направленное на создание уникального продукта, услуги или результата.

Социальный проект – это комплекс взаимосвязанных мероприятий, направленных на решение конкретной актуальной социальной проблемы и на позитивное изменение социальной ситуации в Российской Федерации.

Социальный проект должен отвечать на такие вопросы, как:

1. для кого важно, чтобы поставленная проблема была решена?
2. зачем делать то, что запланировано?
3. что именно нужно будет сделать, чтобы решить поставленную проблему? делал ли кто-то что-то подобное ранее?
4. кто может помочь в решении этой проблемы?
5. какие ресурсы потребуются?
6. что изменится после реализации проекта?

Блок 2. Начинаем писать проект!

Название проекта должно содержать в себе как описательную, формальную часть (Медиашкола для подростков «...», Слет волонтеров Урала «...»), так и креативную, неформальную («Тепло», «Стройка 2.0»).

Выбор региона – необходимо указать субъект, в котором будет происходить реализация проекта (муниципалитет, город, область, федеральные округа, Российская Федерация). В данном пункте необходимо указывать максимально подробно. К примеру, с. Варламово, Чебаркульский муниципальный район, Челябинская область, Российская Федерация).

Сроки реализации проекта. Реализация проекта включает в себя не только организацию, подготовку и проведения ключевого(-ых) мероприятия(-ий), но и подведение итогов, работу по развитию проекта.

Начало реализации проекта не ранее даты подписания Приказа об утверждении списка победителей ВКМП (Всероссийский конкурс молодежных проектов).

Окончание реализации проекта – момент, когда планируется полное подведение итогов и направление отчетных документов.

Важно, друзья, помните о том, что проект не может длиться больше 1 календарного года.

Краткая информация – выглядит, как описание к книге. У вас есть всего 2000 символов (половинка листа А4), чтобы заинтересовать в проекте и интересно о нем рассказать. Пишите понятным, простым языком, но, важно указать понятное изложение всего проекта (от названия, целевой аудитории, проблемы до содержания, наполнения и ожидаемых результатов от его реализации)

Блок 3. Ключ к решению проблемы.

Актуальность (проблема).

Описание проблемы, решению/снижению остроты которой посвящен проект – та причина, из-за которой появилась идея проекта. То, что хочется сделать лучше и исправить. Проблему необходимо поставить не только на словах, но и подтвердить актуальными и документальными данными (нормативно-правовые акты), социальные исследования, которые подтверждают остроту проблемы.

Целевые группы, на которые направлен проект.

Целевая группа – это конкретно обозначенная социальная группа, объединенная каким-либо признаком, на которую направлена реализация проекта для решения актуальной для нее социальной проблемы. Целевую аудиторию проекта, в первую очередь, объединяет проблема, на решение которой он направлен: именно для этих лиц заявленная проблема наиболее актуальна.

Расписывайте целевую аудиторию конкретнее, указываете возрастной диапазон, род деятельности или иной признак, которой объединяет эту целевую группу.

Блок 4. Команда – это мы!

В рамках данного блока планируется проведение игры по созданию мероприятий.

Команда проекта – инициативные ребята в возрасте от 14 до 35 лет (включительно!), которые готовы разделить с руководителем проекта обязанности по подготовке, реализации и отчетности проекта, но, для этого важно иметь достаточного опыта!

Важно, чтобы вашей командой вы могли охватить все направления деятельности вашего проекта, которые необходимы для успешной реализации проекта, в том числе с направлением проекта, которое вы сами запланировали в рамках актуально проблемы (например, в музыкальном проекте, важно, чтобы были люди, которые имеют прямое отношение к музыке).

Но, учитывайте то, что каждый член команды должен иметь за своей спиной большой и весомый опыт в общественной деятельности. Подтвердить его можно указанием короткого описания реализации социальных проектов: год реализации проекта, мероприятия, регион, организация, название и краткая суть проекта, выполняемая роль, проведенные мероприятия, социальный эффект, количественные показатели, награды и благодарности).

Укажите ФИО члена команды, роль в команде и его основные обязанности, резюме члена команды (состоит из обоснованной информации о члене команды, подтверждающей опыт, который позволит справляться с поставленными перед командой задачами. Также, важно указать его регалии, возраст, нагрузку общественную, нагрузку на работе и в учебе).

Идеальная команда проекта до пяти человек (не включая руководителя)!

Наставники проекта.

Наставники проекта – те, кто делятся опытом и консультируют, работают с командой и руководителем над идеей и концепцией проекта, его организацией и реализацией. Также, сопровождает и «ведут за руку» всех на протяжении всего проекта.

Возраст наставников не ограничен.

Блок 5. Цель.

Основная цель проекта – это ожидаемый главный результат, который будет достигнут, путем реализации комплекса мероприятий, запланированных в рамках проекта, прописанных конкретно, реалистично, достижимо и соответствовать Правилам.

Важно: у проекта должна быть только одна основная цель!

Отрицательный пример:

Повышение уровня осознанного потребления и знаний в области раздельного сбора мусора путем проведения экологического фестиваля. Цель актуальна, достижима, но необходимо ввести ключевой количественный показатель для измеримости.

Положительный пример:

Повышение уровня осознанного потребления и знаний в области раздельного сбора мусора у 250 представителей молодежи города N, путем проведения экологического фестиваля до месяца 20XX г.

Цель проекта должна быть связана с проблемой, на решение которой направлен проект. Цель проекта должна быть в том, чтобы изменить ситуацию и решить проблему, благодаря конкретным действиям.

Социальный эффект – все позитивные изменения, которые произойдут в результате реализации проекта: уровень знаний участников проекта, развитие компетенций, популяризация вида деятельности, повышение уровня информированности и вовлеченности и др.

Социальный эффект тесно связан с количественными показателями

С помощью ожидаемых результатов можно проверить достижимость и правильность постановки любой цели.

Блок 6. Медиа-сопровождение проекта.

В данной вкладке необходимо сформировать развернутый контент-план информационного освещения проекта. В план необходимо включить наиболее значимые информационные ресурсы, на которых планируется публикация информации о ходе реализации проекта.

Необходимо указать сроки для каждого этапа медиаплана: они зависят от ключевых событий проекта!

Все поля объединены в 4 этапа, в каждом из которых необходимо указать планируемый месяц публикации и ссылки на источники, на которых запланировано размещение публикаций

I этап

На первом этапе необходимо указать запланированные публикации о победе в конкурсе.

II этап

На втором этапе необходимо указать запланированные публикации анонса ключевого мероприятия проекта, либо нескольких мероприятий.

III этап

На третьем этапе необходимо указать запланированные публикации о ходе реализации проекта, в частности промежуточных результатов проекта.

IV этап

На четвертом этапе необходимо указать запланированные публикации об итогах реализации проекта с указанием достигнутых целей, показателей.

Видео-визитка и как сделать ее вкусной?

Просмотр видео - https://vk.com/video-217597308_456239018

Ищите современные, классные референсы (визуальное составляющее делают ваше видео автоматически интересным и приятным к просмотру).

Информация, которую должен содержать видеоролик:

- 1) Сведения о руководителе и команде проекта, масштабе реализации проекта
- 2) Проблема, которая существовала на момент появления идеи проекта (проект ее решает)?
- 3) Каким образом планируется решение выявленной проблемы?
- 4) Что изменится в обществе/в регионе после реализации проекта?
- 5) Как грант повлияет на реализацию проекта?

Рекомендации по записи видео-визитки:

- ✓ Съемка горизонтальная в формате 4K (3840 x 2160), 25 fps;
- ✓ Рекомендуемый хронометраж ролика – 1-2 минуты, однако допустимо увеличение хронометража, но не более чем до 3 минут;
- ✓ Недопустима запись нежелательного, вредоносного контента;
- ✓ Композиция кадра: средний план, расположение спикера в левой или правой части кадра, взгляд направлен в свободную часть кадра (поверх камеры/ прямо перед собой если вы сидите вполборота);
- ✓ Использование выносного микрофона (петлички): звук должен быть надлежащего качества;
- ✓ Использование накамерного света, либо других источников дополнительного освещения для лица, желательно поставить контрольный свет (Контрольный свет — освещение в фотографии и живописи, при котором источник света располагается позади объекта и очень силен либо близко расположен).

Блок 8. Смета грантового проекта.

Софинансирование, т.е. ресурсы, которые есть у команды проекта в наличии до подачи заявки на грантовый конкурс, включает в себя собственный вклад (руководителя и членов проектной команды, наставников) и вклад партнеров проекта

Партнеры проекта – это те, кто не являются частью команды, но на разных этапах проекта оказывают влияние на реализацию проекта

Кто может быть партнерами проекта:

1. Сообщества и некоммерческие организации, заинтересованные в тематике проекта, и (или) реализуют похожий проект, или их сфера деятельности схожа с тематикой подаваемого на конкурс проекта.

2. Корпорации и коммерческий сектор – коммерческая деятельность этих потенциальных партнеров также, возможно, связана с целью подаваемого на конкурс проекта. большие корпорации имеют практику поддержки социальных инициатив, ряд из них проводят собственные грантовые конкурсы.

3. Органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации, реализующие государственную молодежную политику, органы муниципального самоуправления, государственные и муниципальные учреждения - владеют широким спектром информации, которая может быть полезна при реализации проекта, могут оказать административную помощь.

4. Физические лица, с которыми у подаваемого проекта одинаковая целевая аудитория, заинтересованы в сотрудничестве для привлечения внимания к своим проектам.

5. Росмолодёжь – оказывает информационную поддержку в СМИ, предоставляет имеющиеся ресурсы, а также ресурсы подведомственных учреждений, и партнерских организаций.

В софинансировании могут быть учтены те виды ресурсов, на которые не требуются грантовые средства, но они необходимы для реализации проекта:

- предоставление помещений для проведения мероприятий; предоставление технического оборудования;
- изготовление любого вида продукции (сувенирной, полиграфической); дизайн, иная творческая деятельность;
- интеллектуальный труд (проведение образовательных мероприятий); волонтерский труд и т. д.

Каждую позицию необходимо перевести в денежный эквивалент, таким образом сформируется общая сумма софинансирования.

Как монетизировать софинансирование?

- собственный вклад – основываясь на средней стоимости в регионе реализации проекта;
- вклад партнеров, если сумма в письме поддержки не указана, – основываясь на расценках, указанных на сайте партнера (если на сайте не указана стоимость – указывать среднюю по региону).

Партнерские связи необходимо устанавливать до формирования сметы проекта и подтверждать их документально (письмами поддержки).

Письмо поддержки партнёр уведомляет грантодателя о том, что поддерживает конкретный проект участника грантового конкурса.

Содержание письма поддержки:

- обращение в адрес грантодателя с указанием мероприятия конкурса;
- данные, идентифицирующие партнера проекта;
- название проекта, подаваемого на грант, и ФИО руководителя;
- перечень планируемой поддержки проекта, в том числе ее вид: материальная, информационная и т.д.

Письма поддержки бывают 2 типов:

- подтверждающие материальную поддержку
- подтверждающие иную поддержку.

В подтверждающем материальную поддержку письме партнер указывает затраты, которые он готов покрыть, или услуги, которые готов предоставить безвозмездно.

В подтверждающем иную поддержку письме партнер указывает, какой вид поддержки он готов оказать. Например, дать характеристику личным качествам как руководителя проекта, указать навыки членов команды, обозначить слаженность работы команды над другими проектами и другие письма, отражающие информацию, важную для реализации конкретного проекта, характеристики его команды и руководителя

К проектной заявке необходимо прикладывать только те письма поддержки, которые фактически относятся к реализации конкретного проекта, к характеристике его руководителя и членов команды.

Расходы:

В данной вкладке необходимо отразить те необходимые ресурсы, которых нет ни у команды проекта, ни у партнеров, ни у спонсоров, т.е. запрашиваемую сумму проекта. Грант – это серьезное финансовое обязательство, которое имеет ряд ограничений, в частности, по допустимым направлениям расходов.

В проектной заявке в системе «Молодёжь России» представлен ограниченный перечень возможных статей расходов:

- Проживание и питание;
- Транспортные расходы;
- Аренда оборудования;
- Аренда помещений;
- Канцелярия;
- Полиграфическая продукция;
- Расходы на программное обеспечение;
- Сайт/ приложение;



- Закупка оборудования;
- Расходные материалы;
- Расходы на связь;
- Подарки, сувенирная продукция;
- Информационные услуги.

За счет гранта:

Разрешено	Запрещено
<p>оплачивать работы и услуги, в том числе услуги связи, транспортные, эксплуатационные услуги, арендную плату за пользование имуществом, работы и услуги по содержанию имущества (но не ремонт зданий) и прочие работы и услуги, соответствующие целям предоставления гранта;</p> <p>приобретать нефинансовые активы, в том числе основные средства (кроме недвижимого имущества, включая земельные участки, капитального строительства, приобретения транспортных средств), нематериальные активы и материальные запасы</p>	<p>приобретать алкогольную и табачную продукцию;</p> <p>обеспечивать финансирование политических партий, кампаний и акций, подготовку и проведение митингов, демонстраций, пикетирований;</p> <p>использовать на вручение премий и предоставление денежного вознаграждения;</p> <p>оказывать финансовую помощь и предоставлять платные услуги гражданам и (или) юридическим лицам;</p> <p>приобретать иностранную валюту;</p> <p>погашать задолженности победителя конкурса, в том числе по кредитам, займам, налогам и иным обязательным платежам в бюджеты бюджетной системы Российской Федерации;</p>

	оплачивать из средств гранта штрафы, пени;
	оплачивать комиссионное вознаграждение, взимаемое кредитной организацией;
	оплачивать услуги руководителя и команды проекта.

Не обязательно использовать все предложенные варианты расходов для реализации проекта, необходимо выбрать только те, на которые необходимы грантовые средства.

В каждой статье расходов указывается способ использования (покупка товара или оплата услуг) с обоснованием необходимости этих расходов в рамках реализации мероприятий проекта, а также конкретное количество товаров и услуг и их стоимость (общая стоимость каждой позиции сформируется автоматически в системе «Молодёжь России»).

Простые правила составления сметы запрашиваемой суммы:

- если какие-то из представленных расходов покрываются за собственные или партнерские средства, их необходимо указывать во вкладке «Софинансирование»;
- необходимо ориентироваться на объективные потребности запрашиваемой суммы, а не на максимальный размер гранта, указанный в объявлении о проведении конкурса;
- в смету необходимо включать только те расходы, которые напрямую связаны с проектом и имеют аргументированное подтверждение. Для аргументации необходимости той или иной статьи расходов можно прикреплять дополнительные файлы с пояснениями этих позиций;
- проверить обоснованность каждого вида затрат возможно путем исследования рынка предложений (в регионе (территории) проведения проекта и (или) соседних регионах) и указать среднюю цену предложений.

Рекомендации к проведению мастер-класса «Мероприятие своими руками»

Данный мастер-класс предполагает заполнение «рабочей тетради». На протяжении взаимодействия с участниками командам будет предложено рассмотреть роли в команде мероприятиях, их функционал; посмотреть 3 презентационных видеороликов к различным проектам, а также составить схему мероприятия и разработать логистику мероприятия.

Рабочая тетрадь доступна по ссылке:
<https://disk.yandex.ru/d/o18zNHTBU1L00g>

Ход мастер-класса:

Мастер-класс предполагает собой использование презентации и раздаточных материалов. Состоит из 8 блоков:

Что такое мероприятие?

Роли в команде мероприятия, обязанности организатора мероприятия;

- Работа в команде;
- Мозговой штурм. Создание идеи;
- Финансирование;
- Взаимодействие с участниками;
- День мероприятия;
- Обратная связь.

Блок 1. Что такое мероприятие?

Мероприятие – это организованное действие или совокупность действий, имеющих целью осуществление чего-нибудь. Соответственно, ваше мероприятие должно отвечать на вопросы: зачем? для кого? Мероприятие – это аккумуляция различных методов взаимодействия и подачи информации для его участников.

Мероприятия различаются на такие типы, как:

1. по значимости: международные, общегосударственные, региональные и местные;
2. по месту проведения: мероприятия, проводимые в зданиях, сооружениях, спортивных комплексах, на открытой местности;
3. по периодичности проведения: разовые, повторяющиеся, повседневные;
4. по возможности участия: общедоступные, с ограничением числа участников;
5. по составу участников: массовые мероприятия могут быть нацелены на мероприятия со смешанным составом участников, либо представлены участниками, имеющими определенный социальный статус;
6. по содержанию: общественные; культурно-зрелищные; спортивно-массовые;
7. по масштабу: международные, федеральные, региональные и муниципального значения
8. по формальности проведения: протоколированные (формальные), непротоколированные (неформальные).

Блок 2. Роли в команде мероприятия, обязанности организатора мероприятия;

Команда — это группа лиц, объединённая общими мотивами, интересами, идеалами, действующая сообща. Члены команды объединены поддержкой друг друга и несут коллективную ответственность за результат деятельности всей команды.

Команда мероприятия имеет особую классификацию, причем, в рамках каждого мероприятия тот или иной пункт может выпадать/требовать большее количество человек/пополняться. В рамках данного мастер-класса вам будет предложена практически универсальная классификация ролей в команде.

Организаторский состав пополняют:

Руководитель команды (лидер, главный организатор, старший организатор). *1 человек*

Данную роль не всегда должен и обязан занимать педагог, куратор и так далее. Руководитель команды обладает необходимыми лидерскими качествами, бесспорным авторитетом у команды, а также навыком «гибкого» мышления. В ходе подготовки и проведения мероприятия занимается координацией команды, занимается документальным и методическим сопровождением мероприятия (*желательно! но, можно назначить для этого отдельную роль – методиста мероприятия*), распределением задач команде и контролем за их выполнением.

Организатор, ответственный за работу с материально-техническим оснащением. *1-2 человека*

Эта роль идеально подходит для тех, кто умеет работать со звуком, видео, готов нести ответственность за используемую аппаратуру, мебель и раздаточный материал. Идеально, если этот человек также умеет работать с созданием художественного образа мероприятия (работа со светом, музыкой, видео и пр. во время самого мероприятия).

Медиаспециалисты мероприятия. *В зависимости от требуемого количества контентом. Для мероприятия до 150 человек идеально: 2 копирайтера (человек, который пишет посты), 2 фотографа, 1 видеограф, 1-2 дизайнера.*

От этих людей практически на 60% зависит успех вашего мероприятия: онлайн – набор участников, агитация и промо-акция, визуализация, а также фото и видео сопровождение вашего мероприятия. Предлагается для сравнения два примера ведения медиаресурсов тех или иных мероприятий (плохо и отлично).

Команда культурно-массового блока. *Сценаристы, режиссеры, вожатые-кураторы, постановщики. Количество неограниченно.*

Вся красота и магия мероприятия зависит исключительно от них. Ребята, занимающие ту или иную роль в данной команде обязательно творческие и

идейные. Те самые ребята, которые в один момент могут и шить, и петь, и танцевать, и играть с залом, и замотивировать к этому участников мероприятия.

Эксперты. Если ваше мероприятие подразумевает в себя оценку работ и действий участников. В зависимости от масштабов от 3 человек.

Эксперты действительно должны знать, понимать и уметь то, в чем они будут проявлять свою оценку. Не стоит звать эксперта по этикету на спортивное мероприятие, к примеру.

Каждый организатор несет ответственность за все происходящее в рамках мероприятия и его подготовки. Ответственность за соблюдение законодательства РФ, исполнение задач своей команды, качественную проработку мероприятия до, после и во время самого мероприятия.

Блок 3. Работа в команде.

Команда – ваша семья на время мероприятия, важно поддерживать в ней дружеские и теплые взаимоотношения.

Рефлексируйте с командой, проводите с ней время из вне, занимайтесь командообразованием.

Блок 4. Финансирование.

Мероприятие может требовать для себя финансирование, а может и пройти полностью бесплатно. Но, как же быть, если финансирование необходимо, а ваша организация вам не может с этим помочь, вы можете получить партнерскую и/или грантовую поддержки.

Кратко рассказать о видах партнерства:

- Информационная;
- Консультационная;
- Организационная;
- Материальная и др.

Кратко рассказать о видах грантовой поддержке:

- ФАДМ «Росмолодежь»;
- Фонд поддержки гражданских инициатив.

Блок 5. Взаимодействие с участниками.

Взаимодействие с участниками начинается еще задолго до начала мероприятия, а с момента, как была запущена рекламная акция. Как начать ее?

Просмотр промо-роликов к проектам, с последующим обсуждением.

Видеоролик 1 - https://vk.com/video181213842_456239745

Ролик был снят одной образовательной организацией для привлечения к новогодней программе. Что из этого должны были извлечь зрители – непонятно.

Видеоролик 2 - https://vk.com/video-217597308_456239018

Отражена суть проекта, основные направления его деятельности и кратко рассказано. Стильно, модно, молодёжно.

Видеоролик 3 - https://vk.com/video-36525695_456239061

Хороший ролик, но тяжело просматривается суть, не особо понятно, о чем суть.

В рамках обсуждения задаются вопросы: о чем проект? Захотели бы вы принять в нем участие? Какие плюсы и минусы у этого ролика?

Важная задача: внутри команды уточнить стиль общения с участниками (формальный (*обращение на «Вы», четко простроенная субординация между участниками и организаторами*), неформальный (*обращение на «ты», дружеское взаимодействие*), в зависимости от типа вашего мероприятия, которые мы обсудили в блоке 1.

Участники – ваш инструмент к созданию внутренней атмосферы мероприятия, степень их заинтересованности и вовлеченности в силах отрегулировать только вы сами, путем правильного взаимодействия с ними. Если вы хотите провести мероприятие с маленькими детьми, важно учитывать факторы работы с ними: малая концентрация внимания, простой стиль общения, сложности в организации рабочего процесса. Дети среднего возраста часто теряют грани реального и грани авторитета к организаторам мероприятия. Ваша задача – быть гибкими и на моменте лишь создания мероприятия – подготовить себя и свою команду к специфике работы с ними.

Блок 6. День мероприятия.

Во время мероприятия мало, что возможно изменить. Умейте с гордостью справляться с теми препятствиями, с которыми вы столкнетесь. Главное, быть спокойными и не подавать виду. Только вы и ваша команда знаете, что и как должно происходить. Главное – ***будьте спокойны!*** Ссоры, конфликты и истерики – это то, что должно остаться за пределами вашего мероприятия.

Блок 7. Обратная связь.

Закончив проведение мероприятия, ваша задача – сделать себя и свое мероприятие лучше. Обратная связь, минимум, от 50% участников – это очень действенный способ обратить внимание всей команды на те моменты, которые были в мероприятии проработаны, в той или иной степени.

Обратную связь возможно собрать очно и заочно, а лучше всего комбинировать эти методы.

Как сделать очно? Разбейте участников на группы по 10 человек, к примеру, и проведите с ними лагерный огонек. Либо, можете прямо на мероприятии им выдать интересный метод для сбора обратной связи. Как пример, облако слов. Облако слов формируют специальные сайты, где

участники смогут ввести несколько слов о том, что им понравилось больше всего. На экране моментально у вас появится то самое облако, по которому вы сможете увидеть лучшие моменты вашего мероприятия.

Как сделать заочно? Все просто, создаем яндекс-форму с вопросами о мероприятии и качестве его подготовки и высылаем ее участникам!

Внутри команды мероприятия. После мероприятия важно провести рефлексию с командой. Примеры рефлексий вы сможете найти по QR-коду на презентации.

Важно – умейте благодарить тех, кто прошел с вами этот путь и организовывал ваше чудесное событие вместе с вами. Будьте готовы выдавать только конструктивную обратную связь, а не «мне все понравилось», даже если все понравилось – уточните моменты, которые засели в вашей голове.

На этом лекционный материал заканчивается. Ведущий предлагает участникам поиграть в игру и попрактиковаться. Для этого участникам необходимо объединиться в команды по 5-6 человек.

Интерактивная игра предполагает собой игровую карту с 4 игровыми полями – направлениями деятельности (медиа, добровольчество, военно-патриотическое воспитание, развлекательная), также двух игровых кубиков со специальными гранями. Кубик №1 на своих гранях имеет 6 разных форматов мероприятий (форум, квест, концерт, акция, фестиваль, хакатон). Кубик №2 на своих гранях имеет 6 разных целевых аудиторий (7-8 лет, 9-10 лет, 11-12 лет, 13-14 лет, 15-16 лет, 17-18 лет).

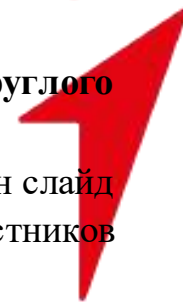
Команда бросает два кубика на игровое поле и создает план мероприятия из полученных функций в течении 10 минут, а также делает пометки в рабочей тетради. По истечению 10 минут команды представляют наработку мероприятия.

Рекомендации к проведению практической работы «Час самоуправления»

В течение всей лагерной смены в участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» закладывались основы активной жизненной позиции, раскрывались лидерские качества и формировались soft-skills.

В конце смены рекомендуется предоставить участникам профильного отряда РДДМ «Движение первых» возможность самостоятельно разработать, организовать и провести коллективно-творческие дела для остальных участников смены.

Рекомендуется распределить участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» в команды до 10 человек для проведения коллективно-творческих дел.



Рекомендации к проведению стратегической сессии и круглого стола «Стратегии развития РДДМ в муниципалитете»

В начале стратегической сессии рекомендуется вывести на экран слайд с направлениями деятельности «Движение первых» и поделить участников профильного отряда «Движение первых» на команды до 12 человек.

Внутри каждой команды участникам профильного отряда предлагается обсудить представленные треки и предложить идеи, которые можно было бы реализовать в рамках данных треков в своем муниципалитете. Командам необходимо подумать и зафиксировать идеи, которые они могли сделать (предложить) в каждом из направлений деятельности Движения.

На обсуждение в командах рекомендуется дать время от 15 до 30 минут.

По истечении времени командам предлагается поделиться этими идеями. По периметру пространства, в котором проходит стратегическая сессия необходимо расположить так называемые базы каждого направления, на которых команды участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» смогут поделиться своими идеями.

Командам необходимо поделиться идеями по каждому направлению деятельности Движения.

После завершения стратегической сессии рекомендуется индивидуальное участие в круглом столе.

На круглый стол рекомендуется пригласить для обсуждения идей участников профильного отряда представителей органов исполнительной власти, представителей регионального отделения (по согласованию), председателя местного отделения и других гостей, которые могут способствовать реализации идей на уровне муниципалитета.

Рекомендации к проведению итоговой рефлексии

В конце смены для подведения итогов и анализа эффективности проведенных образовательных занятий для участников профильного отряда РДДМ «Движение первых» рекомендуется провести заключительную рефлексию.

Во время рефлексии участникам профильного отряда РДДМ «Движение первых» необходимо ответить на вопросы, касающиеся освоения материала и повышения личных компетенций.

Один из возможных вариантов проведения рефлексии:

Заранее необходимо подготовить на каждого участника профильной смены РДДМ «Движение первых» шаблоны с изображением трех предметов: чемодана, мельницы и мусорной корзины, и ручки/фломастеры.

Во время рефлексии раздать участникам подготовленные шаблоны и пишущие предметы.

Задача участников – проанализировать всю свою деятельность за смену и распределить полученные знания по разным шаблонам:

- Чемодан – те знания, которые участник берет с собой;
- Мельница – та информация, которую нужно обдумать и переработать;
- Корзина – знания, которые не пригодятся.

Участникам предлагается поделиться вслух своими выводами.

2.3. Образовательный марафон «Движения первых»

Марафон Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых» – образовательный трехдневный модуль, интегрированный в летнюю оздоровительную компанию, подходящий по тематике лагерной смены. Мероприятия марафона знакомят с направлениями и деятельностью Российского движения детей и молодежи, а также предполагают дальнейшее включение участников в проекты Движения.

Данная разработка является рекомендацией к проведению Марафона РДДМ «Движение первых», директора детских лагерей и организаторы смен могут использовать программу со своими дополнениями, включающих в себя героев или иные изменения по тематике смены.

Главная задача смены не только познакомить с деятельностью РДДМ «Движение первых», но и организовать интересный и полезный досуг детей, освоить нужные личностные компетенции и включить в деятельность новых проектов Движения. Актуальность разработки обусловлена формированием социально-активной личности, ориентированной на самоутверждение и самореализацию. Кроме того, содержание марафона способствует профессиональному самоопределению: в рамках проводимых мероприятий на смене участники освоят навыки, компетенции, которые в дальнейшем можно применить в большом количестве профессиональных областей, а также позволят сформировать навыки организаторской деятельности и лидерских способностей.

Концепция программы предполагает ознакомление участников смены с направлениями деятельности РДДМ «Движение первых». Данные направления будут раскрываться в течение 3 дней, при помощи игровых технологий и коллективно-творческой деятельности.

Помимо предложенной программы, рекомендуется привлечение социальных партнеров.

Рекомендуемые организации:

- Общественная молодежная палата при Законодательном Собрании Челябинской области;
- Автономная некоммерческая организация «Агентство социальных проектов и молодежных инициатив»;
- Челябинское региональное отделение Всероссийского общественного движения «Волонтеры Победы»;
- Челябинское региональное отделение Молодежной общероссийской общественной организации «Российские Студенческие Отряды»;
- Научно-исследовательский центр мониторинга и профилактики деструктивных проявлений в образовательной среде Государственного бюджетного учреждения дополнительного профессионального образования «Челябинский институт развития профессионального образования»;
- Челябинское региональное отделение Всероссийской общественной молодежной организации «Всероссийский студенческий корпус спасателей»;
- Государственное бюджетное учреждение «Молодежный ресурсный центр»;
- Студенческого координационного совета Профсоюза образования в УрФО;
- ОСП «Россия – Моя история»;
- Проекта «Ресурсный центр «Кадры»»;
- Федеральный проект «Чистые Игры» в Челябинской области;
- Челябинская региональная экологическая общественная организация «АНТИСМОГ»;
- Автономная некоммерческая организация «Ассоциация волонтеров Южного Урала»;
- Региональный штаб всероссийского военно-патриотического общественного движения «Юнармия»;
- Автономная некоммерческая организация «Культурно-просветительский центр возрождения и развития традиционных семейных ценностей «Наследие» г. Челябинска;
- Челябинское региональное детско-юношеское движение «Школа безопасности»;
- Автономной некоммерческой организации по поддержке и содействию семьи, материнства и детства «Союз родителей»;
- Челябинское региональное отделение Всероссийского общественного движения «Волонтеры-медики»;

- ОП Автономная некоммерческая организация «Информационный центр атомной отрасли»;
- Челябинское региональное отделение Общероссийской молодежной общественной организации «Российский союз сельской молодежи»;
- Челябинское региональное отделение «Российский союз молодых ученых».

Цель разработки: Создание условий для взаимодействия школьников посредством знакомства с деятельностью РДДМ «Движение первых», развитие личностных качеств школьников, формирование гражданской активности у подрастающего поколения.

Задачи разработки:

Образовательные:

1. Расширить представления участников смены о направлениях деятельности РДДМ «Движение первых»;
2. Расширить знания о проектах РДДМ «Движение первых» с учетом интересов, возрастных особенностей и интеллектуального уровня участников смены;
3. Способствовать формированию навыков soft-skills;

Воспитательные:

1. Способствовать формированию бережного отношения к природе;
2. Способствовать раскрытию способностей личности отдыхающего на основе реализации его интересов и потребностей, способствовать развитию его творческого потенциала;
3. Приобщить школьников к разнообразному социальному опыту жизни; создать эмоциональную доброжелательную атмосферу, единое содружество, способствующее полноценному общению участников смены;

Развивающие:

1. Развить навыки soft-skills;
2. Способствовать развитию лидерских способностей через формирование системы детского самоуправления;
3. Способствовать формированию мотивации к самопознанию

Оздоровительные:

1. Способствовать воспитанию сознательного отношения детей к укреплению своего здоровья, выполнению режима дня и санитарно-гигиенических требований;
2. Обеспечить систематическое занятие физической культурой и спортом, правильное чередование физических и эмоциональных нагрузок в течение дня.

Принципы программы

- стимулирование творчества школьников на основе включения их в социально значимые дела;
- соуправление детского и педагогического коллектива;
- индивидуальный подход к каждому участнику, выстраивание взаимоотношений на основе доверия и уважения, на создании ситуаций, приводящих к успеху;
- динамичность и постоянная смена видов деятельности участников смены;
- единство тематического содержания лагерной смены;

Ключевые мероприятия в рамках образовательного марафона РДДМ «Движение первых»

1 день	2 день	3 день
<p>Тема: Знакомство с деятельностью РДДМ «Движение первых»</p> <p>Мероприятие: Установочная сессия «Будь в Движении!»</p> <p>Тема: Образование и знания «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»</p> <p>Мероприятие: Отрядное дело «Учимся вместе!»</p> <p>Тема: Наука и технологии «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»</p> <p>Мероприятие: Разведай, выведай, спроси!</p> <p>Тема: Труд, профессия и своё дело</p>	<p>Тема: Культура и искусство «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»</p> <p>Мероприятие: Фестиваль-игра «Марафон искусств»</p> <p>Тема: Волонтерство и добровольчество «БЛАГО ТВОРИ!»</p> <p>Мероприятие: Фооновая игра «Дай пять!»</p> <p>Тема: Патриотизм и историческая память «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»</p> <p>Мероприятие: Отрядное дело «Сердце Родины»</p>	<p>Тема: Медиа и коммуникации «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»</p> <p>Мероприятие: Фотокросс «В фокусе Движения»</p> <p>Тема: Дипломатия и международные отношения «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»</p> <p>Мероприятие: Отрядное дело Креативные дебаты «Отдыхать нельзя действовать!»</p> <p>Тема: Экология и охрана природы «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»</p> <p>Мероприятие: Экологическая тропа</p>

<p>«НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»</p> <p>Мероприятие: Интеллектуально-развлекательная игра «В мире профессий»</p> <p>Тема: РДДМ «Движение первых»</p> <p>Мероприятие: КТД «Как в первый раз»</p>	<p>Тема: Спорт И и Здоровый образ жизни</p> <p>«ДОСТИГАЙ ПОБЕЖДАЙ!»</p> <p>«БУДЬ ЗДОРОВ!»</p> <p>Мероприятие: Спортивная игра «Эстафета героя»</p> <p>Тема: РДДМ «Движение первых»</p> <p>Мероприятие: Огонек «Путь первых»</p>	<p>Тема: Туризм и путешествия «РИСУЕМ СВОЮ СТРАНУ!»</p> <p>Мероприятие: КТД «С чемоданом в руках» или старин танцы разных народов России</p>
---	---	--

*При проведении каждого мероприятия вожатый или организатор должен упоминать, что направление, относящейся к мероприятию является деятельностью РДДМ и есть проекты по этом направлению.

Установочная сессия «Будь в Движении!»

Минпросвещения России с 1 сентября 2022 года запустило в российских школах масштабный проект – цикл внеурочных занятий «Разговоры о важном». Теперь во всех школах страны учебная неделя начинается с классного часа «Разговоры о важном», посвященного самым различным темам, волнующим современных ребят. Центральные темы «Разговоров о важном» — патриотизм и гражданское воспитание, историческое просвещение, нравственность, экология и др.

Цель: познакомить участников смены с историей и деятельностью «Движение первых».

Возрастная категория: 6-17 лет

Сценарии и все необходимые документы:

<https://razgovor.edsoo.ru/topic/35/>

Отрядное дело «Учимся вместе»

Цель: помочь детям понять важность образования, мотивировать их на учебу.

Возрастная категория: 6-17 лет.

Вступительное слово вожатого.

Приветствие детей, рассказ о теме и цели отрядного дела.

1. Просмотр мультфильма «На задней парте» (или любого другого мультфильма), перед просмотром задать детям вопросы для активного восприятия материала:

– Кто основной герой мультфильма?



- Как он учился?
- Какие навыки получил во время учебы?
- Зачем ему было нужно образование?
- Какие цели главный герой установил для себя?

2. Обсуждение после просмотра мультфильма.

Провести обсуждение услышанного и увиденного в мультфильме, задать следующие вопросы:

- Что по вашему мнению было главной идеей мультфильма?
- Что вы подумали, когда увидели, как главный герой учится?
- Какие навыки вы бы хотели получить, учась в школе?
- Что интересного и полезного, как вы думаете, вы узнали из мультфильма?

3. Игра «Путаница».

Предложить учащимся сыграть в интеллектуальную игру «Путаница». Каждому ученику предоставить один известный факт из истории, математики, литературы, физики, и т.д. Например:

- Факт из истории: Кто был первым президентом России?
- Факт из литературы: Кто автор "Мастера и Маргариты"?
- Факт из математики: Что такое гипотенуза в прямоугольных треугольниках?
- Факт из физики: Чем отличается теплопроводность от теплоемкости?

4. Заключительное слово вожатого.

Подводя итоги отрядного дела, вожатый может подчеркнуть, насколько важно получать образование, поскольку это не только помогает нам в жизни, но и расширяет наш кругозор и делает наш мир более интересным. Он также может подчеркнуть, что образование является ключом к удачной карьере и успешной жизни в целом.

Разведай, выведай, спроси!

Возрастная категория: 12-17 лет.

РВС – игра на знакомство с лагерем. Идет свободное перемещение отрядов по территории. Находя ключевые места в лагере, на каждом из них отряды находят задания по теме науки и технологий. Также каждый отряд получает список вопросов, на которые им нужно получить ответы.

Примерные вопросы:

- Сколько лавочек перед административным конкурсом?
- Какая фамилия у вожатого 1 отряда?
- Сколько окон в 3 корпусе?
- Посчитайте количество ступенек у медпункта.



Примерное содержание станций:

Станция «Вопрос/ответ» – Викторина

Пример викторины:

1. Кто изобрел телефон?

Ответ: Александр Грэм Белл.

2. Как называется наука, которая изучает организмы и их поведение в естественных условиях?

Ответ: Экология.

3. Каким материалом занимается наука металлургия?

Ответ: Металлами и сплавами.

4. Как называется процесс, при котором жидкости превращаются в газы?

Ответ: Испарение.

5. Кто открыл закон сохранения энергии?

Ответ: Герман Гельмгольц.

6. Как называется наука, которая изучает электрические явления?

Ответ: Электротехника.

7. Как называется процесс, при котором свет распространяется в прямолинейных линиях?

Ответ: Прямолинейное распространение.

8. Кто является основным создателем теории относительности?

Ответ: Альберт Эйнштейн.

9. Как называется процесс, при котором железо ржавеет?

Ответ: Коррозия.

10. Какие биологические процессы происходят в растениях во время фотосинтеза?

Ответ: Получение энергии и углекислого газа, выпускание кислорода.

Станция «История» – Игра «Составление историй».

Предложить выбрать любой научный факт или идею, с которой они столкнулись в учебе, и использовать эту идею или факт, чтобы составить историю. Основная цель игры – научить детей применять научные знания на практике.

Станция «Фото-открытие» – сделать оригинальное фото какого-либо технологического или научного открытия с хэштегами #РДДМ74 #РДДМ

Станция «Инноваторы» – всем отрядом показать сценку создания лекарства в научной лаборатории.

Станция «Люди науки» – Капитан отряда должен объяснить 3 ученых своему отряду.

Станция «Будущее технологий» – Отряду необходимо представить, что он большая модель 3D принтера и построить деталь часов или другого устройства (например, шестеренка)

Интеллектуально-развлекательная игра «В мире профессий»

Возрастная категория: 12-17 лет.

Ведущий: Добрый вечер, дорогие друзья! Я рада приветствовать вас на интеллектуально – познавательной игре «В мире профессий». Во время игры вы встретитесь с различными заданиями, выполнив которые каждый из вас сможет вспомнить то, что он уже знает о профессиях, а также узнать что-то новое. Вы сможете подумать, какая профессия вам нравится больше, что вы любите делать и, возможно, сделаете первый шаг к своей будущей профессии.

Раунд 1. Разминка. На слайде будут высвечиваться вопросы, ваша задача дать правильный ответ на него.

1) Какая профессия связана с изучением живых организмов?

(Ожидаем ответа)

Ведущий: Правильно, это биолог. Вы заработали 1 очко. Следующий вопрос:

2) Как называется профессия, которая занимается созданием программного обеспечения?

(Ожидаем ответа)

Ведущий: Отлично, вы ответили верно! Это программист. У вас уже 2 очка. Третий вопрос:

3) Кто такие космонавты?

(Ожидаем ответа)

Ведущий: Верно, это человек, который путешествует в космосе. Вы получаете очко за каждый правильный ответ, так что у вас уже 3 очка. Следующий вопрос:

4) Как называется профессия, связанная с ремонтом и обслуживанием механических устройств?

(Ожидаем ответа)

Ведущий: Да, это механик. Вы ответили правильно и у вас уже 4 очка. И последний вопрос:

5) Как называется профессия, связанная с ремонтом и обслуживанием электрических устройств?

(Ожидаем ответа)

Ведущий: Правильно, это электрик.

Раунд 2. «Анаграммы – профессионалы». Следующее задание – анаграммы-профессионалы. Вам необходимо расшифровать как можно больше профессий, которые в них «спрятаны».

ВОДОСТОК (скотовод)
РВАЧ (врач)
МАРЛЯ (маляр)
СТАРИНА (санитар)
КУЛОН (клоун)
АВДОТКА (адвокат)
ТОМАТ + ГОЛОС (стоматолог)
НИМСТАГ (гимнаст)

Раунд 3. Музыкальный. Звучит композиция, посвященная какой-либо профессии. Необходимо назвать что-то за профессия.

Например, Трус не играет в хоккей – Лев Лещенко

Раунд 4. «Коллаж». Надеюсь, вы помните, что такое коллаж. Коллаж – это технический прием в изобразительном искусстве, при котором на основу наклеиваются картинки, текст, лоскутки ткани и т.п. У вас в конвертах картинки. На них изображен человек определенной профессии. Также в конверте изображение инструментов, которыми он пользуется и описание профессии. Вам необходимо быстро составить коллаж и рассказать о профессии, которая на нем изображена по плану:

1. Как называется эта профессия?
2. Чем занимаются люди этой профессии?
3. Какими инструментами пользуются люди этой профессии?
4. Какими профессиональными качествами должны обладать люди этой профессии?

Этот раунд оценивают жюри

Ведущий: Пока наше прекрасное жюри подводит итоги, давайте станцуем танец.

Массовые танцы

Ведущий: И результаты нашей игры:

Коллективно-творческое дело «Как в первый раз»

Коллективно-творческое дело «Как в первых раз» (далее – КТД) – это творческая визуализация участниками свершений или открытий великих людей страны. Команды вытягивают карточку с открытием для КТД заранее, чтобы была возможность подготовиться заранее. Задача команд – визуализировать данное открытие или свершение в любой творческой форме

(танец, песня, театральная сценка, рисунок, стихотворение, музыкальный этюд, видеоролик и пр.). Важно, чтобы у каждого открытия была своя уникальная история, которая отразится в выступлении. Необходимо обратить внимание вожатых на важность командной работы в подготовке творческого выступления.

Примеры открытий:

- Первый полет человека в космос (Юрий Гагарин)
- Первое появление радио (Александр Попов)

Пояснительная записка: КТД «Как в первый раз» – театральное представление, частями которого являются выступления отрядов. На протяжении всего КТД голос ведущего за сценой читает историю, а на сцене происходит инсценировка слов.

**ГЗК – голос за кадром*

Пример сценария:

ГЗК: В далекой стране жила девочка по имени Мила. Она была умной и любопытной девочкой, но однажды она заметила, что она очень боится изменений. Ей было неудобно: новые вещи, новые места и новых людей. Она часто сидела дома и боялась выходить из своей зоны комфорта. Но однажды она услышала истории о великих людях, которые открыли что-то новое и изменили мир!

Первым был Юрий Гагарин – космонавт, который стал первым человеком, полетевшим в космосе. Он стал символом отваги, символом того, что человек может достичь того, что раньше казалось невозможным. Юрий открыл новую эру в истории космических исследований и стал первым человеком, кто оставил след на необъятных просторах космоса.

Выступление отряда про первый полет человека в космос

ГЗК: И это был первый урок для Милы, который дал Юрий: нужно смело следовать своим мечтам, даже если все вокруг говорит, что это невозможно. Если мы будем настойчивы и уверены в себе, то сможем достичь любой цели. И только тогда мир начнет меняться.

ГЗК: Второй великий человек был Александр Попов, который оставил след в истории своим изобретением – радио. Он стал олицетворением науки и технологий, Александр не боялся экспериментировать и ошибаться. Ему было присвоено звание Почетного инженера-электрика



Выступление отряда про первое появление лагеря

ГЗК: И это был следующий урок для Милы: Ошибаться не страшно, главное учиться на своих ошибках.

ГЗК: Мила поняла, что все эти люди делали что-то, что казалось невозможным, только потому что не боялись изменений и риска. Она понимала, что чтение историй о великих людях, которые меняли мир, помогло ей открыть глаза на возможности, которые лежат перед ней, если она просто немного распушит свои крылья.

Большим стартом полета Милы стало «Движение первых», которое открыло для нее большие возможности: Быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в движении и БЫТЬ ПЕРВЫМ.

Фестиваль-игра «Марафон искусств»

Возрастная категория: 6-17 лет.

Участников нужно разделить на команды. Каждой команде предлагается задание придумать название и выбрать капитана.

Игра состоит из шести конкурсов, связанных с искусством: дикторское, изобразительное, эстрадное, театральное, сочинительское и киноискусство. Игроки готовятся к старту. Звучит сигнал к началу игры, и игроки отправляются на первое препятствие. На каждом препятствии команды зарабатывают баллы – «километры».

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

От каждой команды участвует по одному человеку – художники. Им завязывают глаза и подводят к листу бумаги, который прикреплен на стене. В одном шаге от художников стоят помощники. Они имеют право только подсказывать, в какую сторону направить карандаш. Задается тема рисунков. Время на рисование три минуты.

ДИКТОРСКОЕ ИСКУССТВО

Командам раздаются карточки с написанными буквами алфавита. Капитаны вытягивают карточки с заданием, где указано, каким образом нужно прочесть алфавит. Например, как признание в любви, как приговор судьбы и т.д. Время на подготовку две минуты.

ЭСТРАДНОЕ ИСКУССТВО

Командам раздаются карточки, на которых указано название песни и стиль ее исполнения. Затем команды исполняют песни. Время на подготовку две минуты.

ТЕАТРАЛЬНОЕ ИСКУССТВО

От каждой команды приглашается по одному участнику.

Им выдаются карточки с пословицами. Участники по очереди в течение одной минуты с помощью мимики и жестов, без слов должны показать эту пословицу своей команде. Как только команда отгадывает пословицу, необходимо зафиксировать время, за которое команда выполнит задачу. Команда, потратившая меньше времени, зарабатывает больше «километров».

СОЧИНИТЕЛЬСКОЕ ИСКУССТВО

Командам выдаются листы, на которых написаны первая и последняя строчка рассказа. Задача – придумать середину рассказа.

КИНОИСКУССТВО

Команды получают карточки, на которых указаны название сказки и жанр ее исполнения. В течение пятнадцати минут команды готовят выступление. В это время можно подготовить «сцену» для выступлений. Затем команды показывают получившиеся сказки и зарабатывают «километры».

Далее жюри подсчитывает «километры», набранные командами, и оглашает победителя. Вручаются грамоты и призы.

Фоновая игра «Дай пять»

Цель: формирование ценностного отношения учащихся к жизни.

Оборудование: цветные карандаши, фломастеры, маркеры, цветная бумага, листы ватмана, ножницы, клей, заготовки из цветной бумаги, раздаточный материал.

Время: фоновая игра на весь день

Возрастная категория: 6-17 лет.

Ход мероприятия:

Ведущий: Привет ребята, сегодня мы проведём классное мероприятие и посмотрим на сколько вы активные ребята, добрые и честные, умные, а также ловкие.

Ведущий: На территории лагеря мы спрятали ладошки, а также вы их можете получить за хорошие поступки в течение всего дня. Эти ладошки вы сохраните. На каждой ладошке будет подсказка к следующей ладошке или же

благодарность за сделанное хорошее дело. Важно! Дела вы делаете с душой, а не что бы получить ладошку. Надеемся на вашу честность

Ведущий: Уточняю, что подсказка может быть в виде загадки, вопроса и так далее.

Ведущий: Прошу подойти капитанов отряда, чтобы раздать первую подсказку. Ведущий даёт первую ладошку с подсказкой.

Примечание: для каждой группы ладошки разного цвета и в разных местах, вожатый может подсказывать детям в решение задач или же головоломок.

День идёт по плану, ребята помогают друг другу и ищут ладошки в перерывах между мероприятиями.

Ведущий: Давайте из этих ладошек соберём наше дерево добра, каждый напишет на своих листиках, то, чем он дорожит больше всего.

Примеры добрых дел на ладошках:

- Помочь сотруднику лагеря (поварам, вожатым и тд.);
- Посадить цветок;
- Убрать свое отрядное место.

Примеры вопросов на ладошках:

– Слово «волонтерство» образовано от латинского voluntarius. Что означает? (Варианты ответа: **Добровольный**; Готовый действовать; Благодушный.)

– В какой документа фиксируется деятельность волонтера? (Паспорт; Трудовая книжка; **Личная книжка волонтера**)

– Какой знак является всемирным символом добровольчества? (Отпечаток руки; **Красная буква «V»**; Красны круг; Знак «V», изображенный рукой)

Отрядное дело «Сердце Родины»

Цель: развивать патриотическое чувство в детях, любовь к Родине и культуре.

Возрастная категория: 6-17 лет.

Ведущий: Сегодня мы будем изучать легенду о сильном и мужественном герое, который любил свою страну и всегда был готов ей помочь.

Легенда: Жил-был в одном маленьком городке молодой человек по имени Андрей. Он был очень любознателен и всегда интересовался своим окружением. Однажды он решил путешествовать по своей родной стране, чтобы узнать больше о ее культуре, истории и традициях.

Андрей прошелся по всей стране, посетил каждый уголок и побывал в каждом городе. Он узнавал об истории и традициях каждого места, в котором побывал.

Один из городов, в которых остановился Андрей, очень сильно его поразило. Он увидел, что люди в этом городе живут в бедности и нуждаются в помощи. Андрей очень захотел помочь этому городу и его людям.

Он решил остаться в этом городе, чтобы помочь его жителям. Андрей начал организовывать благотворительные мероприятия, собирать пожертвования и помогать нуждающимся.

Спустя некоторое время все жители города узнали о добрых делах Андрея и начали участвовать в его благотворительных акциях. Со временем город начал процветать, образовались новые предприятия, люди научились сами помогать друг другу.

Андрей оставался в городе и теперь он стал образцом для всех его жителей. Он не только помогал им, но и учил других, как делать это самостоятельно.

Таким образом, благодаря своей любви к родине и желанию делать ее лучше, Андрей смог изменить жизнь всего города и оставить после себя настоящее наследие

Вожатый обсуждает легенду с ребятами по вопросам

Примеры вопросов для обсуждения:

– Почему Андрей решил помочь городу?

– Что для вас значит быть образцом для подражания?

– Какое доброе дело вы можете совершить для того, чтобы помочь России?

Идет обсуждение легенды

Ведущий подводит итог: Никогда не забывайте, что мы все являемся частью этой замечательной страны, и наша задача - сделать её лучше и сильнее.

Спортивная игра «Эстафета героя»

Возрастная категория: 12-17 лет.

Эстафета проводится в командах из смешанных отрядов. В каждой команде должен присутствовать один представитель из каждого отряда. Распределение по станциям решает выбранный командир отряда.

За прохождением испытаний следят ответственные и зрители.

Расстояние между одной станцией и другой участник преодолевает бегом и передает эстафетную палочку следующему игроку. Участнику второй станции нельзя бежать навстречу первому.

Примеры станций:

Название станции	Описание	Реквизит

Городки	<p>Дети выстраиваются в очередь. Городки построены на расстоянии 30 метров от линии старта.</p> <p>Линии разметки можно прочертить мелом. Все фигуры строятся на середине лицевой линии.</p> <p>Городок считается выбитым, если он полностью вышел за пределы "города". Городок, вышедший за линию и вновь вкатившийся в «город», считается выбитым.</p>	Бита и городки. Или палка и бутылки
Гонка героев	Участнику необходимо преодолеть круг стадиона сначала бегом с баскетбольным мячом. Потом обводя конусы мячом. Вторую половину пиная футбольный мяч и так же обводя конусы.	Баскетбольные и футбольные мячи по 10 штук, конусы расставить змейкой. В случае недостатка мячей или конусов – создать из круга «полосу препятствий»
Творчество	Участнику выдается лист, на котором написано 5 навыков. Необходимо изобразить навык в картинке и объяснить ведущему, почему именно такую картинку выбрали.	10 листов «3 станция карточки», 10 пишущих фломастеров

Сокровище	Участнику необходимо добежать до пляжа и найти в квадрате своего отряда клад. Нашедший клад останавливает время эстафеты.	На пляже нарисовать квадраты по кол-ву команд, примерным размером 3*3 м. Спрятать клад. Клад сделать из картона в виде письма так, чтобы открыт письмо можно было достать записку с надписью Вы победили!
-----------	---	---

Огонек «Путь первых»

Ведущий начинает рефлексивный сбор с благодарения ребят своего отряда за хорошую командную работу в мероприятиях сегодняшнего дня.

Установка. Ребята, сегодняшний день познакомил нас поближе с РДДМ «Движение первых». Мы узнали, какая миссия у РДДМ «Движение первых», какие ценностные ориентиры помогают нам достигать высоких результатов и направления деятельности, где мы можем проявить себя и этим не только добиться успехов, но и принести пользу нашей стране. Мы сегодня хорошо потрудились и вместе сделали первый шаг в сообщество РДДМ «Движение первых». Расскажу вам одну легенду.

Легенда:

Давным-давно, когда миром еще правили боги, люди жили безмятежно и без каких-либо стремлений и целей в жизни. Однако, появился первый человек, кто не хотел так жить, он хотел заниматься спортом, интересоваться культурой и ездить по всему миру.

Первый решил создать движение, которое ставило бы целью развиваться во всех направлениях во благо себе и во благо страны, в которой все живут. Он нашел таких же ребят, сторонников движения. Они собрались в лагере и начали обсуждать, какими должны быть ценности в движении.

Лидерами общественного мнения в этом движении стали те, кто были готовы нести на себе ответственность за свои слова и действия. Они объединили людей вокруг идеи справедливости и помогли им нести эту идею дальше.

Вскоре, благодаря усилиям активистов движения, идея создания единого сообщества начала разрастаться по миру. Было много трудностей на пути к этой цели, но люди не сдались и продолжали двигаться вперед.

В итоге, благодаря усилиям первых, которые начали движение, всех тех, кто следовал за их идеями, помогли этим идеям стать реальностью, люди во всем мире начали жить не бесцельно. И этот рассказ о движении первых всегда будет напоминать нам о том, что мы должны следовать своим идеалам и бороться за то, что считаем правильным.

Подготовка: необходимо подготовить пакет с вопросами. Вопросы ни в коем случае не должны быть викторинами. Вопросы могут быть, например, такие: Какие качества человека ты наиболее ценишь в людях? Какие ценности для тебя важны в жизни? Расскажи самый смешной случай из твоей жизни? Расскажи о своем первом успехе? Как ты понимаешь фразу «Быть в движении»?

Содержание огонька: Вокруг костра или свечи разложены вопросы из пакета. После вступительного слова ведущего об огоньке и форме его проведения каждый участник берет вопрос из круга. Задача ведущего попытаться по каждому прозвучавшему вопросу создать дискуссию. Отвечать на вопросы можно по цепочке или по принципу «свободного микрофона».

Фотокросс «В фокусе движения»

Возрастная категория: 6-17 лет.

Активисты РДДМ «Движение первых» решили провести свое время, после торжественного подведения итогов года, в спортивном формате. К сожалению, свои спортивные костюмы они забыли, и приехали в своих роскошных нарядах. А по плану сейчас они должны сыграть в волейбол.

Задание: Сделать фотографию в нарядах во время игры.

1. Вы очень долго думали над названием отряда! Теперь его нужно инсценировать! И показать всем, что презентация бывает яркой и необычной.

Задание: Сделать фотографию, на которой будет показано название отряда. Название нужно инсценировать или оригинально показать название с буквами в руках.

2. На мероприятие «Магия стиля» приехал модный дизайнер и взял в свои ряды воспитанников лагеря! И решил устроить модный показ на веранде, откуда будут открываться красивые виды на окружающую природу!

Задание: Сделать фотографию на месте, которое будет подходить под описание. В кадре должен быть весь отряд

3. Инсценировать фразу: «Поколение звезд и высот»

Задание: Сделать фотографию, на которой будет показана данная фраза.

4. Лагерь потерял равновесие! Все стало перевернутым, поменялось все, что было в нашем лагере.

Задание: Креативно обыграть «переворот» лагеря.

Отрядное дело Креативные дебаты «Отдыхать нельзя действовать!»

Цель: формировать знания об основных чертах коррупционной деятельности.

Оборудование: бумага, ручки (по количеству команд).

Время проведения: 40-45 минут.

Ход игры:

1 этап: Разбивка участников на 2 группы. От каждой группы выбирается по одному человеку в жюри. Так же в состав жюри входит один из вожатых. Судьи вырабатывают позицию по судейству, критерии оценки.

2 этап: Формирование в каждой группе трех подгрупп: 1 подгруппа – «Утверждение», 2 подгруппа – «Опровержение», 3 – «Подведение итогов». В подгруппах должно быть не менее 3 человек. Можно сформировать также группу «Наблюдение», к которой ведущий обратится в финале игры в ходе ее анализа, готовят выступления спикеров.

3 этап: Команды получают инструкции, знакомятся с правилами игры, регламентом.

4 этап: Дается задание по командам: одна из них должна доказать, что запятую необходимо поставить после слова «отдохнуть» – «Отдохнуть, нельзя действовать!», а другая – после слова «нельзя» – «Отдохнуть нельзя, действовать!». Работа в малых группах. Консультации.

Игра проводится в форме дебатов. Предварительно детей знакомят с технологией дебатов, объясняют требования, обращают внимание на строгие временные рамки. Команды получают задания, 15 минут дается на обсуждение проблемы. Затем от каждой команды выбираются по 3 представителя (спикера). Задача первого представителя – доказать точку зрения команды: логически выстроить выступление, используя примеры из жизни (время выступления 3 минуты). Затем выступает участник из второй команды с таким же заданием.

Задача вторых участников (спикеров) – найти слабые стороны в выступлении противника и опровергнуть их (время выступления 2 минуты), приводя доказательства своей позиции.

Задача третьих участников – сделать выводы, подвести итоги выступления своей команды, обратить внимание судей на сильные стороны выступления (время выступления 1 минута),

Участники делятся на три группы: 1 – группа «Утверждение», 2 – группа «Опровержение», 3 – внешняя.

1, 2 группы – не менее 3 человек. 3 – состоит из наблюдателей и судей. Наблюдатели изучают правила игры, готовятся к внешнему наблюдению и анализу происходящего. Судьи знакомятся с формой судейского протокола и вырабатывают позицию по судейству. Команды получают инструкции, знакомятся с правилами игры, регламентом, готовят выступления спикеров.

Работа в малых группах. Консультации.

6 этап: Судьи выносят итоговое решение, на основе услышанного. Какая из команд была убедительнее, привела больше доказательств, смогла изложить свою точку зрения, та и считается победителем.

Дополнительная информация: если выступающий не укладывается в отведенное время, то его прерывают. Аудитории дается время на вопросы ко второму выступающему – после окончания выступления одна минута. Ведущий строго следит за временем. Лимит – 3 вопроса к одному игроку. Судьи также могут задавать вопросы.

Экологическая тропа

В игре принимают участие 10 команд по 20 человек (количество участников может варьироваться). Игра проводится в виде путешествия по «экологической тропе» по 10 станциям. Задания и вопросы командам предлагаются поочередно, за каждое задание получают баллы, команды получают маршрутные листы. В конце мероприятия подводятся итоги и суммируются полученные баллы.

Цель: развитие познавательного интереса воспитанников, повышение их экологической грамотности и формирование ответственного и бережного отношения к природе.

Подготовительная работа: комплекты вопросов для каждой станции, карточки, фото; материалы для творческого задания.

Команды отправляются в путешествие по станциям: «Кроссвордная», «Природная аптечка», «Лесные помощники», «Наведи порядок», «Привал», «Эрудит», «Лаборатория», «Творческая», «Экознатоки», «Родные края». На каждой станции их встречает начальник станции (вожатый) с заданиями, заполняет маршрутный лист, проставляет определенное количество баллов.

Ход мероприятия:

I этап: Начальный этап – организационный

Вступительное слово ведущего:

Добрый день дорогие ребята! Мы сегодня с вами отправимся по экологической тропе по местности оз. Тургояк. Наша познавательная игра отражает экологическую направленность, давайте с вами вспомним, что такое экология?

«Экос» – дом, жилище «Логос» – ученье, наука (в переводе с греческого языка). Итак, Экология – наука о нашем общем доме – планете Земля. Все мы – жители одного большого дома под названием планета Земля. Наша с вами обязанность: беречь и охранять леса, обитающих в них животных, птиц. Леса являются «лёгкими» планеты, так как помогают очищать воздух, вырабатывать кислород.

Наша экологическая тропа – это маршрут в лесу, который проходит через различные экологические системы, где человек изучает природу, учится охранять зверей и птиц, деревья и травы. Это место диалога человека с природой.

А сегодня, путешествуя по станциям, вы сможете проверить свою эрудицию в этой области знаний. В путешествие отправляются 10 команд. На каждой станции вас будут встречать вожатые, которые познакомят вас с заданиями и заполнят ваш маршрутный лист.

А сейчас мы дадим вам немного времени, чтобы вы определились с названием команды и выбрали командира (не больше 5 минут). Переключка команд. Капитан команды получает Маршрутный лист.

Итак, каждая из команд отправляется по своему маршруту, нужно побывать на 10 станциях и выполнить задание.

Количество максимальных баллов на каждой станции для одной команды - 5 баллов.

Оценивать работу команд на протяжении всего пути будут ваши вожатые – «начальники станций».

В пути вам очень пригодятся знания и смекалка, дружба и находчивость, быстрота и аккуратность выполнения заданий. Как и в любом походе, вы должны помогать друг другу. Действуйте дружно, весело, и вам будет сопутствовать удача.

А вот теперь, команды, в путь! (команды расходятся по своим станциям)

II этап- Основной этап

1 станция «Кроссвордная»

Задание: «Начальник станции» выдает кроссворд команде и засекает время на его выполнение (10 мин).

Выставление баллов:

- 10-13 правильных ответов – 5 баллов
- 7-9 правильных ответов – 4 балла
- 4-6 правильных ответа – 3 балла
- 2-3 правильных ответа – 2 балла
- 1 правильный ответ – 1 балл

2 станция «Природная аптека»

Задание: ответить на вопросы о лекарственных свойствах растений местности вблизи оз. Тургояк, выбрав правильную картинку, которая является частью пазла. Составить пазл «Лекарственные растения местности оз. Тургояк». Время на выполнение задания 10 минут.

Вопросы:

- Выводит лишнюю жидкость из организма, очищает кровь, улучшает пищеварение, снижает давление. Отвар этого растения используют для роста волос (крапива двудомная);
- Ягоды (плоды) этого растения являются одним из лучших средств, помогающих при простудных заболеваниях (малина обыкновенная);
- Заживляет раны. Используется при лечении почек, успокаивает нервную систему (береза повислая);
- Рекомендуются при болезнях почек. Масло укрепляет волосы. Листья накладывают на раны и больные суставы, применяют при укусах насекомых, ожогах (лопух);
- Способствует обновлению клеток сетчатки глаза, улучшению кровообращения, снимает усталость глаз после зрительного напряжения (черника);
- Останавливает кровотечение. Листья и сок используются при ушибах и порезах, свежих мозолях и укусах насекомых (подорожник);
- Содержит большое количество витамина С, повышает сопротивляемость организма при инфекционных заболеваниях (шиповник);
- Придает силы, снимает усталость, улучшает пищеварение, лечит печень, желудок (одуванчик полевой).

Выставление баллов:

Пазл составлен верно, все растения были названы – 5 баллов

- 1 растение было не названо – 4 балла
- Только 4 растения были названы – 3 балла
- 2 растения были названы – 2 балла
- 1 растение названо – 1 балл

3 станция «Лесные помощники»

Задание: перед участниками команды выкладываются карточки с текстом «жалобы» животного и определить, о ком идет речь, и какую пользу оно приносит.

Карточка 1. Ответ: Жаба. Одна жаба сохраняет от гусениц и червей целый огород. Если в доме завелись тараканы, принеси жабу – и они исчезнут.

Карточка 2. Ответ: летучая мышь. Она охотится только ночью, но польза от нее огромная. Она уничтожает насекомых.

Карточка 3 (Бабочки) Бабочки не только украшают наши поля и луга, но и приносят человеку пользу. Например, бабочки тутового шелкопряда дарят людям тончайшие нити, из которых получают натуральный шелк.

Карточка 4 (Белка). Белки приносят пользу в природе, разнося семена растений, что способствует их расселению.

Карточка 5. С 1964 г в России сова находится под охраной закона. Одна серая сова за лето убивает тысячи мышей-полевок, которые способны уничтожить 1 тонну зерна.

Выставление баллов:

- Даны ответы правильно на все 5 карточек – 5 баллов
- Было допущено 2-3 ошибки – 4 балла
- Было допущено 3-4 ошибки – 3 балла
- Более 5 ошибок - 1-2 балла

4 станция «Наведи порядок»

Задание: в качестве разминки команде предлагаются ситуации «Правила поведения на природе» и им необходимо выбрать правильный ответ. После чего команда получает письмо от выпускника школы, прочитав которое они должны найти и исправить ошибки в его поведении.

Ситуации «Правила поведения на природе»

1) Вы всем классом выехали в лес. Там вы жгли костер, пекли картошку, ели конфеты, пили лимонад и варили суп из консервов. Прежде чем уйти домой, вы...

- А) сложили бумажки, бутылки и банки аккуратно под кустик;
- Б) все бросили в костер;
- В) бумагу сожгли, а железные банки и стеклянные бутылки взяли домой.
- Г) Почему? (дополнительный балл)

2) Вы приглашены на день рождения, ваша подруга очень любит ландыши. Что вы подарите любимой подруге?

- А) искусно сделанный пластмассовый букетик;
- Б) несколько благоухающих цветов;
- В) огромный букет этих нежных цветов;
- 3) Птенец выпал из гнезда, как вы поступите?

- А) оставите на том же месте, даже не прикоснувшись к нему.
- Б) положите птенца в гнездо.
- В) возьмете домой и будете за ним ухаживать.
- Г) Почему?

Выставление баллов:

- Все верно – 5 баллов
- Если есть небольшие недочеты – 4 балла
- Если отмечено в письме только 3 ошибки – 3 балла
- 2 ошибки – 2 балла
- 1 ошибка – 1 балл

5 станция «Привал»

Задание: Попробуйте за 7 минут из пустой бутылки и подручных средств, сделать полезные вещи для леса, для проходящих по тропинке туристов и презентовать их.

Выставление баллов:

Баллы выставляются на усмотрение вожатого, оценивая оригинальность, творческий подход и экологическую значимость.

6 станция «Эрудит»

Задание: команде задаются вопросы, они должны в течении 30 сек дать ответ.

Оценивается задание максимально в 5 баллов, в зависимости от правильности ответов.

- Какая ягода бывает белой, черной, красной? (Смородина.)
- Какая лесная птица считается самой болтливой? (Сорока.)
- Кого по праву в народе называют «лесным доктором»? (Дятла.)
- Какие птицы прилетают на юг первыми? (Грачи)
- Что подразумевается под термином «тихая охота»? (Сбор грибов.)
- Какая птица «коллекционирует» блестящие предметы? (Сорока.)
- Из какого дерева делают спички? (Из осины)
- Какую птицу принято считать символом мудрости? (Сову)
- Какое дерево по праву считается символом России? (Береза)
- Какая птица не желает «исполнять свой родительский долг» по отношению к своему будущему потомству, подбрасывая яйца в чужие гнезда? (Кукушка.)
- Трава, которую можно узнать даже с закрытыми глазами. (Крапива)
- Какая птица круглый год ходит во фраке? (Пингвин)
- Эта птица стоит на первом месте по скорости полета среди всех птиц. (Стриж)
- Самая маленькая птичка планеты. (Колибри. Ее размер не превышает полутора-двух сантиметров.)
- Наука о животных. (Зоология)
- Кто из лесных зверей меняет свой «гардероб» два раза в год? (Заяц, белка, лиса)
- Самый чистошерстный зверек. (Барсук)
- Какую рыбу зовут «речным санитаром»? (Щуку. Ослабленную и больную рыбу она поедает в первую очередь)
- Инженер-строитель» дома на реке. (Бобер)
- Какой зверь по праву считается самым быстрым? (Гепард)
- Животное наших лесов, похожее на кошку в увеличенном виде. (Рысь)

- Какое животное во время бега выставляет вперед задние лапы? (Заяц)
- Какое животное собирает яблоки спиной? (Еж)
- Когда ежи не колются? (Едва родившись)
- Какое животное в народе прозвали «косым»? Почему? (Зайца. За его необычную раскосую форму глаз)
- Какое животное является обладателем самого громкого голоса? (Крокодил)
- Какую «коровку доят» муравьи? (Глю-коровку)
- Какие ноги у жирафа длиннее – передние или задние? (Все ноги у жирафа одинаковой величины)
- Какого насекомого в народе прозвали «глазастым охотником»? (Стрекозу.)
- Какая рыба названа именем человека? (Карп)
- Детеныши каких животных питаются молоком чужой матери? (Зайчата)
- Сколько ног у паука? (Восемь)
- А сколько ног у жука? (Шесть)
- Какое животное каждую зиму теряет свой «головной убор»? (Лось. Раз в год, зимой он сбрасывает свои рога)
- Какое животное любит спать вниз головой? (Летучая мышь)
- Какого животного называют «санитаром» леса? (Волка)

7 станция «Творческая»

Материалы: лист бумаги (не меньше А3), карандаши, краски, кисточки, вода.

Задание: команде необходимо нарисовать плакат /рисунок на выбранную экологическую тему и презентовать свой рисунок:

- Береги природу;
- Экология нашими глазами;
- Экологическая проблема Челябинской области;

Выставление баллов: баллы выставляются жюри, оценивая оригинальность, творческий подход, степень раскрытия выбранной темы, максимальное количество баллов 5.

8 станция «Экознатоки»

Задание: перед командой располагаются экологические знаки, участники должны ответить на вопрос «О чем говорят эти знаки?»

9 станция «Родные края»

Задание: команде предлагают разрезанную на части фотографию, необходимо собрать цельную картину и определить какой объект Челябинской области на ней изображен (фотографии Озера Тургояк)

Ответ (озеро Тургояк)

Время выполнения 8-10 минут.

Максимальное количество баллов 5.

III этап - Подведение итогов

После того как команды прошли все станции, они возвращаются к месту старта и сдают свои маршрутные листы членам жюри.

Заключительное слово ведущего: вот и подошло к финалу наше путешествие. Надеюсь, что игра «Экологическая тропа» поможет нам с вами ещё раз задуматься о нашем общем доме и о том, что этот дом надо любить и беречь. «Начальники станций» - члены жюри подсчитывают и объявляют результаты.

У вас у каждого есть листики разных цветов. Если вам понравилось наше мероприятие, то опустите в коробочку красный лист, если что-то не понравилось, то зеленый лист, если же совсем не понравилось, то – желтый.

Мастерская «Рисуем свою страну»

Проводится в несколько этапов:

- Разговор о России – кто какие любит места в стране, в своем городе, какие знают памятники и музеи, какие интересные факты из истории.
- Выбирают себе открытки с различными архитектурными сооружениями в нашей стране и срисовывают, причем не надо срисовывать целиком всю открытку. Например, на открытке Адмиралтейство, сфотографированном летом, дети могут нарисовать его зимой, или нарисовать себя, гуляющими вокруг Адмиралтейства.
- Рисование по памяти своих любимых мест в России или своем городе.
- После мастерской – выставка для всего лагеря.

Приложения к методическим рекомендациям по проведению образовательного марафона «Движения первых»




Приложение 1

Элементы для Интеллектуально-развлекательной игры «В мире профессий» (Раунд 4. «Коллаж»)



Профессия	Инструменты
Строитель	



<p>Учитель</p>	
<p>Служба уборки</p>	
<p>Доктор</p>	



<p>Повар</p>	
<p>Парикмахер</p>	
<p>Художник</p>	
<p>Балерина</p>	

Первые

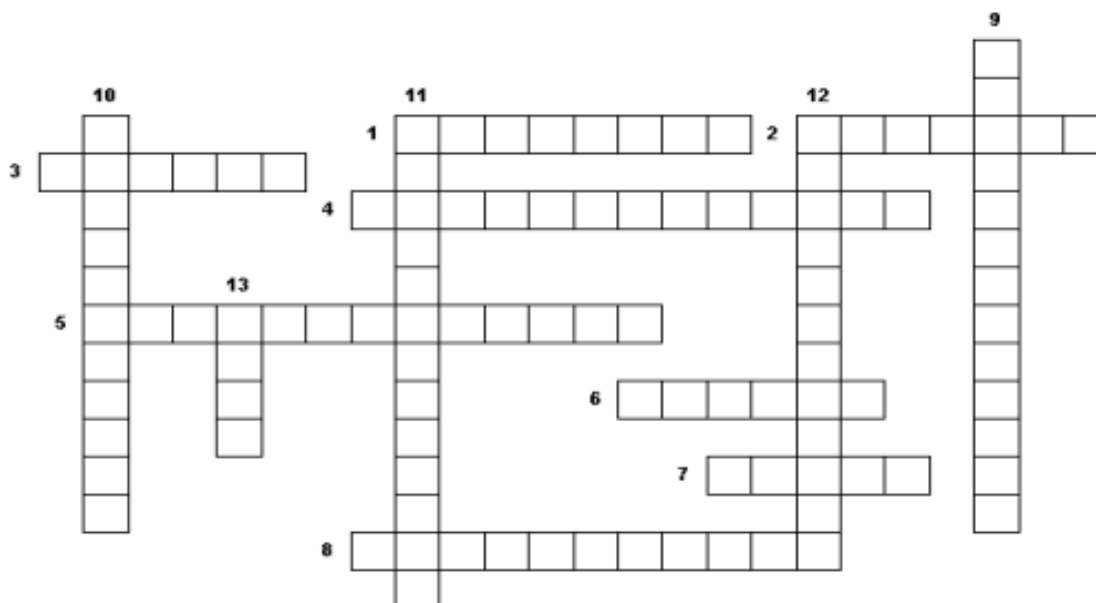


Маршрутный лист

(очередность пребывания на станциях выставляется в графе «№»)

Название команды _____					
Капитан _____					
№	Название станции	Баллы	№	Название станции	Баллы
	Кроссвордная			Эрудит	
	Природная аптечка			Творческая	
	Лесные помощники			Экознатоки	
	Наведи порядок			Родные края	
	Привал				
ИТОГО:					

Кроссворд



1. Наука о закономерностях взаимоотношений организмов, видов, сообществ со средой обитания.
2. Временное состояние организма, при котором жизненные процессы замедлены до минимума и отсутствуют все видимые признаки жизни.
3. Приспособление животных к перенесению зимнего времени года.
4. Потребность организмов в периодической смене определённой продолжительности дня и ночи.
5. Фактор, где идёт непосредственное воздействие человека на организмы или воздействия им через изменение среды обитания.
6. Граница выносливости, за пределами которой существование организма невозможно.
7. Приспособительное свойство многолетнего растения (в зимнее время), для которого характерно прекращение видимого роста и жизнедеятельности, отмирание надземных побегов у травянистых жизненных форм и опадение листьев у древесных и кустарниковых форм.
8. Факторы, когда живые организмы, взаимодействуют и влияют друг на друга.

9. Абиотические факторы среды, связанные с поступлением солнечной энергии, направлением ветров, соотношением влажности и температуры.

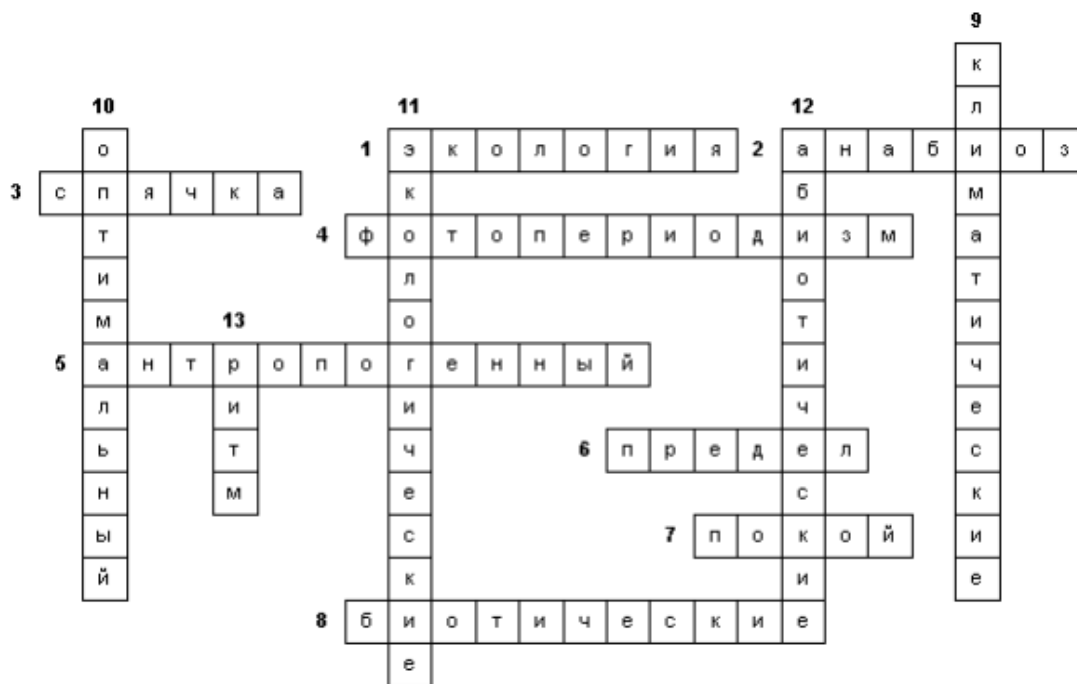
10. Фактор, наиболее благоприятный для организма.

11. Факторы, взаимодействующие с организмом, как отдельные элементы среды.

12. Факторы неживой природы: климатические, почвенные, орографические (рельеф).

13. Регулируемая фотопериодизмом реакция организмов на изменение времени года

Ответы:





Картинка - пазл



Выводит лишнюю жидкость из организма, очищает кровь, улучшает пищеварение, снижает давление. Отвар этого растения используют для роста волос



Ягоды (плоды) этого растения являются одним из лучших средств, помогающих при простудных заболеваниях...



Заживляет раны. Используется при лечении почек, успокаивает нервную систему



Рекомендуется при болезнях почек. Масло укрепляет волосы. Листья накладывают на раны и больные суставы, применяют при укусах насекомых, ожогах



способствует обновлению клеток сетчатки глаза, улучшению кровообращения, снимает усталость глаз после зрительного напряжения.



Останавливает кровотечение. Листья и сок используются при ушибах и порезах, свежих мозолях и укусах насекомых.



Содержит большое количество витамина С, повышает сопротивляемость организма при инфекционных заболеваниях.



Придает силы, снимает усталость, улучшает пищеварение, лечит печень, желудок.

КАРТОЧКА 1

Сама знаю, что не красавица. Покажись я, многие шарахаются в сторону, а то ещё и камнем бросят или ногой пнут. А за что? Придумали ведь, что от меня на руках бородавки бывают. Чушь какая-то. Не всем же быть красавицами! А польза от меня людям большая.

КАРТОЧКА 2

На земном шаре нет, пожалуй, такого существа, о котором рассказывали бы столько легенд и небылиц, как о нас. Не нравится, что темноту мы любим, что на обычных птиц и зверей не похожи. Но мы, же друзья человека, а не враги. Что же нам делать? Ведь такими мы уродились. Любим висеть головой вниз. А обижают нас незаслуженно.

КАРТОЧКА 3

Мы хотим защитить себя от тех, кто нас часто ловит. Это в основном вы, дети! Вы ловите нас, отрываете крылышки. А когда нас трогают за крылья, то мы становимся беспомощными, потому что не можем больше летать. Мы очень красивые, нежные и хрупкие, как цветы. Без нас летняя полянка не будет такой пестрой и веселой. Ребята, не обижайте нас!

КАРТОЧКА 4

Я быстрая и ловкая с пушистеньким хвостом. Скачу по веткам шустренько и в дереве мой дом. Характер мой запасливый – готовлюсь я к зиме. Люблю орехи, ягоды – их хватит всей семье.

КАРТОЧКА 5

Ох и не любят меня люди! Голос им мой не нравится, и глаза, говорят, у меня некрасивые. Пучеглазая, мол. Считают, что я беду приношу. Все это неправда. Польза от меня большая. Урожай я сохраняю. Кто я?

2.4. День Движения

Рекомендации по проведению тематического дня Движения была разработана и проведена в рамках весеннего этапа проекта «Университетские смены». Авторами работы выступили Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное

учреждение высшего образования «Московский педагогический государственный университет», а также Правление Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых».

Цель тематического дня в рамках летней смены – сформировать у участников смены представление о назначении Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых», его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и своем личном вкладе в социально значимую деятельность.

Задачи тематического дня:

– мотивировать участников смены на осознанное социально-значимое участие в деятельности РДДМ «Движение первых» на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей, ценностей и принципов РДДМ;

– укрепить гражданско-патриотическую позицию участников смены в рамках знакомства с историями подвигов героев России и историями успеха 3 выдающихся личностей нашей страны, региона, города, чьи ценности совпадают с ценностями РДДМ «Движение первых»;

– сформировать установку на командное взаимодействие, взаимоподдержку и заботу об общем деле в процессе деятельности в РДДМ «Движение первых» и его первичных отделениях;

– познакомить участников смены с ключевыми проектами РДДМ «Движение первых».

Ожидаемые результаты тематического дня:

– понимание участниками смены содержания миссии и ценностей РДДМ «Движение первых»;

– знакомство с направлениями и проектами РДДМ «Движение первых»;

– предварительный выбор участниками смены направления РДДМ «Движение первых», в котором они планируют развиваться;

– понимание участниками смены значимости консолидации ресурсов для решения социально-значимой проблематики в рамках деятельности РДДМ «Движение первых»;

– готовность участников смены популяризировать деятельность РДДМ, формировать положительный образ организации среди сверстников.

Участники тематического дня – все участники лагерной смены.

В тематический день «Движения первых» входят специально разработанные РДДМ «Движение первых» активности, среди которых игра, проектная сессия, творческий вечер, классная встреча и огонек. Все

активности рассчитаны на проведение в рамках смены в образовательных организациях, а также в организациях отдыха и оздоровления детей. Все мероприятия должны носить интерактивный характер и быть ориентированы на готовность к продуктивной коммуникации между ровесниками в отрядах, сформированных по возрастному принципу, наставниками и взрослыми, понимание каждым членом отряда целей и механизмов такой коммуникации.

Проведение тематического дня рекомендуется в середине смены, чтобы участники уже были знакомы друг с другом и у них была возможность после Дня «Движение первых» выбрать направление деятельности, найти единомышленников, обсудить возможности взаимодействия с участниками смены в рамках выбранного направления, обменяться опытом создания и организации деятельности первичных отделений РДДМ «Движение первых» в своих образовательных организациях, общественных объединениях.

Тематический день смены «День РДДМ «Движение первых» начинается с Торжественного открытия. Оно позиционируется участникам смены как большой праздник с участием гостей, представляющих региональное и местное отделение РДДМ «Движение первых», успешных людей, разделяющих миссии и ценности РДДМ «Движение первых». На Торжественном открытии звучит Гимн Российской Федерации, озвучивается программа тематического дня смены «День РДДМ «Движение первых», работают интерактивные площадки по направлениям РДДМ, задается настрой и формируется мотивация участников смены на реализацию миссии Движения первых. К организации и проведению тематического дня смены «День РДДМ «Движение первых» привлекаются региональные председатели РДДМ, председатели местных отделений РДДМ, члены регионального совета РДДМ.

Предлагается следующая примерная структура тематического дня «Движение первых»:

Таблица 1.

Примерный план проведения Дня РДДМ «Движение первых»

п/п	Ключевое мероприятие	Назначение ключевого мероприятия	Необходимое обеспечение
.	Торжественное открытие	Формирование традиций Движения первых, установка на эффективное участие каждого ребенка в Дне РДДМ «Движение первых», знакомство с	Аудио и видео сопровождение, брендированная парадная одежда, банеры и оформление в тематике РДДМ «Движение первых»

		программой ключевых мероприятий дня	
.	Квест-игра «Будь в движении» Общелагерная квест-игра с использованием игрового поля.	Закрепление у участников смены представлений о направлениях деятельности и ценностях РДДМ «Движение первых»	13 Ведущий, инструкторов станций, игровое поле, карточки с заданиями, фишки по количеству отрядов, игральный кубик, маршрутные листы
.	Проектная сессия «Делай ДВИЖ(ение)»	Проходит в форме организационно-деятельностной игры команды предлагают решение проблемы через мероприятие или акцию в Движении первых, основываясь на заданных параметрах (получают карточки с персонажами и общественными организациями, карточку с проблемой). Формирование и закрепление представлений о том, что самые разные личности и общественные организации могут продуктивно действовать и решать глобальные проблемы, объединившись в «Движении первых». Предложенные идеи ребята могут упаковать и отправить в акселератор проектов РДДМ «Движение первых».	Для игры нужны: ведущий-магистр игры, мастера игры по кол-ву команд, которые принимают ответ у команды (могут быть вожатые отряда, если нет дополнительных мастеров игры)
.	Творческий вечер «Страна с	Творческие выступления отрядов/команд, визуализирующие	Аудио, видеоаппаратура, брендирующая

	огромным сердцем»	Ценности Движения первых (жеребьевка ценностей в конце игры «Будь в движении)	символика Аксессуары для жеребьевки
.	Классная встреча с Председателем регионального/местного отделения	Просмотр видеоролика 2Д; Информация о Движении первых; Просмотр видеоролика о ценностях Движения первых; Диалог с Председателями совета регионального отделения РДДМ «Движение первых».	Аудио-видео аппаратура
.	Отрядные огоньки	Коллективное подведение итогов Дня РДДМ «Движение первых». Осознание своей роли и места в «Движении первых»	Флип-чарты, канцелярские товары, ручки, опросники

Перед каждым ключевым мероприятием предполагается сбор отрядов и их инструктирование о цели мероприятия, задачах участников в конкретной игре или акции, механизмах обязательных действий отрядов или каждого участника в процессе ключевого мероприятия, особенностях выполнения наиболее сложных элементов, критериях оценки действий отрядов или участников (если предполагается соревновательность), правилах поведения в процессе участия и т.д.

При проведении тематического блока смены «День РДДМ «Движение первых» особое внимание стоит уделить брендированному оформлению пространства, в котором будут проходить все активности дня и визуального контента (презентации, видеозаставки на экраны) (Приложение №2). Рекомендуется использовать мотивирующие музыкальные композиции (Приложение №2).

Рекомендации по проведению ключевых мероприятий тематического дня Движения:

Торжественное открытие

Начинать День РДДМ рекомендуется с торжественного открытия, которое проводится после завтрака. Формат Торжественного открытия, порядок предоставления слова почетным гостям выбирается организаторами

смены в соответствии с организационно-техническими возможностями принимающей организации.

Обязательные требования:

1. Создание позитивного гражданско-патриотического настроения на реализацию миссии Движения первых;
2. Использование символики и аудиопродукции Движения первых (по возможности видеозаставок, визуализация выступлений, музыкальные позывные, музыкальные отбивки и т.д.);
3. Использование Российской государственной символики;
4. Лаконичность (не более 20 - 30 минут в зависимости от формата);
5. Информативность (участники смены обязательно получают конкретную информацию о программе тематического блока смены День РДДМ «Движение первых» и точке сбора для первого мероприятия);
6. Интерактивность (включение участников смены в действие: переключки, речевки, исполнение музыкальных фрагментов, рапорты, выполнение ритуальных действий, работа интерактивных площадок по направлениям РДДМ «Движение первых» и т.д.).

Перед торжественным открытием вожатый отряда формирует установку ребят на «День РДДМ «Движение первых», побуждает отряд к погружению в содержание РДДМ «Движение первых».

Одним из вариантов Торжественного открытия может быть Линейка – представляет собой одну из организационных форм работы в рамках смены, предполагающую построение участников смены в брендированной парадной одежде, сообщение им важной информации, придание торжественности предстоящей деятельности и погружение в тематику предстоящей программы мероприятий. Музыкальные треки должны соответствовать тематике предстоящего Дня РДДМ «Движение первых», создавать необходимый эмоциональный и вдохновляющий на дело настрой.

Торжественное открытие дня РДДМ «Движение первых» проводится с учетом организационно-технических возможностей и творческих решений организаторов смены, но обязательно включает в себя Официальную церемонию исполнения Государственного Гимна Российской Федерации.

Торжественное открытие проводится в пространстве, которое оформлено в стилистике РДДМ «Движение первых» (баннер/ видеозаставка) (Приложение №2).

Для успешного проведения Торжественного открытия организатор должен заранее определить круг выступающих, оговорить текст и направленность речи. Среди выступающих могут быть: представитель регионального совета РДДМ «Движение первых», председатель местного

отделения РДДМ «Движение первых», другие гости Торжественного открытия. Выступления носят мотивационный, вдохновляющий участников смены характер. Направленность выступлений связана с доведением до сознания участников смены того, что все они уже являются участниками «Движения первых», и это открывает перед ними новые возможности, с одной стороны. С другой, они могут привлекать своих друзей, сверстников, знакомых взрослых к деятельности РДДМ «Движение первых», создавать первичные отделения в своих образовательных и общественных организациях. Также организаторы озвучивают предстоящую программу Дня РДДМ «Движение первых».

Рекомендации по организации Квест-игры «Будь в движении»

Квест-игра «Будь в движении» (далее – Игра) направлена на закрепление представлений о направлениях деятельности и ценностях РДДМ «Движение первых». Она носит многофункциональный характер, должна отражать в своем содержании и структуре погружение участников смены в целевые и ценностные установки деятельности «Движения первых», способствовать формированию навыков командной работы участников смены, систематизации их представлений об РДДМ «Движение первых» и о своем вкладе в развитие сообщества на местах, выработке эффективных способов отрядного взаимодействия и коммуникации как со сверстниками, так и со взрослыми – организаторами Игры.

Игра проводится в первой половине дня после Торжественного открытия. В игре принимают участие: отряды, ведущий игры, ведущие 12 станций. Данная Игра – станционная. Все задания на станциях выполняются совместно всеми участниками отряда. Количество станций в Игре – 12, что соответствует количеству направлений деятельности РДДМ «Движение первых», а их названия должны соответствовать направлениям работы «Движения первых»:

- 1) Образование и знания «Учись и познавай!»;
- 2) Наука и технологии «Дерзай и открывай!»;
- 3) Труд, профессия и своё дело «Найди призвание!»;
- 4) Культура и искусство «Создавай и вдохновляй!»;
- 5) Волонтерство и добровольчество «Благо твори!»;
- 6) Патриотизм и историческая память «Служи Отечеству!»;
- 7) Спорт «Достигай и побеждай!»;
- 8) Здоровый образ жизни «Будь Здоров!»;
- 9) Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!»;
- 10) Дипломатия и международные отношения «Умей Дружить!»;
- 11) Экология и охрана природы «Береги планету!»;

12) Туризм и путешествия «Открывай страну!».

Игровое поле.

Игровое поле может быть напольным, или настольным.

Игровое напольное поле можно изготовить при помощи строительного скотча по разработанной схеме игры. (рис.1.), либо цветного мела, по нему могут передвигаться участники и передвигать свои командные/отрядные фишки.

При использовании напольного игрового поля участники могут сами изготовить брендированные фишки или выбрать свой предмет-фишку. В качестве кубика может использоваться коробка, на каждой стороне которой нарисованы числа от 1 до 6.

Для проведения Игры используется игровое поле, фишки, игральный кубик, карточки, канцтовары для выполнения заданий на станциях, импровизированная бочка или стол для выбора участниками игры Карточек свободных станций (далее – Точка Игры) и Карточек с дополнительными заданиями. (Приложение №3. Материалы для проведения Игры)

Игровое поле представляет собой плоскую дорожку от старта «Будь в Движении!» до финиша «Будь первым!» и состоит из 24 проходных точек. На некоторых точках встречаются стрелки, переносящие игрока на несколько точек либо вперед, либо назад. Обязательным атрибутом для игры является игральный кубик с изображением на гранях точек от 1 до 6.



Рис. 1 Игровое поле

Правила игры:

1. Каждая команда имеет собственную Фишку;

2. Каждая команда должна пройти все 12 станций и выполнить на них Задание Ведущего станции;

3. За качество выполненного задания отряд получает в Маршрутном листе от 1 до 3 баллов у Ведущего станции;

4. За выполненное задание на станции после сдачи Карточки станции отряд получает Жетон у Ведущего Точки Игры;

5. Отряд получает возможность сделать бросок Кубика только после набора определенного количества Жетонов, обозначенного Ведущим Игрового поля;

6. После выполнения броска Кубика отряд закрепляет Фишку на Игровом поле, а в Маршрутном листе Ведущий игрового поля отмечает номер, на который ставится Фишка команды;

7. Если отряд прошел все 12 станций, но не успел пройти весь Маршрут Игрового поля, то для дополнительных бросков Кубика она должна получить у Ведущего Карточку с дополнительным заданием по ценностям РДДМ «Движение первых» в порядке очередности с другими Командами, находящимися на Игровом поле, и сделать бросок Кубика. В этом случае, Бросок Кубика происходит после выполнения отрядом дополнительного задания;

8. Отряд, который первый доходит до финиша «Будь первым!», дополнительно получает 3 балла и сдает Маршрутный лист Ведущему Точки Игры, который подсчитывает итоговое количество Баллов. Отряд, завершивший игру вторым, получает на 2 балла, третья – 1 балл;

9. Победившим считается отряд, суммарно набравший максимальное количество баллов.

Вариант обмена жетонов на бросок Кубика:

1й ход – 1 жетон;

2й ход - 2 жетона;

3й ход - 3 жетона;

4й ход -3 жетона;

5й ход и далее - 3 жетона;

После прохождения всех 12 станций бросок Кубика осуществляется после выполнения отрядом дополнительного задания, полученного от ведущего Игры в порядке установившейся очередности.

Финиш озаглавлен одним из принципов миссии Движения – «Будь первым». По замыслу разработчиков Игры, отряд, получивший максимальное количество баллов, может быть отмечен нематериальным призом – особым правом или привилегией (например, фотография с почетным гостем

Университетской смены для размещения в личных социальных сетях; автограф-сессия и др.).

Финиширующие команды участвуют в жеребьевке и вытягивают карточку с Ценностью для подготовки творческого задания к Творческому вечеру «Страна с огромным сердцем» (для жеребьевки можно воспользоваться карточками с дополнительными заданиями по ценностям).

Реквизит Игры:

1. Игровое Поле – 1 шт.;
2. Кубик для броска – 1 шт.;
3. Не менее 3х заготовленных заданий для каждой из 12 станций вокруг поля, представляющих каждое направление деятельности РДДМ «Движение первых».
4. Карточки с дополнительными заданиями: 11 карточек с простыми вопросами по ценностям Движения первых, 11 карточек с ситуативными вопросами по ценностям. Разработчики предлагают варианты вопросов по ценностям. Организатор игры может дополнять и заменять вопросы, сообразно историям успеха, почитаемых в конкретном муниципалитете;
5. Жетоны – 12 станций X количество отрядов;
6. Стол для Точки Игры (бочка, тумба, стол);
7. Маршрутные листы (по Количеству отрядов);
8. Карточки с названиями станций – 12 шт.;
9. Фишки (по количеству отрядов: цветные или номерные);
10. Стулья для ведущих станции (12 шт.);
11. Планшетки для ведущего игрового поля и ведущих станций – 14 шт.;
12. Ручки – 14 шт. (для ведущих);
13. Флипчарт и фломастеры для Ведущего игрового поля: для обозначения количества Жетонов, требующихся для совершения хода.

Примечание: Реквизит на каждой станции определяется в зависимости от подобранных организаторами заданий.

Проектная сессия «Делай ДВИЖ(ение)»

Проектная сессия «Делай ДВИЖ(ение)» (далее – Проектная сессия) – это игровое взаимодействие участников в группах, в результате которого команда вырабатывает и предлагает решение заданной социальной проблемы.

Задачи для организатора:

сформировать у участников понимание пользы объединения в сообщество РДДМ «Движение первых»;

сформировать видение перспектив своего развития в РДДМ «Движение первых»;

продемонстрировать участникам широту и вариативность механизмов реализации личных и командных инициатив в РДДМ «Движение первых»;

сформировать понимание потенциала РДДМ «Движение первых» в решении актуальных задач социально-значимой проблематики и его роли в обществе;

мотивировать участников на командную работу.

Ход Проектной сессии:

1. Участники разбиваются по группам от 5 до 12 человек.
 2. Первый круг Проектной сессии пробный и не оценивается.
 3. Магистр Проектной сессии выдает на группу набор карточек, состоящий из 5 персонажей (красные), 5 существующих или выдуманных общественных организаций (синие) и одну карточку с заданной социальной проблемой (серая) (<https://disk.yandex.ru/d/azhm9PrJ3T3F1w>).
 4. Участники команды должны ознакомиться с характеристиками полученных персонажей и общественных организаций и, с учетом этого, предложить решение заданной социальной проблемы. Как такие разные личности и общественные организации, объединившись в сообщество РДДМ «Движение первых», могут через акцию/проект/мероприятие повлиять на ситуацию в обществе.
 5. Магистр Проектной сессии принимает ответ у команды. В ответе должны быть задействованы все заданные карточками обстоятельства, и, конечно, решение должно быть адекватным. В зависимости от этого Магистр ставит балл команде (1-15).
 6. Если команда быстро справилась, Магистр выдает новый комплект карточек. Круг повторяется.
 7. Ведущий озвучивает происходящее, фиксирует баллы команд с каждого круга, следит за временем Проектной сессии.
 8. Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов за время Проектной сессии.
- Если Проектную сессию проводить с соревновательным компонентом, то она может длиться 2 или 3 тайма по 20 минут. В один тайм команда может сыграть несколько наборов карточек (решить несколько проблем). В этом случае командам нужно как можно быстрее предложить решения и сыграть как можно больше кругов с новыми карточками.
- Если Проектную сессию проводить без соревновательного компонента, то время на решение кейсов можно не ограничивать, а делать упор на качество и проработку деталей. Проектная сессия завершается продвижением разработанных идей в акселераторе РДДМ «Движение первых». Ведущий предлагает ребятам не складывать на полку свои идеи, предложенные на

проектной сессии, а упаковать их и загрузить в акселератор, чтобы реализовать инициативы.

Творческий вечер «Страна с огромным сердцем»

Творческий вечер «Страна с огромным сердцем» (далее – Творческий вечер) – это творческая визуализация участниками ценностей РДДМ «Движение первых».

В рамках квест-игры «Будь в движении» команды уже познакомились с ценностями РДДМ «Движение первых». Теперь через творческую воспитывающую деятельность участники представляют другим командам, как они понимают одну из ценностей РДДМ «Движение первых». Вытянуть карточку с ценностью для Творческого вечера своей команды участники могут после финиширования на поле игры «Будь в движении!», в этом случае у них будет возможность подготовиться к вечернему творческому выступлению.

Задача команд в любой творческой форме (танец, песня, театральная сценка, рисунок, стихотворение, музыкальный этюд, видеоролик и пр.) визуализировать одну из ценностей РДДМ «Движение первых». Необходимо обратить внимание вожатых на важность командной работы в подготовке творческого выступления.

Текст в сценарий для представления выступления команды можно также поручить написать участникам.

Рекомендации по организации Классных встреч

В начале Классной встречи ведущий показывает видеоролик «2Д» об РДДМ «Движение первых» (Приложение №2).

Классная встреча представляет собой диалог участников смены с представителями регионального отделения РДДМ «Движение первых», председателями местного отделения, с известными, успешными публичными лицами, деятелями спорта, искусства, предпринимателями, героями военных операций и другими гостями, разделяющими ценности РДДМ «Движение первых», способными своим примером мотивировать детей на работу в команде, на добрые дела.

Приглашенные гости делятся своими историями успеха, рассказывают о том, как ценности, которые являются теперь ценностями РДДМ «Движение первых», помогают им в жизни, в профессии, а также отвечают на вопросы участников смены.

Для спикера и ведущего на сцене размещаются два кресла или диванчики, микрофоны, журнальный стол, вода. Гость в течение не более 10 минут рассказывает свою историю успеха, обязательно озвучивая ценности РДДМ «Движение первых» и их роль в своей истории успеха. Во время

выступления гость может использовать презентационный, видеоматериал (по желанию).

Обязательно показать видеоролик о ценностях РДДМ «Движение первых» (Приложение №2).

После этого участники смены могут задавать гостю вопросы.

По итогам встречи каждый гость может выбрать лучший вопрос и наградить их авторов подарком/правом/привилегией от себя лично.

Ведущий Классной встречи является модератором диалога участников смены со спикером, контролирует время выступления, активизирует участников Классной встречи задавать вопросы.

По замыслу разработчиков, гости Классной встречи остаются на Творческий вечер «Страна с огромным сердцем» и комментируют по его завершению выступления участников смены.

Рекомендации по проведению отрядных огоньков

При проведении огонька очень важен положительный эмоциональный настрой детей, их готовность к разговору. Важно также расположение детей и взрослых.

Все участники садятся в круг на одном уровне так, чтобы каждый участник видел всех остальных. Если в отряде присутствуют двое и более взрослых, то места взрослых должны разбивать круг на равные части. Это важно, чтобы внимание детей не сосредотачивалось только на взрослых, и еще потому, что взрослые задают свой образец общения.

В середине круга зажигается свеча или горит костер как символ теплоты взаимоотношений, света дружбы и взаимопонимания, как искорки заинтересованности всех делами, как отряда, так и каждого члена отряда в отдельности.

В кругу нет посторонних разговоров, высказывает свои мысли только тот человек, у которого в руках находится талисман отряда, остальные в это время должны молчать и внимательно слушать рассказчика, не перебивая его, не высказывая своего мнения, даже если с ним не согласны. Талисманом может быть какая-либо игрушка, камешек, ракушка и т.д.; важно, чтобы талисман был красивым, приятным на ощупь, чтобы ребенку приятно было взять его в руки.

Не допускается пребывание на огоньке посторонних, это может нарушить атмосферу доверия и искренности. Любой человек, который хочет посетить огонек, должен согласовать свой приход с ведущими огонька (вожатыми).

Советы к проведению огонька:

– участники удобно устроены в кругу;



- необходимый эмоциональный настрой;
- ведущему нужно следить за выражением своего лица, интонацией и т.д.;
- нужно избегать повышенного тона;
- тема огонька актуальна для большинства участников;
- возможно наличие отрядных традиций проведения огонька.

Законы огонька:

- когда говорит один – все молчат;
- никого не осуждаем. Нет плохих людей, есть плохие поступки – «Все, что происходит здесь, только нас касается, информация во вне не распространяется»;
- закон свободного микрофона – «Как думаешь – так говори, без уступок; не обсуждай человека, а лишь поступок»;
- все сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы; огонек – это не встреча в кафе, здесь не едят и не танцуют – «Все говорим на огоньке, а не в темном уголке»;
- через центр круга переходить нельзя.

Примерный сценарий Огонька

Ведущий начинает рефлексивный сбор с благодарения ребят своего отряда за хорошую командную работу в мероприятиях сегодняшнего дня.

Установка. Ребята, сегодняшний день познакомил нас поближе с Российским движением детей и молодежи «Движение первых». Мы узнали, какая миссия у Движения, какие ценностные ориентиры помогают нам достигать высоких результатов и направления деятельности, где мы можем проявить себя и этим не только добиться успехов, но и принести пользу нашей стране.

Притча. Мы сегодня хорошо потрудились и вместе сделали первый шаг в сообщество «Движение первых». Расскажу Вам одну историю из жизни: на завод КАМАЗ приехала с контрольным визитом делегация из высокопоставленных гостей. Во время прохода по цеху, одного из гостей уборщица случайно задела шваброй. Он возмущенно спросил, «Что Вы вообще здесь делаете!?!». Уборщица гордо выпрямилась, держа швабру как флаг и уверенно ответила «Мы тут делаем КАМАЗы!».

Мораль. Ощущать себя частью команды, понимать свою роль и видеть значимость своего вклада в общее дело – это дар, который дает нам сообщество. Принимая ценности и цели Движения, вместе мы сможем не только «строить КАМАЗы», но и сворачивать любые горы, ярко и уверенно проживая каждое событие нашей жизни.

Путь. Давайте разберемся вместе, что каждый вынес для себя из сегодняшнего дня. Для этого я предлагаю условно вырастить наше отрядное дерево счастья.

Вожатый рисует на ватмане/флипчарте линию земли, из которой будет расти дерево.

Сначала подготовим почву, чтобы наше дерево хорошо росло и было здоровым. Вспомним принципы миссии РДДМ и положим их в основу нашего дела.

Ребята произносят по очереди принципы миссии движения и записывают их в нижней части листа, как основу для роста дерева (символ сообщества). Вожатый просит объяснять и проговаривать, почему важно следовать каждому принципу миссии РДДМ для успеха общего дела. Вожатый может помогать ребятам, приводя их к нужным выводам.

- Быть с Россией – мы выращиваем наше дерево в России и должны удобрять почву там, куда прикладываем усилия. Также, как и мы сами живем в нашей стране и все, что мы делаем должно улучшать нашу жизнь, а вместе с тем – нашу страну.

- Быть человеком – человека от животного отличает не только труд, но и способность нести ответственность за свой выбор и поступки, стремление сознательно сопоставлять свои действия с заботой об окружающих. Все в наших руках.

- Быть вместе – хочешь идти быстро – иди один. Хочешь идти далеко – иди с командой.

- Быть в движении – решение любой задачи определяется не нашим знанием, а тем, что мы сделали и как применили свои знания в действии. Остановившись на месте, нам диктуют задачи обстоятельства. Когда мы в движении – мы берем инициативу в свои руки и сами управляем будущим.

- Быть первыми – стремление быть лучше, выше, сильнее мотивирует нас задавать более высокую планку и достигая определенных результатов не останавливаться, а расти дальше, обретая новые качества.

Теперь наше дерево счастья начинает прорастать. Пробиваться через почву, выдерживать непогоду и устоять при сильном ветре ему помогает крепкая вера в силу наших ценностей. Они и являются основой и стволом нашего отрядного дерева счастья. Давайте вспомним их и напишем.

Ребята вписывают на стволе дерева ценности Движения и объясняют их важность и значение.

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

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

- 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. (Дружба)

- 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. (Добро и справедливость)

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

- 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. (Созидательный труд)

- 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. (Взаимопомощь и взаимоуважение)

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

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

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

Отличная работа! Любая ветвь, произрастающая из такого ствола, будет сильной и крепкой. Сообщество «Движение первых» предлагает сегодня 12 направлений деятельности. Давайте их зафиксируем на ветвях нашего отрядного дерева счастья!



Ребята пишут 12 направлений деятельности РДДМ «Движение первых» на ветвях дерева.

- 1) Образование и знания «Учись и познавай!»;
- 2) Наука и технологии «Дерзай и открывай!»;
- 3) Труд, профессия и своё дело «Найди призвание!»;
- 4) Культура и искусство «Создавай и вдохновляй!»;
- 5) Волонтерство и добровольчество «Благо твори!»;
- 6) Патриотизм и историческая память «Служи Отечеству!»;
- 7) Спорт «Достигай и побеждай!»;
- 8) Здоровый образ жизни «Будь Здоров!»;
- 9) Медиа и коммуникации «Расскажи о главном!»;
- 10) Дипломатия и международные отношения «Умей Дружить!»;
- 11) Экология и охрана природы «Береги планету!»;
- 12) Туризм и путешествия «Открывай страну!».

Реализация.

Ребята, Движение – это вселенная, которая создается детьми и вместе с детьми. Сейчас мы вырастили у нашего дерева счастья 12 ветвей – направлений деятельности. Но вы всегда можете дополнить Движение своей идеей, новой мыслью, личными и командными инициативами и проектами. Все мы разные, со своими особенностями, интересами и талантами. Давайте подарим нашему дереву добрую весну – время цветения и развития. Весна в Движении оденет дерево счастья в яркий наряд из ваших идей и проектов. Напишите их на листьях и закрепите на ветвях! Смелее! Пусть дерево наполнится вашими проектами и задумками, которые бы хотелось воплотить вместе с Движением первых!

Участники пишут на листьях (их следует заранее вырезать либо воспользоваться стикерами) свои проекты, идеи и желания, что хотелось бы реализовать вместе с Движением и ребятами из своего отряда.

Вожатый предлагает ребятам рассказать о своих желаниях, идеях и целях, которые они хотели бы реализовать в Движении. Вожатый акцентирует внимание на том, что интересы у ребят могут совпадать и они могут уже сейчас объединиться в проектные команды для дальнейшей работы в Движении.

Возможности.

Ребята, нам всегда грустно расставаться после смены в лагере! РДДМ «Движение первых» дает нам возможность оставаться всегда вместе и в сообществе поддерживать друг друга, помогает сохранять крепкую дружбу через любые расстояния!

Вернувшись домой, вы можете прийти в первичное отделение РДДМ «Движение первых», вступить в Движение и стать движком регионального отделения.

Какие перспективы вы видите уже сейчас в участии в Движении? Чем вы можете помочь в развитии сообщества своего первичного отделения «Движения первых»?

Ребята по очереди могут поделиться своими идеями о том, как дальше продолжать активность в РДДМ и помочь вовлечению в сообщество новых участников.

Настроение на память.

И закончим мы сегодняшний день одной занимательной притчей. Давным-давно жил в горах великий мудрец, который знал ответы на все вопросы. И все шли к нему за советом, ведь еще никого не оставил он без помощи.

Но узнал о нем очень завистливый человек, и, позавидовав его мудрости, надумал: «Пойду и словлю бабочку, да скажу: «Что в моих руках?». Наверняка он ответит верно, ведь он очень мудр: «В твоих руках бабочка». Но тогда я уточню: «Жива иль мертва она?». Если ответит — жива, то я сдавлю ее ладонями. Если ответит — мертва, выпущу ее на волю, и все узнают, что он не прав».

Поднялся он в горы, и спрашивает мудреца:

– «О, великий! О, мудрый, ты знаешь все на этом свете. Что в моих руках?».

– «Бабочка», - ответил великий мудрец.

– «Тебе все известно, скажи, мертвую бабочку я тебе принес или живую?»

Мудрец улыбнулся ему и говорит:

– «Все в твоих руках».

Так оно и есть, наша жизнь в наших руках. И это не о том, что по щелчку пальцев ты получаешь все желаемое. Это о вере в себя, в упорном труде над собой и своей целью. Ведь в жизни огромное количество возможностей.

Работайте, прежде всего, над собой – ведь все в наших руках. А когда мы вместе – все наши усилия во сто крат удивят вас результатом. «Движение первых» – это сообщество увлеченных и любознательных ребят, объединенных общими интересами и готовыми всегда протянуть руку помощи друг другу. Мы – как и наш отряд, всегда стремимся вперед и помним о тех, кто вокруг нас. Будь в движении! В Движении первых!

Темы для обязательного обсуждения:

- 1) Что узнали (миссия, ценности, направления деятельности РДДМ «Движение первых») и какие впечатления получили;
- 2) Какие трудности встречались и что помогло их победить;
- 3) Какие идеи хочется воплотить вместе с РДДМ «Движение первых» по возвращению из лагеря, что для этого нужно сделать;
- 4) Напомнить, что основную информацию о Движении и контакты региональных отделений РДДМ «Движение первых» всегда можно посмотреть на сайте будвдвижения.рф;
- 5) Что участником Движения можно стать, подав заявление на вступление в организацию через сайт будвдвижения.рф или направить скан-копию председателю своего регионального совета;
- 6) Кратко обратная связь по дню (плюсы и минусы), предложить ребятам провести день РДДМ «Движение первых» в своей школе с учетом полученного сегодня опыта.

Необходимый реквизит:

- ватман/ флипчарт;
- фломастеры/ маркеры;
- вырезанные листочки для дерева и клей/ скотч, либо цветные клейкие стикеры;
- музыка;
- свечка/огонек/фонарик.

Материалы для аудио и видео оформления Тематического блока смены «День РДДМ» можно получить на Яндекс диске пройдя по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/swcmn0QC5PE4Dg>.

Материалы для квест-игры «Будь в движении!»

Варианты заданий на Станциях по направлениям деятельности Движения первых

Образование и знания. «Учись и познавай!»

1. Школьный крокодил. Из шапки вытягивается термин из школьной программы, сообразно возрасту (физика, алгебра, литература, химия и пр.). Задача игрока без слов объяснить отряду этот термин. Отряд должен угадать.

2. Душевный пиксель. Создать по пикселям Современного героя России: каждый пиксель – наделение качеством (ценности, качества характера, суперсила, навыки, умения). На флипчарте рисуют по пикселю персонажа, называя качество пикселя.

3. Алфавит. На ватмане чертится сетка, в каждом квадрате – буква алфавита. Задача за короткое время разложить по клеткам подручные предметы, начинающиеся с заданной буквы. Для букв Ъ, Ы, Ь требуется смекалка. Например, ребята могут положить что-то мягкое на мягкий знак. Ведущий не подсказывает решения. Игру можно усложнить: раскладывать предметы не по первым буквам, а по характеристикам/ качествам. Когда все разложено, отряд должен объяснить расклад.

Наука и технологии. «Дерзай и открывай!»

1. Отряд называет известные созвездия, потом выбирает одно и должен воспроизвести его, взявшись за руки, либо иным способом.

2. Настенный кроссворд из названий различных наук (орнитология, ихтиология, археология, геодезия и пр.)

3. Просмотр видео или фотографий популярных среди блогеров опытов. Задача отряда объяснить, какие законы срабатывают (газировка и Ментос, Ньютонова жидкость и т.п.).

4. Придумать из подручных материалов новое изобретение и презентовать его.

Труд, профессия и своё дело. «Найди призвание!»

1. Из тканей, прищепок, разных аксессуаров и подручных материалов составить тематические образы. 30-секундная проходка, как на модном показе и презентующий спич.

Реквизит: ткани, прищепки и аксессуары (шляпка и т.п, 2-3 штуки)

Решаем финансовые задачи, например:

1. Наташа хочет новый ноутбук, который стоит 37.000 рублей. Родители предложили ей вести учет доходов и расходов семьи, чтобы рассчитать возможность данного приобретения. Записи за месяц таковы:

- зарплата папы – 45 000 рублей;
- зарплата мамы – 32 000 рублей;
- продукты – 22000 рублей;
- ЖКХ – 5158 рублей;
- интернет – 399 рублей;
- проезд – 1570 рублей;
- пенсия бабушки – 13800 рублей;
- репетитор по английскому языку – 8 400 рублей;
- школьные обеды – 3398 рублей;
- бензин – 7000 рублей;
- корм собаке – 1300 рублей.

Когда сможет семья Наташи купить новый ноутбук? Что можно сделать, чтобы ускорить приобретение?

2. Чашка, которая стоила 90 рублей, продаётся с 10%-й скидкой. При покупке 10 таких чашек покупатель отдал кассиру 1000 рублей. Сколько рублей сдачи он должен получить?

3. Создание магазина. Ребята сочиняют, какие навыки производства есть среди участников отряда, кто что может производить, определяют потребности рынка и предлагают, как они распределяют роли по созданию своей мануфактурной лавки: от закупки материалов до выкладки товара. Важно считать каждое звено цепочки. Например, создание юрлица (м. б. самозанятой), первичное вложение, закупка материалов, доставка их домой (своими силами), производство, работа помощников, упаковка, переговоры об аренде помещения, создание вывески, распространение рекламы магазина, доставка до места складирования, выкладка, работа продавца, сдача отчетности и пр.

Культура и искусство. «Создавай и вдохновляй!»

1. Отряд делится на две команды. Ведущий 1 команде дает картину, они ее показывают, а 2 команда должна отгадать, что показывает 1 команда. Потом меняются.

2. Заранее необходимо подобрать популярные и не очень песни (цензура обязательна!). Отряд приходит, вы их включаете и внезапно можете остановить. Их задача – допеть всем вместе или додумать содержание концовки песни. Хватит трех-четырех песен. Реквизит: колонка, плейлист песен.

3. Нарисовать всем отрядом иероглиф – символ отряда, не отрывая кисть от ватмана. Участники по очереди друг другу передают кисть, не прерывая линии на листе. Удобно, если лист большой, а кисть закреплена на длинной палке, чтобы рисовать стоя. Задача отряда объяснить получившийся символ. Договариваться о рисунке заранее нельзя.

4. Вырезать из бумаги сумку-шопер и на каждом нарисовать свой уникальный дизайн. Можно не ограничиваться сумкой, а смакетировать любую другую деталь одежды/интерьера и пр.

Волонтерство и добровольчество. «Благо твори!»

1. Снять видеозапись на фронт/в дом престарелых/в детские дома/онкобольным и т.д.

Патриотизм и историческая память. «Служи Отечеству!»

1. Выстроить команду в боевом наступательном порядке пехоты Каре (квадрат)

2. Выстроить класс в боевом наступательном порядке пехоты «Свиньей» (тупоугольный клин). Можно на скорость попросить занять несколько боевых построений, или занять построение собственного сочинения.

3. Назвать города-герои.

4. Вспомнить имена пионеров-героев или комсомольцев-героев и, в чем они совершили подвиг.

5. Назвать цели Специальной военной операции.

Спорт. «Достигай и побеждай!»

1. Всем отрядом необходимо выполнить самые легкие спортивные нормативы (например, приседания всем вместе, планку). Можно оценивать также синхронность движений.

2. Киберпланка Стоим в планке на время, параллельно идут вопросы:

1) перечислите 5 упражнений на руки

2) перечислите 6 упражнений на ноги

3) перечислите акции и проекты спортивного направления РДДМ

4) перечислите упражнения на пресс

5) расскажите о своих спорт мероприятиях в лагерях

3. Соревнования между командами в поролоновых лыжах. Делаются 2 пары лыж из поролона, куда встают ребята и за определенное количество времени они должны пройти дистанцию в формате кто быстрее

4. Передай хлопок! Дети становятся в круг и вытягивают в центр руки. Затем они должны поочередно хлопнуть за минимальное время Приседания с карандашами. Отряд встает в круг и каждый берет карандаш. Держа карандаш таким образом: 1 палец справа одного человека, 2 палец слева другого человека, отряд должен присесть 5 раз.

Здоровый образ жизни. «Будь здоров!»

1. Составить чек-лист полезных привычек.
2. Игра с мифами о ЗОЖ. Ребята разделяются на 2 команды, готовят мифы и факты про ЗОЖ, представляют другой команде (можно в формате сценки или даже крокодила), которая должна догадаться инфа – миф или факт.
3. Создание одного здорового приёма пищи из предложенных картинок продуктов (завтрак, обед, ужин, перекус).

Медиа и коммуникации. «Расскажи о главном!»

1. Снять и прислать 15-30 секундное видео на тему «Я в Движении».
2. Определить реальность/вымысел на примере определенной новости. Учим работать с проверенными источниками информации. Например, «в России приняли закон о том, что каждая женщина обязана до 35 лет родить хотя бы одного ребенка». Либо «коронавирус спровоцирован работой интернет-вышек 5G».

3. Подписка на ВК группы РДДМ всей командой.

Дипломатия и международные отношения. «Умей дружить!»

1. Карточки слов на иностранном языке и карточки с русскими словами, сопоставить ин. Слово и его перевод.
2. Два плотных полотна/пледа и один мяч (лучше волейбольный). Отряд делится на команды и должны минимум два раза перебросить мяч, используя эти два полотна. Примечание: два раза в одну сторону, два в другую.

«Крокодил»

4. Дети разбиваются на 2 команды, каждая из которых получает одно слово, которое надо показать без слов. Задача второй команды отгадать это слово как можно быстрее. Давать слова, связанные с направлением.

5. Расставляем стулья змейкой, по возможности закрепляем, чтобы не двигались, далее выбираем одного ведущего все остальные берутся за руки и проходят змейку с закрытыми глазами слушая ведущего, который рассказывает страны/субъекты РФ, которые проходит отряд с закрытыми глазами.

Экология и охрана природы. «Береги планету!»

1. Написать пост про Экопривычки, сделать подходящее креативное фото отряда и выложить в ВК (#ЭкоПривычкиРДДМ)

2. Из восьми бутылок составить всем отрядом арт-объект и презентовать его, включая в рассказ пользу вторичного потребления.

Туризм и путешествия. «Открывай страну!»

1. Гайд/Чек-лист по достопримечательностям самого популярного региона отряда.

2. Снять ВК клип про природные объекты каждого региона из отряда (#РДДМЭкоТуризм) // дети называют свой регион + природные объекты и достопримечательности этого региона желательно наличие подводки в начале клипа, не менее 5 регионов. Дополнительно материалы для проведения Квест-игры «Будь в движении!» можно получить, пройдя по ссылке: <https://disk.yandex.ru/d/azhm9PrJ3T3F1w>.

Карточки дополнительных заданий по ценностям к игре-ходилке «Будь в движении».

Рекомендации к оформлению карточек

Текст располагается на горизонтальной карточке А5 на фоне фирстиля и логотипа РДДМ. Крупно. По центру. Внизу каждой карточки надпись «будьвдвижении.рф»

Простые задания по ценностям:

Задание №1 Участники Движения в первую очередь ценят жизнь каждого человека. Берегут чувство собственного достоинства и заботятся о сохранении достоинства окружающих (Жизнь и достоинство)

Задание №2 О какой ценности идет речь? Участники Движения любят свою Родину – Россию. Любовь к стране проявляется в делах и поступках. (Патриотизм)

Задание №3 О какой ценности идет речь? 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. (Дружба)

Задание №4 О какой ценности идет речь? 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. (Добро и справедливость)

Задание №5 О какой ценности идет речь? Участники Движения умеют мечтать и воплощать свои мечты в жизнь. Смелые мечты открывают человеку новые возможности, а человечеству – неизведанные горизонты. (Мечта)

Задание №6 О какой ценности идет речь? 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. (Созидательный труд)

Задание №7 О какой ценности идет речь? 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. (Взаимопомощь и взаимоуважение)

Задание №8 О какой ценности идет речь? 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. (Единство народов)

Задание №9 О какой ценности идет речь? Участники Движения изучают, знают и защищают историю России, противостоят любым попыткам её искажения и очернения. Берегут память о защитниках Отечества. (Историческая память)

Задание №10 О какой ценности идет речь? Участники Движения объединены с Отечеством одной судьбой. Каждый на своем месте готовит себя к служению Отечеству и ответственности за его будущее. (Служение Отечеству)

Задание №11 О какой ценности идет речь? Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках. (Крепкая семья)

Ситуативные задания по ценностям:

Дополнительное задание №1

Евгений Касперский — один из тех, кто не просто меняет технологический ландшафт всего мира, но и заботится о том, чтобы Россия не выпала из инновационной повестки. Евгений Касперский заинтересовался вирусами еще в 1987 году, когда не только интернет, но и компьютеры были в нашей стране экзотикой. За три десятилетия он стал ведущим мировым экспертом в своей области: «Лаборатория Касперского» конкурирует за глобальный рынок антивирусов с мировыми гигантами. Какие ценности помогли Касперскому?

Дополнительное задание №2

Оксана Федорова – Мисс Вселенная, актриса, певица, всемирно известная модель и телеведущая, которая в свое время предпочла защиту диссертации подиумной славе. В 2010-м телеведущая сделала 36 внушительные пожертвования на восстановление древних достопримечательностей Пскова, а в последствии стала Президентом

Благотворительного фонда «Спешите делать добро». Какие ценностные ориентиры вдохновляют Оксану Федорову?

Дополнительное задание №3

Валентина Терешкова стала первой и на данный момент единственной женщиной, удостоившейся чести выйти в космос без напарника. Взяв на себя всю ответственность за космический полет, позже она получила звание генерал-майора. В России это единственный случай, когда подобный статус получает представительница слабого пола. Какими ценностями достигнут подвиг Терешковой?

Дополнительное задание №4

Дмитрий Иванович Менделеев был разносторонним ученым: в лаборатории он изучал новые свойства материалов, на заводах и фабриках анализировал результаты их использования, за письменным столом тщательно обобщал информацию. Созданная им Периодическая система химических элементов – гениальное открытие – установила зависимость различных свойств элементов от заряда атомного ядра и была принята во всем мире. Какими ценностями руководствовался Менделеев?

Дополнительное задание №5

Владимир Чагин – семикратный победитель «Ралли Дакар» в классе грузовиков. В ралли-рейдовых кругах он получил прозвище «Царь Дакара». Чагин также является руководителем проекта «Ралли Шелковый путь», лауреат Государственной премии, заслуженный мастер спорта России, заслуженный тренер России, мастер спорта международного класса. «Ралли Дакар – это не только проверка техники на прочность, прежде всего, это испытание человека. Даже с поломками, травмами, на одной силе воли можно не только доехать до финиша, но и выиграть. Я в жизни своей не работал ни дня, просто занимался любимым делом ради своей команды и мальчишеской мечты». Команда Камаз-МАСТЕР отказалась от участия в гонках после предложения выступить не под флагом России. В каких ценностях Чагин выступает примером?

Дополнительное задание №6

Маршал Константин Константинович Рокоссовский, военный корпус которого отступал только по приказу и выматывал гитлеровцев. В его славной боевой биографии значились успехи в проведении наступательных операций под Сталинградом (операция «Уран»), на Курской дуге, где он дальновидно настоял на стратегии обороны, вместо наступления, и, наконец, командование парадом Победы. Простой человек и храбрый полководец взял в плен 105 тысяч человек немцев. Человек чести и достоинства стал примером для

подражания не только советских солдат, но был почитаем во всем мире. Какие ценности были непреступны для Рокоссовского?

Дополнительное задание №7

14-летнего пионера Сашу Бородулина война застала в Карелии. Он решил бороться с фашистами. Раздобыл винтовку и отправился к партизанам. День за днем вел он разведку. Не раз отправлялся на самые опасные задания. Он оказался очень метким стрелком. На его счету было немало уничтоженных машин и немецких солдат. За выполнение опасных заданий, за проявленное мужество, находчивость и смелость Саша Бородулин зимой 1941 года был награжден орденом Красного Знамени. В одном из боев он погиб как герой, позволив фашистам сомкнуть вокруг себя кольцо, выхватил гранату и взорвал их и себя. Пионеры-герои свято следовали своим идеалам. Какие ценности сближают нас с ними сегодня?

Дополнительное задание №8

Роман Филипов был лётчиком-асом штурмовой авиации. 3 февраля 2018 года при выполнении облёта зоны деэскалации «Идлиб» (Сирия) для контроля режима прекращения огня ведущий в паре российский штурмовик Су-25СМ под управлением майора Филипова был сбит выстрелом из ПЗРК. Лётчик попытался удержать самолёт в воздухе и доложил, что атакован ракетой, после чего катапультировался. На земле пилот попал в окружение боевиков и погиб в последовавшем за этим бою: отстреливаясь от нападавших из пистолета Стечкина, был тяжело ранен, а затем подорвал себя гранатой со словами «Это 38 вам за пацанов!». Бесспорно, Роман был патриотом своей страны. Какие ценности являются примером для нас в этом подвиге?

Дополнительное задание №9

Михаил Васильевич Ломоносов в 19 лет пешком пришел в Москву простым крестьянином, чтобы поступить в Славяно-греко-латинскую академию, ему нелегко было стать студентом из-за простого происхождения. Благодаря этому он поступил в академию и зарекомендовал себя как прилежного ученика. Позже стал одним из инициаторов создания в Москве государственного университета. Он разработал структуру образовательного учреждения нового типа, а также составлял планы по его развитию в первые годы существования. В частности, он добивался того, чтобы обучение вели российские преподаватели на русском, а не латинском, как было принято ранее, языке. Ломоносов впервые в науке сформулировал принцип сохранения материи и движения, впервые в мире начал читать курс физической химии, впервые обнаружил на Венере существование атмосферы. Какие ценности мотивировали Ломоносова всю жизнь?

Дополнительное задание №10

Михаил Шолохов - лауреат Нобелевской премии по литературе. «Тихий Дон», «Поднятая целина», «Судьба человека». Главные герои каждого из этих произведений - обычные люди, прошедшие трудный жизненный путь. С первых дней Великой Отечественной войны Шолохов посвятил свое творчество служению народу, вступившему в смертельную схватку со злейшим врагом всего человечества — германским фашизмом. «Меня интересует участь простых людей в минувшей войне. Солдат наш показал себя в дни Отечественной войны героем. О русском солдате, о его доблести, о его суворовских качествах известно миру. Но эта ситуация показала нашего солдата в совершенно ином свете. Я и хочу раскрыть в романе новые качества советского воина, которые так возвысили его в эту войну», - так характеризует писатель задачи, которые он поставил, создавая роман «Они сражались за Родину». Великий писатель, не понаслышке знающий, о чем пишет. Какими ценностями был проникнут жизненный путь писателя?

Дополнительное задание №11

Ирина Роднина прославилась во всем мире своими победоносными выступлениями на европейских и мировых соревнованиях по фигурному катанию, поднимавшая спорт родной страны на небывалую высоту. С 1969 года по 1980 год Ирина не проиграла ни одного соревнования. Она является трехкратной олимпийской чемпионкой и десятикратной чемпионкой мира. Неудивительно, что для многих людей она стала примером для подражания. Какие ценности у нас общие?

Маршрутный лист Команды к игре-ходилке «Будь в Движении»

Наименование

команды

Наименование станции	Количество полученных баллов	Номер клетки Игрового поля
1. «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!»;		
2. ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»;		
3. НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»;		
4. «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»;		
5. «БЛАГО ТВОРИ!»		
6. «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»;		

7. ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!»;		
8. «БУДЬ ЗДОРОВ!»;		
9. «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»;		
10. «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»;		
11. «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!»;		
12. «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!».		
Баллы за прохождение Игрового поля		
Итог баллов за Игру		

2.5. Интеграция дней единых действий в ДОЛ

Примерным календарным планом воспитательной работы на 2022/2023 год Министерства просвещения Российской Федерации был определён список дней единых действий. В рамках летней кампании рекомендуется проведение дней единых действий (далее – ДЕД) согласно датам. Детские оздоровительные лагеря могут использовать данные рекомендации в качестве конструктора, помогающего выстроить ДЕД в рамках деятельности Движения. Форматы ДЕД предполагают проведение в течение одного дня разнообразных по форме и содержанию просветительских мероприятий, объединённых общей тематикой, целями и задачами.

Цель ДЕД – сделать привычные календарные даты интересными и осмысленными для школьников.

Мы предоставляем возможность проявить свои творческие и организаторские качества, не забывая про образовательный блок.

Проведение форматов ДЕД способствует формированию единого воспитательного пространства, обеспечивающего реализацию взаимодействия ученического самоуправления, детского общественного объединения, а также формированию единой информационной среды для развития и масштабирования инновационной, проектной, социально-преобразованной деятельности Движения. ДЕД необходимо рассматривать как технологии, позволяющие организовать поддержку и реализацию ведущих

направлений деятельности Движения с целью развития проектной деятельности. Форматы также решают задачу развития системы методического сопровождения деятельности первичного отделения РДДМ «Движение первых» в лагере.

ДЕД выступает как ещё один вариант интеграции деятельности Движения в систему лагерной жизни. Форматы, описанные ниже, помогут усовершенствовать традиционные праздники как в образовательных организациях, так и на сменах Движения.

Во время летнего периода представлены следующие даты:

1. 1 июня – День защиты детей
2. 6 июня – День русского языка
3. 12 июня – День России
4. 22 июня – День памяти и скорби
5. 27 июня – День молодёжи
6. 8 июля – День семьи, любви и верности
7. 12 августа – День физкультурника
8. 22 августа – День Государственного флага Российской Федерации
9. 27 августа – День российского кино

Форматы проведения ДЕД:

1 июня - День защиты детей

Первого июня во многих странах мира, в том числе и в Российской Федерации, традиционно отмечается один из самых первых международных праздников – Международный день защиты детей. Россия признает детство важным этапом жизни человека и исходит из принципов приоритетности подготовки детей к полноценной жизни в обществе, развития у них общественно-значимой и творческой активности, воспитания высоких нравственных качеств, патриотизма и гражданственности.

Формат № 1

Съёмка социального ролика «Детство не уходит»

Ребятам предлагается на выбор выучить стихотворение со своими родителями о детстве, разделить строчки и снять рассказ стихотворения на видео, необходимо смонтировать ролик из кусочков стихотворения в одно целое. Видеоролик выложить на личной странице Вконтакте с хештегом #детство74

Предлагаемые стихи для заучивания: Иван Суриков «Детство», Владимир Солоухин «У тихой речки время проводя», Валентин Панарин «Куда уходит детство» и т.п.

6 июня – День русского языка

Для празднования Дня русского языка была установлена дата 6 июня. Это день рождения Александра Пушкина, великого писателя, поэта, драматурга. Кроме того, Пушкин считается создателем современного литературного русского языка. Перечислять произведения Александра Сергеевича не имеет смысла – они знакомы любому человеку, живущему в России или говорящему по-русски.

Русский язык — один из крупнейших языков мира, является самым распространенным из славянских языков, самым распространенным европейским языком в географическом смысле и по общему числу говорящих занимает место в первой десятке мировых языков. По использованию в интернете русский язык стоит на втором месте. Это один из самых переводимых языков в мире.

Формат № 1

Создание фотозоны «Страницы родного языка»

Ребятам предлагается создать большую фотозону в тематике литературы, русского языка. Использовать можно книги, которые уже испорчены и чтению не подлежат, старинную бумагу, предметы и вещи, которые уже давно не используются. На фотозоне можно изображать объёмные буквы русского алфавита (из старых коробок и картона), фотографии Александра Сергеевича Пушкина. И далее данную фотозону использовать по назначению и выкладывать яркие фотографии с повествованием о дне русского языка.



Формат № 2

Квест «Аз и Буки»

Совместно с активом организовать и провести квест «Аз и Буки». Квест может быть, как индивидуальным, так и командной игрой.

Подготовка к проведению: распечатать название букв (алфавита Кирилл и Мефодий) /слова(старославянские) и развесить их по лагерю. Карточка с буквой или словом состоит из двух частей: на одной стороне должно быть название, на другой задание. Например, карточка с названием «Червь»,

задание: в старославянском и древнерусском языках слово «червь» значило «красная краска», а не только «червяк». Какая теперь это буква современного русского языка?

Порядок проведения: готовые карточки развесить по лагерю в разных местах.

Ребята находят карточки и выполняют задания в специальном бланке. По итогам, кто соберет наибольшее количество карточек и является победителем.

Материалы представлены к Приложению 1.

Формат № 3

Творческий урок «Моя буква».

Совместно с вожатыми организовать творческий урок. Ребятам даются карточки с изображением букв древнего славянского алфавита. Детям предстоит изобразить первую букву своего имени – такой, какой она была в славянской азбуке. Изобразить букву можно с помощью рисунка, слепить из пластилина и т. д. Перед творческим процессом рассказать историю про Кирилла и Мефодия.

12 июня – День России

День России — государственный праздник Российской Федерации. Государственный праздник отмечается ежегодно 12 июня с 1992 года в день принятия Декларации о государственном суверенитете РСФСР 12 июня 1990 года. День России празднуется совместно с участниками Движения с целью формирования гражданского самосознания обучающихся образовательных организаций Российской Федерации.

Формат № 1

КТД «Быть вместе»

Россия объединяет в себе 8 федеральных округов: Центральный, Северо – Западный, Южный, Северо-Кавказский, Приволжский, Уральский, Сибирский, Дальневосточный. Ребята с помощью жребия вытягивают листочки с ФО, а далее готовят творческие номера в соответствии с вытянутым округом. Задача детей максимально раскрыть культуру, особенности и нравы народов, проживающих в данных округах.

Формат № 2

Интеллектуальный биатлон «Открой Россию»

Интеллектуальный биатлон «Открой Россию» это командное состязание. Ребятам необходимо преодолеть эстафетную гонку. Состав команды из 6 человек. Каждый представитель команды бежит 1 из 6 этапов (дистанция определяется на усмотрение вожатого/ педагога с особенностью возраста обучающихся). Подбегая к первому огневому рубежу участнику

задается вопрос, если ответ правильный, то ведущий этапа отдает участнику карточку, (приложение 2) и он возвращается к команде и передает эстафету следующему; если ответ неверный участник бежит штрафной круг, т.е. возвращается к команде, совещаться и возвращается для ответа к своему огневому рубежу. Второй участник бежит ко второму огневому рубежу. Механика проведения повторяется. Выигрывает команда с наименьшим временем прохождения.

Пример вопросов:

1. Из скольких цветов состоит флаг Российской Федерации? (3)
2. Самая популярная в мире русская игрушка? (матрешка)
3. Самый главный город каждой страны? (столица)
4. Эта песня считается торжественной хвалебной. Ее исполняют во время торжественных случаев и мероприятий. (гимн)
5. Сколько корон у орлов на гербе России? (3)
6. Наша страна — Российская Федерация. Что означает слово «Федерация»? (объединение, союз)

22 июня – День памяти и скорби

22 июня 1941 года – одна из самых печальных дат в истории России – День памяти и скорби – день начала Великой Отечественной войны.

Этот день напоминает о всех погибших в боях, замученных в фашистской неволе, умерших в тылу от голода и лишений. Мы скорбим по всем, кто ценой своей жизни выполнил святой долг, защищая в те суровые годы своё Отечество.

Рано утром 22 июня 1941 года без объявления войны фашистская Германия напала на Советский Союз, нанеся массированный удар по военным и стратегическим объектам и многим городам на глубину до 250-300 километров от государственной границы. Так началась Великая Отечественная война, которая продолжалась 1418 дней и ночей, и в которой СССР потерял около 27 миллионов человек, но смог выстоять.

Великая Отечественная война явилась составной частью и главным содержанием всей Второй мировой войны, в орбиту которой было вовлечено более 60 государств. Боевые действия велись на обширных пространствах Европы, Азии и Африки, на морских и океанских просторах.

В тяжелой кровопролитной войне советский народ внёс решающий вклад в освобождение народов Европы от фашистского господства и в разгром гитлеровских войск. 8 мая 1945 года был подписан окончательный Акт о безоговорочной капитуляции фашистской Германии и её вооруженных сил.

Формат № 1

Мультипликационный мультфильм «22 июня».

Взять небольшой отрывок или целое стихотворение посвященный началу ВОВ и создать мультипликационный мультфильм. Мультфильм может быть пластилиновым или нарисованным, или выполнен в любой другой технике.

Формат № 2**КТД «Песня – лучший друг».**

Ребята с помощью жеребьевки вытягивают название военной песни. Задача ребят на вечернем мероприятии инсценировать вытянутую песню. Песни для жеребьевки: «22 июня ровно в 4 часа», «Вставай, страна огромная!» и т.п.

На сцену выходят вожатые и воспитатели лагеря под видеоряд с хроникой ВОВ в темноте со свечками в руках, на фоне играет тихая музыка. Включается небольшой свет, они читают четверостишья:

*Июнь. Россия. Воскресенье.
Рассвет в объятиях тишины.
Осталось хрупкое мгновенье
До первых выстрелов войны.*

*Через секунду мир взорвется,
Смерть поведет парад-алле,
И навсегда погаснет солнце
Для миллионов на земле.*

*Безумный шквал огня и стали
Не повернется сам назад.
Два «супербога»: Гитлер - Сталин,
А между ними страшный ад.*

*Июнь. Россия. Воскресенье.
Страна на грани: быть - не быть...
И это жуткое мгновенье
Нам никогда не позабыть....*

После того как все прочитают стихи, музыка становится громче, досматриваем видеоряд. Экран гаснет, и в полной темноте вожатые и воспитатели задувают свечки.

Воспитатели и вожатые уходят со сцены.

Далее выходит ведущий и объявляет номера.

27 июня – День молодёжи

История этого праздника началась 7 февраля 1958 года в Советском Союзе, когда Указом Президиума Верховного Совета СССР «Об установлении Дня советской молодёжи» был учреждён «День советской молодёжи», который отмечался в последнее воскресенье июня.

24 июня 1993 года, вскоре после распада СССР, первый президент России Б.Н. Ельцин, по предложению Государственного комитета Российской Федерации по делам молодёжи и Национального Совета молодёжных и детских объединений России, издал распоряжение N 459-рп «О праздновании Дня молодёжи», которое предписывало отмечать этот праздник 27 июня.

Молодежь как будущее нации во все времена представляла собой особую ценность для общества. Она занимает важное место в социальных отношениях, производстве материальных и духовных благ. Положение молодежи в обществе и степень ее участия в развитии социальной среды зависит как от государства, так и от собственной активной жизненной позиции. Роль молодежи в развитии общества велика. Она умна, инициативна, энергична, и, благодаря этому, является движущей силой в укреплении и модернизации общества.

В решении актуальных задач востребованы ее глубокие знания, социальная мобильность, способность принимать нестандартные решения.

Формат № 1

Акция «Я в тренде».

Онлайн формат: На своей странице в социальной сети участник акции выбирает слова из молодежного лексикона и объясняет его значение как в толковом словаре. Т.е. мы создаем «Молодежный толковый словарь».

Офлайн формат: Разбить детей на небольшие группы, за определенное время они должны написать слово из молодежного лексикона (или то, которое чаще всего использует) и объясняет его значение как в толковом словаре, а также красиво украсить страницы в команде. После этого каждая группа подходит рассказывает о своих словах и вкладывает страницу в обложку «Молодежный толковый словарь».

Обложку можно создать заранее совместно с детьми.

Формат № 2

«Дворовые игры»

Провести дворовые игры из детства наших родителей. Пример дворовых игр, резиночка, казаки разбойники, цепи кованные и т.д. Правила игр описаны в Приложении 3

8 июля - День семьи, любви и верности

День семьи, любви и верности впервые отмечался в нашей стране в 2008 году, который был объявлен Годом Семьи. Праздником всероссийского масштаба этот день стал во многом благодаря инициативам президента Фонда социально-культурных инициатив Светланы Медведевой. С этого времени праздник получил одобрение Межрелигиозного совета России, поддержку в российских регионах, обрёл свой символ в виде цветка ромашки и награду – медаль «За любовь и верность».

Формат № 1

Коллективно-творческое дело «Семейное древо».

Творческая группа заранее рисует дерево с ветками по количеству участников дела, а также делает заготовки – зелёные листики и цветочки. В лагерь приглашаются родители ребят. В начале дела ведущий рассказывает участникам об истории праздника, вместе с ребятами размышляют о семье как ценности, проговаривают о том, что это также ценность Движения. Затем предлагается написать на веточках фамилию своей семьи, на листочках – всех членов семьи в нескольких поколениях, на цветочках – семейные праздники. После выполнения задания дети украшают дерево и рассказывают о своих родных и близких, исполняют любимые семейные песни, рассказывают о семейных традициях и праздниках.

Формат № 2

Конкурс рисунков на асфальте «Семейное счастье».

В лагерь приглашаются родственники ребят для совместного создания рисунка на асфальте. Мероприятие проводится на большой асфальтовой площадке.

Формат № 3

Акция «Связь поколений»

Акция проводится как онлайн – активность, ребёнку необходимо воспроизвести фотографию прошлого из раннего детства со своими близкими родственниками в фотографию спустя года с присутствием тех же героев. На фотографиях должны быть схожи позы персонажей, одежда, окружение, настроение и эмоции. Ребята выкладывают фотографии «тогда/сейчас» на своей личной странице Вконтакте с хеш-тегами #связь_поколений_рддм74, #семья_рддм74

14 августа - День физкультурника

День физкультурника – профессиональный праздник преподавателей физической культуры. В торжествах участвуют все, кто имеет отношение к

спорту: тренеры, студенты и выпускники профильных учебных заведений, люди, которые ведут здоровый образ жизни.

Значение праздника – показать роль спорта и здорового образа жизни для организма человека и приобщить подрастающее поколение к физической культуре.

Формат №1

Съёмка видео «Про них самых».

Взять интервью у учителей физической культуры, спорторгов лагеря. Данное интервью поможет раскрыть учителя физической культуры, с другой стороны. Готовое видео опубликовать в социальной сети «ВКонтакте» с общими хештегами мероприятия.

Пример, вопросов для интервью:

Если бы Вам предоставили возможность сыграть любую роль в кино, какую бы Вы выбрали?

Если бы Вы были волшебником, какими сверхъестественными возможностями Вы бы наделили себя и почему?

Если бы кто-нибудь написал биографическую книгу о Вас, какое бы у нее было название?

Представьте себе, что Вы потерпели кораблекрушение и попали на необитаемый остров. Какие две вещи Вы пожелали бы иметь при себе?

Назовите семь вариантов применения баскетбольного мяча. Представьте, что у Вас есть слон. Вы не можете его подарить или продать. Что бы вы с ним сделали?

Формат №2

Кросс «Плюс-минус».

Перед стартом участнику кросса называют или показывают число так, чтобы другие участники не увидели, не услышали (например, 7), участник начинает забег. По всему периметру стоят помощники, которые держат таблички с математическими знаками (плюс или минус) и числами (например, -3, +9 и т.д.). Задача участника пробежать кросс, в уме выполнить математические действия и на финише назвать получившийся ответ. Участники забега начинают бежать с отрывом от последующего участника, как минимум в 1 минуту, чтобы не создавать столпотворение. Для всех участников кросса число на страте одинаковое. Побеждает участник, который пробежал за наименьшее время и дал правильный ответ на финише.

22 августа – День Государственного флага Российской Федерации

День Государственного флага Российской Федерации – один из официально установленных праздников России; установлен в 1994 году указом президента Российской Федерации и отмечается 22 августа.



Посвящён возрождённому флагу Российской Федерации – «национальному триколору».

Акция «Краски Родины»

Формат № 1

Мы предлагаем участникам акции создать пост на своей странице, состоящий из фото с просторов нашей страны, на котором изображён редкий кадр природы в цветах триколора нашего государственного флага. Также необходимо указать, какое место изображено на фото, чем оно уникально, добавить краткую информацию об этом месте и поставить хештеги [#РДДМ74](#) [#краски_родины_74](#)

Формат № 2

Необходимо создать пост с фото, на котором будет изображена композиция из природных материалов в цвете триколора нашего государственного флага. Можно использовать цветы, деревья, различные плоды - всё то, что подарила нам природа. В посте также указываем хештеги [#РДДМ74](#) [#краски_родины_74](#)

Формат № 3

Создание видеоролика «Флаг моего государства».

Текст песни Дениса Майданова «Флаг моего государства» разделяется по отрядам, можно разделить по куплетам или строчкам (в зависимости от количества отрядов). Ребятам утром ставится задача создать видеоклип по словам песни, которые им достались (рекомендуется распределить жеребьёвкой). В видеоролике обязательно должен присутствовать российский флаг, природа Южного Урала, пейзажи лагеря, ребята отряда. Просмотр видеороликов организуется вечером перед всем лагерем.

27 августа – День российского кино

27 августа в России отмечается **День российского кино** — праздник профессиональных кинематографистов и всех, кто поддерживает и любит российское кино.

Свою историю этот праздник ведет со времен Октябрьской революции 1917 года, когда руководство молодой советской республики, понимая всю важность развития кинематографа, как мощного инструмента пропаганды революционных идей, решило «взять кинематограф в свои руки».

Формат № 1

Акция «Мама, я в телеке»

Акция проводится как онлайн – активность, ребёнку необходимо воспроизвести любой кадр российского кино на фотографии. На фотографии должны быть схожи позы персонажей, одежда, окружение, настроение и

эмоции. Ребята выкладывают фотографии на своей личной странице Вконтакте с хеш-тегами #российское_кино_рддм74, #рддм74

Примеры кадров:





Формат № 2

Киноклуб «Первые»

Кинопросмотр фильма «Время первых», 2017 с обсуждением о ценностях Движения и тех ценностях, которые раскрываются в фильме.

БЛАНК ОТВЕТОВ	
БУКВА ИЛИ СЛОВО	ОТВЕТ НА ЗАДАНИЕ

(Бланк ответов)

Слово или буква	Задание и ответ
«Червь»	В старославянском и древнерусском языках слово «червь» значило «красная краска», а не только «червяк». Какая теперь это буква современного русского языка? (Ч)
алфавитъ	Как называется одна из славянских азбук, которая стала основой русского алфавита? (Кириллица)
Газета	Как называлась первая печатная газета в России? (ведомости)
863 год	Какое событие связано с этим годом? (Год рождение славянской азбуки)
Братья	Кто из братьев был библиотекарем, а кто – воином? (Кирилл – библиотекарь, Мефодий – воин)
Кирилл	Сколько языков знал Кирилл? (22)
Азбука	Какой алфавит был взят братьями за основу славянской азбуки? (Греческий)
Реформа	В каком году была проведена последняя реформа алфавита? (1918)
Родина	Из какого города были родом братья Кирилл и Мефодий? (Солуни)

Философ	Кого из братьев называли философом за его выдающиеся способности? (Кирилл)
Письмо	Кору какого дерева использовали на Руси в качестве писчего материала? (Береста, кора березы)



*«Резиночки»*Описание игры.

Для игры понадобится отрезок бельевой резинки длиной 3-4 метра и участники в количестве от 3 человек.

Резиночка связывается, образуя замкнутый контур, и растягивается на ногах 2 играющих, после чего 3-й участник начинает игру: выполняет все упражнения по порядку, переходя на более высокие уровни сложности (проходят все этажи по высоте с 1-го по 6-й, а далее меняют ширину резинки: от «широток» до «иглочек»), пока не собьется («стратит» – не сможет правильно сделать упражнение: зацепится за резинку, случайно наступит на нее, не выпрыгнет, не впрыгнет и т.п.). В этом случае он становится «в резинку» на место одного из тех, кто ее держал, а тот человек выходит прыгать. Продолжают с того места, где ранее сбились. На верхних этажах самые сложные движения не выполняют.

Если в игре принимают участие 4 игрока, то прыгают парами. Двое стоят «в резинке», два других прыгают по очереди. В случае если один «стратит», другой может «выручить» его, выполнив за него упражнение без ошибок. Тогда оба продолжают игру. В противном случае они становятся «в резинку», а двое других выходят.

Если число игроков больше 4-х, можно делиться на команды. Когда игроков не хватает, то есть их 2 или 1, натягивают резинку на дерево или табуретку (но это уже не так интересно).

Уровни сложности по высоте (этажи):

- 1 – резинка находится на уровне щиколоток
- 1 – резинка на уровне колен
- 3 – резинка на уровне бедер («под попой»)
- 4 – резинка на уровне пояса
- 5 – резинка на уровне груди («под мышками»)
- 6 – резинка на уровне шеи

Уровни сложности по ширине натянутой резинки:

I – «Широтки» – ноги на ширине плеч, или составлены вместе (зависит от толщины ног игроков). На такой ширине прыгают все 6 этажей (с 1-го по 6-й).

II – «Узинки» – резинку натягивают на одну ногу вместо двух. На такой ширине прыгают 3 этажа.

III – «Иголочки» – самый сложный. Резинку натягивают на указательные пальцы. По высоте устанавливают этажи с 1-го по 6-й.

Правила игры.

Итак, все начинается с того, кто вперед скажет: «Правила наши!»

– «зацепки» в счет или нет (это касается обуви, резинка может зацепляться за ремешки, заклепки), отсюда сразу же вытекает следующее правило — если в счет зацепки, тогда можно или нет снимать обувь;

– «выскользки» в счет или нет (когда в упражнениях нужно наступить на резинку, но резинка все же выскользывает из-под стопы в последний момент);

– с остановками (и сколько остановок) или без: например, в «десяточках», когда одно действие нужно сделать много раз подряд, можно или нет останавливать резинку (она может двигаться при ветре и мешать выполнять упражнения) — это называется «море останавливать»;

– земля или/и люди «горячие» – это означает, что, если падаешь, нельзя руками задевать землю или/и людей, чтобы удержаться;

– можно ли «жилдить», то есть хитрить, мешать прыгать, говорить под руку «пропади-пропади», дергать резинку; «жильду» также призывают как некую сверхъестественную силу, когда нужно решить спор о том, была ли совершена ошибка или нет; также со словами «жилда докажет» можно «перепрыгать» упражнение.

Набор упражнений и последовательность их выполнения в разных вариантах игры могут быть различны.

Вариант игры первый.

«Русские резиночки»

1 – «десяточки» (повторяются 10 раз). Стоим слева от резинки, выпрыгиваем двумя ногами в серединку, выпрыгиваем справа. Обратно прыгаем наоборот справа налево. Всего 10 раз.



2 – «девяточки» (повторять 9 раз). Становимся в серединку между резинками, в прыжке разводим ноги и приземляемся с наружных сторон так, что между

ног оказываются две линии резинки. Снова впрыгиваем двумя ногами в середину.



3 – «восьмерочки» (повторяем 8 раз). Становимся в середину между резинками, подпрыгиваем и наступаем на обе резинки, прыжок — возвращаемся обратно в серединку.



4 – «семерочки» (7 раз). Правая нога стоит между резинок, левая – снаружи. Прыжок с поворотом на 180 – поменяли положение ног, теперь левая внутри, правая снаружи. Опять подпрыгиваем с поворотом на 180 и возвращаемся в начальное положение.



5 – «шестерочки» (повторить 6 раз). Становимся левой ногой на левую резинку, правой ногой – на правую. Прыжок с поворотом на 180 – поменяли положение ног, теперь левая оказывается на правой резинке, правая – на левой. Подпрыгиваем с поворотом на 180 и возвращаемся в исходную позицию.



6 – «пятерочки» (повтор 5 раз). Стоим снаружи по левую сторону от резинок. Подпрыгиваем, цепляя правой ногой левую резинку и перепрыгиваем через правую. В итоге правая нога оказывается зажатой в треугольнике, а левая стоит снаружи. Теперь левую ногу перекидываем к правой в центр треугольника, немного отходим влево так, чтобы раздвинуть расстояние между резинками, и выпрыгиваем с правой стороны от резинок.



карамельочка • Бэйбиджи • babiki.ru

7 – «четверочки» (4 раза). Стоим снаружи лицом к резинке, прыжок вперед – приземляемся между резинками, прыжок вперед – выпрыгиваем наружу, прыжок назад спиной (не поворачиваясь) в серединку, выпрыгиваем назад спиной в начальную позицию.



8 – «троечки» (3 раза). Стоим снаружи лицом к резинке слева, прыгаем вперед, цепляя двумя ногами левую резинку, напрыгиваем на правую. Подпрыгиваем

с поворотом на 180, сбрасывая резинку с ног, и приземляемся снаружи справа лицом к резинке. Повторяем в обратном направлении.



9 – «двочки» (2 раза). Стоим слева от резинки. Прыгаем, наступив двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на левую резинку. Подпрыгнув с поворотом на 180°, наступаем двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на правую резинку. Повторяем в обратном направлении.



10 – «единички» (1 раз). Стоим снаружи спиной к левой резинке, подпрыгиваем и цепляем двумя пятками левую резинку, приземляемся на правую двумя ногами. Выпрыгиваем справа, освободив ноги от резинок, и останавливаемся за резинкой и лицом к ней.



«Классики»

В классики обычно играют на улице на поле, нарисованном мелом на тротуаре или другой плоской заасфальтированной поверхности. На многих школьных дворах есть нарисованное поле, много народу собирается там поиграть по вечерам, на выходные и летом.

Существует много способов рисовать поле для классиков. Традиционное поле состоит из 10 пронумерованных прямоугольников, расположенных в столбик, с полукругом — выходом — на конце. На спиральном поле площадь оформлена в виде спиралей.

Другое традиционное поле – аэроплан – с 8 пронумерованными прямоугольниками и входом, и выходом, в виде аэроплана.

Традиционные классики

Нарисуйте классики – обычные или улиткой.

Первый игрок прыгает по классикам вперед и назад, попадая во все прямоугольники. Первый раз он прыгает на правой ноге. Во второй раз на левой ноге. В третий раз он прыгает, меняя ноги. Четвертый раз – на обеих ногах.

Игрок прыгает в такой последовательности, пока не сделает ошибку: заступит на линию, прыгнет на двух ногах, когда надо на одной, прыгнет не на той ноге; тогда он выходит из игры. Другие игроки прыгают таким же образом. Когда снова подойдет очередь первого игрока, он начинает прыгать с того места, где сделал ошибку. Побеждает тот, кто первым пройдет всю последовательность прыжков.

«Казак-разбойники»

Традиционная игра Казак-разбойники имеет обязательные для всех участников правила:

- Ребята делятся на две команды. Казаков может быть меньше, чем противников.
- Игроки определяют границы участка, на котором будут разворачиваться действия. Пересекать их недопустимо.
- Члены команды разбойников советуются между собой и выбирают пароль в виде какой-нибудь фразы или числа.
- Игроки команды казаков выбирают атамана. При этом становятся так, чтобы в их поле зрения не попадали члены другой команды. Можно отойти за угол здания, спрятаться в подъезде.
- Разбойники выбирают себе предводителя. Мелкими чертят круг. От него начинается движение.
- От круга рисуют стрелки, указывающие направление движения разбойников.
- Стрелки чертят в любых местах: на стенах домов, бордюрах, лавках, деревьях.

- После условного знака разбойники бегут туда, куда указывают стрелки.
- Они разбиваются на небольшие группы, чертят стрелки во всевозможных направлениях, сбивая с толку казаков. Интервал времени, отведенного разбойникам на то, чтобы затаиться, составляет 20 минут.
- Цель разбойников в том, чтобы надежнее спрятаться. Для этого стрелки чертят так, чтобы они усложняли казакам поиск и сбивали их с толку.
- Пока одни прячутся, другие обустраивают темницу. В нее будут помещать выловленных разбойников. Для этого чертят границы, маскируют темницу при помощи подручных средств.
- Используя стрелки, казаки разыскивают противников. Ловят и закрывают в темнице. Задержанных подвергают пыткам: щекочут, пугают мелкими насекомыми. Делают это для того, чтобы выведать секретный шифр. Пытки не должны быть унижительными, жестокими.
- Казак, поймавший противника, охраняет его в темнице, пока товарищи охотятся за другими разбойниками.
- Находящиеся на свободе разбойники организывают налет на темницу и спасают товарищей. Держат охранника за руки, пока пленники не убегут.
- Если казакам удастся узнать подлинный шифр, то они выигрывают. Если пленники сбежали из темницы, да еще и штаб захватили, то выигрывают разбойники.

Важно! Неукоснительное выполнение правил обязательно для всех участников.

«Цепи»

Старинная русская народная игра «Цепи кованые» всегда проходит весело и немного буйно. Играть в нее можно с ребятами от 5 лет и старше – вплоть до подростков. Для игры нужно довольно много людей – минимум 10 человек. Играть лучше на улице, но можно и в просторном помещении. Например, в спортивном зале или в рекреации на перемене. Русская народная игра «Цепи» оживит любой фольклорный праздник. Она не требует никакого оборудования, а правила ее очень просты.

Правила старинной русской народной игры «Цепи кованые»

Перед тем как начать играть, нужно разделиться на две команды. Для этого можно воспользоваться народными жеребьевками или просто предложить ребятам произвольно разбиться на две группы.

Команды берутся за руки и встают в две шеренги друг напротив друга. После чего ведут такой диалог:



- Цепи!
- Кованые!
- Разорвите нас!
- Кем из нас?
- Ваней! (Называют любого участника команды-соперника.)

Ваня разбегается и, с разбегу ударяясь всей тяжестью своего тела, старается разорвать шеренгу чужой команды.

Если ему это удастся, то он уводит в свою команду двух игроков на которых «разорвалась цепь». Если же попытка была неудачной, то Ваня сам присоединяется к чужой команде.

В следующий раз диалог начинает выигравшая команда.

Игра заканчивается, когда все участники окажутся в одной команде. Или пока не надоест.

«Море волнуется раз»

Вариант 1

С помощью считалочки выбирается водящий. Он отворачивается и говорит:

«Море волнуется раз,
море волнуется два,
море волнуется три,
морская фигура* на месте замри!»

Игроки в это время раскачиваются и кружатся, расставив в руки стороны.

При слове «замри», замирают в позе, изображая любой предмет или животное, имеющее отношение к морской тематике.

Это могут быть: корабль, краб, дельфин, пират, чайка и т.д.

Далее ведущий подходит к кому-то из игроков и дотрагивается до него «оживляя» фигуру. Игрок начинает двигаться, показывает свое «представление», так, чтобы ведущий узнал, что за фигуру изображает игрок.

Тот, кто изобразит наименее похоже, становится «водящим» и игра начинается сначала.

Правила игры

Вариант 2

Начало как в первом варианте, только на этот раз фигура задается ведущим.

Он произносит:

«Море волнуется раз,

море волнуется два,
море волнуется три,
фигура КРАБА** на месте замри!»

Далее ведущий обходит всех игроков, по очереди «оживляя» их. Каждый показывает свой вариант КРАБА

После этого ведущий выбирает самую лучшую фигуру, и игрок, показавший ее, становится «водящим».

* Вместо морской фигуры может быть любая другая — птичья, звериная, транспортная, космическая, и т.д.

«Испорченный телефон»

Ведущий загадывает слово и шепчет его первому игроку так, чтобы не услышали остальные. Первый шепчет на ухо второму игроку то, что удалось услышать. Второй передает слово шепотом третьему и так далее по цепочке. Последний игрок громко вслух называет то, что услышал. Обычно это сильно отличается от слова, загаданного ведущим и вызывает всеобщее веселье.

Ведущим становится последний игрок, а все остальные «сдвигаются» по скамейке. Бывший ведущий садится на место первого игрока.

Для того, чтобы результат получился смешнее, игроки стараются говорить очень быстро и очень тихо.

Для усложнения игры можно говорить не слово, а целую фразу.

При очень большой компании можно разделиться на две команды и устроить соревнование. В этом случае ведущий шепчет одинаковое слово каждой команде. побеждает та команда, у которой результат получился наиболее похожим на заданное слово.

«Ручеек»

Выбирается водящий, остальные делятся на пары, желательно разнополюе, и сцепляют руки.

Пары встают дуг за другом, образуя коридор и поднимая руки вверх. Водящий входит в образованный коридор с одного конца и двигается в другой конец коридора, по дороге выбирая себе пару. Он берет понравившегося ему человека за руку, расцепляя стоящую пару. Новая пара вместе идет в конец «ручейка» и встает там, подняв руки вверх.

Освободившийся игрок становится водящим, идет в начало «ручейка» и заходит в коридор, выбирая себе человека для пары и так далее, пока всем не надоест играть. Если играет очень много народу, водящих может быть несколько. Игру желательно проводить в быстром темпе, так веселее (только

представьте, что только вас выбрали и вы встали, сцепив руки в новой паре, как вас опять выбирают еще раз и снова тянут в ручеек).

«Штандер-СТОП!»

Вариант 1.

С помощью считалочки выбирается водящий, остальные игроки образуют круг. Центр круга желательно обозначить мелом. Водящий берет мяч и встает в центр круга. Расстояние от центра круга до остальных игроков должно быть один-два шага.

Водящий подкидывает мячик высоко вверх и называет имя любого игрока из круга. Названный игрок должен попытаться поймать мяч. Если ему это удалось, игрок становится новым водящим, а бывший водящий занимает его место в кругу.

Если игрок не успел поймать мячик, и он упал, коснувшись земли, все игроки разбегаются в разные стороны до тех пор пока игрок не поднимет мячик и не крикнет «Штандер!» или просто «Стоп!». После этого все игроки замирают, и игрок, вернувшись в центр круга, должен попасть мячом в любого игрока. Если ему это удалось, осаленный игрок становится новым водящим, если он ни в кого не попал, он водит снова.

Правила игры Штандер-Стоп.

Вариант 2 (с шагами)

Начало игры как в Варианте 1.

После того как все игроки разбежались, а водящий поднял мяч, он возвращается в центр круга, выбирает одного из игроков и пытается угадать сколько шагов ему нужно сделать, чтобы осалить выбранного игрока.

Шаги могут быть разными:

- гигантские шаги (максимально длинный шаг на весь размах ноги)
- обычные шаги (обычные средние шаги)
- лилипутские шаги (шажок, при котором пятка одной ноги ставится вплотную к носку другой)
- верблюжьи шаги (игрок плюет и передвигается на место плевка)
- зонтик (шаг с проворотом на 360 градусов)
- муравьиные шаги (шаги на носочках, одна нога ставится сразу же перед другой)
- утиные шаги (шаги утиным шагом, встав на четвереньки)
- лягушка (один шаг — один прыжок из положения сидя)

Обычно набирается несколько вариантов шагов.

Например:

«До Пети 4 гигантских шага, 7 лилипутских, 1 вербюжий, 3 зонтика и 5 утиных шага».

После того, как условие задано, водящий начинает делать эти шаги, остальные игроки следят за честностью выполнения и громко считают.

После того, как все шаги пройдены, водящий пытается коснуться рукой до игрока (в некоторых вариантах докинуть мяч).

При этом водящий мог наклоняться вперед, пытаясь дотронуться до игрока и приговаривая: «Можно и березкой гнуться, лишь бы только дотянуться».

Если это получилось, игрок становится новым водящим, если нет, водящий остается прежний.

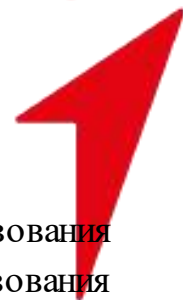
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современных условиях активного формирования единого воспитательного пространства в образовательных организациях и в учреждениях доп. образования (ДОЛ) возникает потребность в интеграции новых форматов детского досуга, деятельности Движения в систему детского отдыха.

Системный подход к воспитанию предполагает широкое использование внеурочных форм деятельности, которые обладают большим потенциалом для формирования гражданских и личностных качеств. Эффективное использование возможностей этих форм работы позволяют ребятам получать реальное, практическое освоение компетенций, направленных, в том числе, на овладение навыками коммуникации и работы в команде.

РДДМ сейчас является составной частью воспитательной системы Российской Федерации. Реализация направлений, принципов и традиций позволяет использовать всё многообразие методов воспитания, формировать команды школьников и студентов, выстраивая эффективное взаимодействие педагогического и родительского сообщества с обучающимися.

В сборнике были представлены методические материалы, раскрывающие основы интеграции деятельности Движения в рамках детского летнего отдыха, которые помогут сделать ваши смены яркими и незабываемыми.



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ:

Гришина Дарья Алексеевна – педагог дополнительного образования Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Областной Центр дополнительного образования детей.

Жеребцова Анна Денисовна – педагог-организатор Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Областной Центр дополнительного образования детей;

Китайгора Екатерина Евгеньевна – педагог-организатор Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Областной Центр дополнительного образования детей;

Пермякова Варвара Владимировна – педагог дополнительного образования Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Областной Центр дополнительного образования детей;

РЕДАКТОРЫ:

Абдрахманова Янина Сергеевна – педагог-организатор Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Областной Центр дополнительного образования детей»; специалист регионального отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых» Челябинской области.

Млкеян Лиана Акоповна - специалист регионального отделения Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых» Челябинской области

Шинкаренко Полина Евгеньевна – специалист по медиасопровождению отдела реализации проектов и программ Федерального государственного бюджетного учреждения «Российский детско-юношеский центр».