

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Структура творческого занятия (продолжительность занятия – 30 минут):

Программа обучения «Что нужно, чтобы быть Первым?» реализуется ежедневно в основной период смены. Ее проведение организуют воспитатели и вожатые разновозрастных отрядов. На творческих занятиях участники осваивают мягкие навыки, так необходимые в современном мире. Важной особенностью в организации занятий является учет разных возможностей ребят. Поэтому рекомендуется все задания представлять в двух вариантах – для младших школьников и для подростков. При этом старшие дети могут иногда выполнять роли наставников для младших. Структура каждого занятия представляет собой последовательность: знакомство с темой, поиск элементов темы в жизненном опыте ребят, разминка, основное упражнение, подведение итогов, резюме, настрой ребят на применение полученных знаний в событиях дня.

День и soft-skill дня	Цель занятия
День 2 Воображение	Развитие у участников профильной смены творческого мышления, воображения и креативности через разнообразные упражнения, игры и творческие задания.
День 3 Креативное мышление	Развитие у участников профильной смены способности мыслить творчески, генерировать новые идеи, находить нестандартные решения и применять инновационные подходы к решению вопросов.
День 4 Работа в команде	Развитие у участников профильной смены навыков эффективной работы в команде, включая умение слушать и понимать других, эффективно общаться, совместно принимать решения и достигать общих целей.
День5 Коммуникативные навыки	Развитие у участников профильной смены коммуникативной компетентности, включая улучшение навыков активного слушания, ясного и убедительного выражения мыслей.
День 6 Умение решать конфликты	Развитие у участников профильной смены навыков эффективного урегулирования конфликтов, включая развитие навыков анализа ситуации, поиска конструктивных решений, умения слушать и понимать точку зрения других сторон.
День 7 Управление временем	Развитие у участников профильной смены навыков планирования, организации задач, осознанного распределения времени для достижения задач.
День 8 Эмоциональный интеллект	Развитие у участников профильной смены навыков осознания эмоций, управляемости собственными эмоциями и эмпатии.

<p>День 9 Навык публичных выступлений</p>	<p>Развитие у участников профильной смены уверенности, ясности и эмоциональной выразительности при выступлениях перед аудиторией, помочь освоить техники эффективного публичного выступления.</p>
<p>День 10 Взаимопонимание</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыков эмпатии и умения вступать в эффективный диалог, чтобы улучшить взаимопонимание в отряде.</p>
<p>День 11 Решительность</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыков принятия решений, уверенности в своих действиях и способности действовать решительно в различных ситуациях.</p>
<p>День 12 Невербальное общение</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыков невербального общения, таких как жесты, мимика, тон голоса и др., для улучшения коммуникации, установления доверительных отношений.</p>
<p>День 13 Лидерские качества</p>	<p>Развитие у участников профильной смены ключевых лидерских навыков, таких как мотивация команды, эффективное общение, стратегическое мышление.</p>
<p>День 14 Доверие</p>	<p>Развитие у участников профильной смены осознания важности доверия в отношениях, навыков для развития доверия.</p>
<p>День 15 Внимание и концентрация</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыков улучшения внимания и концентрации, повышения продуктивности.</p>
<p>День 16 Критическое мышление</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыков анализа, оценки и формулирования собственных мыслей и идей для принятия осознанных решений.</p>

<p>День 17 Логика</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыкам логического мышления, анализа и решения проблем.</p>
<p>День 18 Творческое мышление</p>	<p>Развитие у участников профильной смены творческого потенциала, обучение приемам генерации идей.</p>
<p>День 19 Самоорганизация</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыков эффективного управления временем, приоритизации задач, планирования и организации различных процессов.</p>
<p>День 20 Рефлексия и самоанализ</p>	<p>Развитие у участников профильной смены навыков анализа собственных действий, мыслей и эмоций с целью дальнейшего саморазвития.</p>
<p>День 21 Закрытие смены</p>	<p>Развитие у участников профильной смены коммуникативных навыков, управляемости собственными эмоциями и эмпатии</p>

Диагностика личных достижений и коллективообразования

Диагностика личностных достижений и особенностей коллективообразования является важной частью общего анализа воспитательного процесса в лагере с дневным пребыванием. Для количественного анализа могут быть использованы следующие методики:

- методика «Уровень воспитанности» (для обучающихся);
- Морено Ж. «Социометрия»;
- «Мой класс (мой отряд)»;
- самоанализ деятельности воспитателя.

Данные методики позволяют определить особенности коллективообразования в отряде и увидеть личностные особенности каждого участника смены.

Методику «Уровень воспитанности» имеет смысл проводить один раз в смену.

Методики «Социометрия» (Ж. Морено) и «Мой класс (мой отряд)» следует проводить три раза за смену (3–4 день, середина смены, 19–21 день), для того чтобы увидеть динамику развития детского коллектива.

Кроме предлагаемого диагностического инструментария можно воспользоваться методами **самодиагностики** детским коллективом особенностей своего развития.

Примером может быть методика **А. Н. Лутошкина «Самоаттестация»**. Коллективная самоаттестация – это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, намечает, что нужно сделать, чтобы цель была достигнута. Эту методику также следует использовать трижды за смену.

План-сетка смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета»

План смены представляет собой **конструктор**. Дни смены (кроме организационного и заключительного периодов) можно менять местами в зависимости от потребностей и условий лагеря. Количество дней тоже может быть разным

План-сетка смены «Смена Первых:И Первооткрыватели Лета» на 21 день

День 1 Миссия «ЗНАКОМЬСЯ СЛАГЕРЕМ!» Утро: Игры на знакомство, хозяйственный сбор День: Маршрут на я игра «Первые открытия», огонёк знакомства	День2 Миссия «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ!» Познавательная экскурсия в спортивный комплекс «Дружба»	День3 Миссия «ОТКРЫВАЙ СМЕНУ!» Утро: Линейка открытия смены День: Интеллектуальная игра «Хочу все знать!»
День4 Миссия «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!» Утро: Орлята России «Я и мои друзья» День: кружковая работа	День5 Миссия «СОЗДАВАЙ и ВДОХНОВЛЯЙ!» Развлекательная экскурсия в кинотеатр «Феникс»	День 6 Миссия «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ!» Познавательная экскурсия в «Зоопарк»
День7 Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!» Утро: подготовка к конкурсу коллективных рисунков «Открывай Россию» День: беседы, викторины, кружковая работа	День8 Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!» Утро: Орлята России «Великие изобретения и открытия: конкурсная программа «Эврика!» День: командный сбор – самоопределение по выбору Мастерской	День 9 Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!» Утро: Профессиональная проба «Вожатый» День: Экономическая игра «В мире бизнеса»

<p align="center">День 10</p> <p>Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!» Утро: Орлята России. «Экологический час» День: доброе дело Первых по экологии, кружковая работа «Зеленые открытки»</p>	<p align="center">День 11</p> <p>Миссия «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!» Утро: Интеллектуальная игра «Морской бой» День: Игра на местности «Юные разведчики»</p>	<p align="center">День 12</p> <p>Миссия «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!» Утро: Орлята России. День открытых дверей Мастерских Клуба Веселых человечков. День: кружковая работа</p>
<p align="center">День 13</p> <p>Миссия «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ!» Утро: конкурс плакатов животные и растения Красной книги Ростовской области День: мастер-класс «Вторая жизнь ненужным вещам!»</p>	<p align="center">День 14</p> <p>Миссия «ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!» Утро: Фотокросс «Открывай страну» Вечер: Фестиваль народных игр</p>	<p align="center">День 15</p> <p>Миссия «БУДЬ С РОССИЕЙ!» Утро: Орлята России. «Открытые тайны великой страны» День: поющая площадь «Мелодия дружбы»</p>
<p align="center">День 16</p> <p>Миссия «БЛАГОТВОРИ!» Утро: конкурс добрых дел День: мастер-класс «Талисман добра»</p>	<p align="center">День 17</p> <p>Миссия «ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!» Утро: Занятие «Занимательные опыты» День: Космическая гонка «Вперёд к звёздам!»</p>	<p align="center">День 18</p> <p>Миссия «РАССКАЖИ ОГЛАВНОМ!» Утро: Занятие «Медиа-грамотность – это круто!» День: Конкурс рекламных роликов «Читай! Думай! Твори!»</p>
<p align="center">День 19</p> <p>Миссия «СОЗДАВАЙ и ВДОХНОВЛЯЙ!» Утро: подготовка к мероприятию «Если ты есть – будь ПЕРВЫМ» День: игры по интересам, кружковая работа</p>	<p align="center">День 20</p> <p>Миссия «БУДЬ ЗДОРОВ!» Утро: Веревоочный курс День: спортивная эстафета</p>	<p align="center">День 21</p> <p>Миссия «ДО СКОРЫХ ВСТРЕЧ!» Утро: праздничное мероприятие «Если ты есть – будь ПЕРВЫМ!» День: конкурс рисунков на асфальте</p>

Распорядок дня

8.30–8.50 – Встреча детей

8.50–9.00 – Зарядка Первых

9.00–09.15 – Утренняя линейка (объявление плана работы на день)

09.15–10.00 – Завтрак

10.00–12.00 – Доброе дело Первых, занятия в рамках программы обучения

12.00–13.00 – Кружковая работа

13.00–14.00 – Обед

14.00–14.30 – Прогулка, игры на свежем воздухе

14.30 – Уход детей домой

УСЛОВИЯ УСПЕШНОЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Организационные условия

1. Четкое понимание цели и задач смены педагогическим коллективом: каждый педагог должен знать и понимать ожидаемые результаты программы, для этого на установочном совещании до начала смены проводится презентация программы (цель, задачи, ожидаемые результаты, категория участников, ключевые события смены), на которую может быть приглашён представитель регионального отделения Движения Первых.

2. Безопасная среда: организация должна обеспечивать высокие стандарты безопасности для участников программы (медицинское обслуживание, контроль за состоянием объектов инфраструктуры лагеря, безопасность проводимых дел и т.д.).

3. Наличие системы обратной связи: наличие системы обратной связи для участников, родителей и педагогического коллектива поможет оценить эффективность программы, определить положительные и отрицательные моменты, спрогнозировать возможности для развития программы.

4. Информационная насыщенность: у педагогического коллектива должны быть разработаны сценарии или планы-конспекты ключевых дел смен, система диагностики отряда, памятки по действию в различных ситуациях, в том числе чрезвычайного характера, должен быть доступ к электронной библиотеке или картотеке (игр, дел, событий, мастер-классов).

Кадровое обеспечение профильной смены

Для реализации профильной смены требуются следующие специалисты:

- руководитель смены;
- педагоги дополнительного образования;
- педагог-психолог;
- воспитатели;
- помощники воспитателей (старшеклассники – активисты первичного отделения Движения Первых, обучающиеся психолого-педагогических классов).

Материально-техническое обеспечение профильной смены

Лагерь с дневным пребыванием должен обладать необходимой инфраструктурой и оборудованием для реализации профильной смены, включая специализированное оборудование для проведения различных дел.

Помещения: помещения для отрядной и общелагерной деятельности с возможностью размещения и оформления отрядных уголков и стендов, актовый и спортивный залы, открытые площадки (стадион, спортивная площадка, сцена или летняя эстрада), библиотека, кабинет психолога, медицинский кабинет, вожатская (штаб для педагогического отряда), столовая, помещения для личной гигиены.

Мебель: столы и стулья по количеству участников смены, шкафчики для хранения личных вещей, вешалки и обувницы, скамейки.

Комплект мультимедиа оборудования: проектор, экран, ноутбук, звуковые колонки на стойках, звуковой пульт.

Канцелярские товары: белая бумага А4 для печати, цветная бумага А4 для печати, набор маркеров 4 цвета, набор фломастеров 18 цветов, ножницы, кнопки канцелярские, скрепки канцелярские, иголки канцелярские, скотч, двусторонний скотч, малярный скотч, клей-карандаш, клей ПВА, ватманы А1, бумага цветная 36 листов, картон цветной 12 цветов, набор печаток, папки-конверты, файлы.

Спортивный и игровой инвентарь: мячи, скакалки, обручи, кегли и др.

Дополнительно: лента атласная разноцветная, ткань подкладочная разноцветная, костюмы, декорации (для проведения общелагерных дел).

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ СМЕНЫ

Методическое сопровождение отрядной работы

Содержание отрядной работы должно соответствовать общему содержанию смены. Отрядное время можно посвящать более детальному знакомству с направлениями деятельности Движения Первых.

Также важно использовать это время для формирования и развития детского коллектива, создания благоприятного психологического климата в нём.

Поскольку смена насыщена делами и событиями, воспитатель (вожатый) сопровождает отряд и каждого ребенка в процессе участия в этих делах.

Для более глубокой подготовки к работе с отрядом можно воспользоваться списком рекомендованной литературы.

Проведение творческих занятий

Содержание творческих занятий (продолжительность занятия – 30 минут):

День и soft-skill дня	Варианты упражнений для занятия
День 2 Воображение	<p>Задание 1: возьмите лист бумаги и поставьте на нём несколько точек фломастером, затем, не отрывая руки, одной линией соедините все точки. Что у вас получилось, на что это похоже? Назовите не менее трёх вариантов.</p> <p>Задание 2: оглянитесь вокруг и определите для себя 10 различных предметов (можно записать их, можно запомнить), а затем назовите ассоциацию, связанную с каждым из выбранных предметов (событие, история, человек и т.п.).</p> <p>Задание 3: вспомните описание любимого персонажа книги, попробуйте нарисовать его портрет, ориентируясь только на это описание, а затем добавьте детали, которые вам кажутся наиболее подходящими к его образу.</p>
День 3 Креативное мышление	<p>Задание 1: решите друдл – графическую головоломку – сколько вы увидите разных предметов в данном изображении, дорисуйте либо дорисуйте то, что вы видите на картинке, до конкретного всем понятного рисунка.</p> <p>Задание 2: представьте, что у вас сегодня образовалось очень много свободного времени, придумайте 50–70 занятий, которыми вы можете заполнить свободное время.</p> <p>Задание 3: представьте такую картину: Парк. Идет дождь. Одни люди суетливо торопяся укрыться в теплое и сухое место. Другие спокойно шагают под зонтом. И только бездомному коту, что сидит под лавкой в этом парке, некуда бежать. Он уже насквозь промок и жмался от холода. Напишите монолог от лица бездомного кота. Что он испытывает в этой ситуации?</p>

<p style="text-align: center;">День и soft-skill дня</p>	<p style="text-align: center;">Варианты упражнений для занятия</p>
<p>День 4 Работа в команде</p>	<p>Задание 1: закройте глаза, перемещайтесь по кругу, издавая звуки гудения, чтобы избежать разговоров. По сигналу остановитесь и попробуйте выстроиться в круг, не открывая глаз.</p> <p>Задание 2: вы все являетесь деталями гоночного болида, ваша задача – выиграть гонку, первыми прийти к финишу. Чтобы облегчить вес болида, необходимо избавиться от одной лишней «детали». Какую «деталь» вы исключите из механизма болида? (правильное решение – лишних деталей нет).</p> <p>Задание 3: разделитесь на три команды, задача каждого участника команды – записать и сообщить остальным участникам 5 своих сильных и 5 слабых сторон. Внимание, если недостаток одного компенсируется достоинством другого, то этот недостаток вычёркивается. Если команда сможет сформулировать достоинства и недостатки всей команды, то их тоже следует записать.</p>
<p>День 5 Коммуникативные навыки</p>	<p>Задание 1: разбейтесь на пары. Один участник из пары закрывает глаза, второй участник становится ведущим, глазами. Задача ведущего – продумать маршрут, по которому он должен провести напарника. Задача ведомого – выполняя команды и не отрывая глаз, пройти задуманный маршрут.</p> <p>Задание 2: вы все – детали функционального дома, ваша задача – определить, кем или чем вы являетесь в доме, занять своё место. Как только дом построен, ведущий спрашивает у каждого участника, какой деталью тот является и какую функцию выполняет.</p>

	<p>Задание 3: разделитесь на три команды, выстройтесь в колонну. Задача последнего человека в колонне – нарисовать на спине впереди стоящего какой-то рисунок, задача следующего человека – рисовать его на спине впереди стоящего и т. д. Первый человек в колонне переносит полученный спиной рисунок на лист бумаги.</p>
<p>День 6 Умение решать конфликты</p>	<p>Задание 1: объединитесь в группы и попробуйте вспомнить конфликты, свидетелями или участниками которых вам пришлось являться. Выберите один конфликт на группу, а затем попробуйте представить, что этот конфликт видят марсианские учёные, которые ничего не знают про поведение землян. Проанализируйте конфликт с их точки зрения и ответьте на вопросы: что именно разглядели марсиане в свой телескоп? Что их в наибольшей степени удивило? Как они могли бы объяснить для себя причину происходящего? Какие выводы были бы сделаны марсианскими учеными на основе этих наблюдений о людях: каковы их поведенческие особенности, уровень интеллекта?</p> <p>Задание 2: даётся краткое описание какой-либо конфликтной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама её туда не отпускает. На роль первого из участников конфликта приглашается один человек, а на роль второго – сразу два. Тот, кто играет роль единолично, говорит реплики обычным образом, а те, кто вдвоём – высказываются пословно: кто-то из них</p>

	<p>говорит одно слово, другой – следующее и т. д. При этом у них должен получиться связный, логически целостный разговор.</p> <p>Задание 3: разделитесь на пары, каждой паре выдаётся карточка с описанием конфликтной ситуации. Задача пары – без слов, только жестами и мимикой разыграть данную конфликтную ситуацию так, чтобы остальные участники догадались.</p>
<p>День 7 Управление временем</p>	<p>Задания могут выполняться группой</p> <p>Задание 1: давайте проверим, как каждый из нас чувствует время. Закройте глаза и, не считая про себя, попробуйте определить, когда пройдёт ровно 1 минута времени от моего сигнала. Как только вам покажется, что минута прошла, открывайте глаза и поднимите руку, но не говорите ничего до тех пор, пока все не завершат задание. Задание 2: каждый индивидуально запишите свой список дел на сегодня и попробуйте распределить его в таблицу: «срочное – важное», «срочное – не важное», «не срочное – важное», «не срочное – не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно не делать вовсе.</p> <p>Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобразите его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем подпишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат – как можно понять, что кусок съеден, а дело – сделано.</p>

<p style="text-align: center;">День и soft-skill дня</p>	<p style="text-align: center;">Варианты упражнений для занятия</p>
<p>День 8 Эмоциональный интеллект</p>	<p>Задание 1: разделитесь на команды и представьте, пожалуйста, общее имя вашей группы. Для этого нужно подумать над именем каждого участника: что оно означает, как было выбрано, почему участника назвали именно так.</p> <p>Задание 2: объединитесь в пары (желательно не явным друзьям) и в течение 5 минут внимательно смотрите друг другу в глаза. Ответьте на вопросы: какие чувства (эмоции) у вас возникали в ходе выполнения упражнения? По какой причине возникал смех, улыбка, смущение и т. д. (если члены отряда говорят о них)? Какие мысли приходили к вам в голову во время выполнения упражнения? Снова внимательно смотрите друг на друга и ничего не говорите, но теперь постарайтесь понаблюдать за возникающими мыслями и переживаниями.</p> <p>Задание 3: определите, какие эмоции испытывают люди, изображённые на картинках, и запишите их. Обсудим наши предположения и выявим правильно определённые эмоции, ошибки и их причины.</p>

<p>День 9</p> <p>Навык публичных выступлений</p>	<p>Задание 1: перемещайтесь с разными скоростями по команде (3 – обычная скорость, 4 – чуть быстрее, 5 – самая быстрая, 2 – чуть медленнее обычной, 1 – самая медленная скорость). На какой скорости было комфортнее всего перемещаться? Как вы думаете, какая скорость нужна во время публичного выступления?</p> <p>Задание 2: вам выдана карточка с очень странным предметом-изобретением, придумайте в группах рекламу этого товара. Один из участников команды рекламирует предмет, пробуя продать его аудитории. Задание 3: необходимо выступить с подготовленным текстом, выданным вожатым, с заданной жеребьёвкой эмоцией.</p>
<p>День 10</p> <p>Взаимопонимание</p>	<p>Задание 1: все участники стоят в кругу и по команде ведущего начинают выполнять несложное физическое упражнение, затем по команде начинают выполнять то движение, которое делал сосед слева, и т. д. Круг завершается, когда к каждому вернётся его движение (вероятно, в очень искажённом виде).</p> <p>Задание 2: отряд делится на группы, и каждой группе вручается пачка бумаги. Задача групп – построить самую высокую башню без использования каких-либо скрепляющих материалов.</p>

	<p>Задание 3: участники делятся на мини-группы из трех человек каждая. Каждой тройке понадобится небольшое сооружение из деталей «конструктора», включающее порядка 10–15 деталей (домик, машинка и т. п.), и еще один комплект таких же деталей, чтобы его скопировать. Сооружения для копирования могут создаваться участниками из других троек или ведущим; той тройке, которой предстоит его копировать, оно не показывается. Внутри каждой мини-группы между участниками распределяются следующие роли:</p> <p>«глаза» – способны видеть как копируемый, так и создаваемый предмет, но не могут говорить и сами совершать какие-либо действия с «конструктором». Их возможности ограничиваются передачей информации о том предмете, который копируется, с помощью мимики, жестов и т. п.; «рты» – способны говорить и видеть то, что строится, но не видят, что копируется; «руки» – слышати создают копию сооружения, но ничего не видят (их глаза закрыты или завязаны). Они не могут ошупывать оригинальное сооружение, а должны руководствоваться тем, что слышат от «рта».</p> <p>Задача каждой из троек – работая при таком распределении ролей, создать копию того сооружения, которое было им предложено (10 минут).</p>
<p>День 11 Решительность</p>	<p>Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние, его задача так пройти перед отрядом, чтобы ребята смогли определить изображаемую эмоцию или состояние.</p> <p>Задание 2: отряд распределяется по помещению, им необходимо перемещаться, соблюдая ряд правил: никто не может двигаться одновременно (если хотя бы 2 человека движутся одновременно, задание считается невыполненным); каждый человек может двигаться не более 5 секунд, после чего нужно остановиться; моменты, когда не двигается никто, не могут длиться более 5 секунд; отряду нужно продержаться таким образом минимум 2 минуты.</p> <p>Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5–8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шарика. Задача групп – как можно дольше</p>

	<p>удерживать шарик в воздухе, причём зажимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается.</p>
<p>День 12 Невербальное общение</p>	<p>Задание 1: участники изображают клавиатуру «пишущей машинки». Если ребят меньше количества букв в алфавите, то каждому достается несколько букв. Вожатый диктует фразы, остальные участники «печатают» их – когда встречается их буква, громко произносят ее, подпрыгивают и хлопают в ладоши.</p> <p>Задание 2: участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать упражнение, изображает на лице какое-либо необычное выражение и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись от остальных участников. Сосед передает увиденное выражение дальше и т. д., пока оно не пройдет полный круг. Участник, находящийся непосредственно перед начавшим игру, показывает то, что до него дошло, уже всему кругу. После этого начавший игру демонстрирует всему кругу то выражение лица, с которого упражнение началось.</p> <p>Задание 3: участники встают в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии примерно 3 м таким образом, чтобы каждый нашел свою пару в противоположной шеренге. По сигналу вожатого одна шеренга начинает медленно подходить к другой. Участники, стоящие в неподвижной шеренге, ждут, пока напарник приблизится к ним на такое расстояние, что дальнейшее сближение начнет вызывать дискомфорт, желание отойти назад. Когда это происходит, они жестом руки останавливают своих напарников. После этого участники встают на свои места, и роли стоящих в шеренгах меняются – двигаться начинают те участники,</p>

	<p>которые до того были неподвижны.</p>
<p>День 13 Лидерские качества</p>	<p>Задание 1: Поздоровайтесь со всеми в группе как: человек, самый счастливый, получивший хорошее известие; человек, только что проигравший важнейшее в жизни соревнование; человек, который ощущает себя лидером.</p> <p>Задание 2: участники встают парами спиной друг к другу по кругу. Тарелку, наполненную водой, передают из рук в руки, стараясь не пролить воду.</p> <p>Задание 3: две группы получают разные утверждения о лидерстве: «Лидер должен добиваться блестящего результата», «Лидер должен быть в своей команде самым умным». Задача ребят – доказать или опровергнуть данное утверждение, используя убедительные аргументы.</p>

День 14
Доверие

Задание 1: участники встают в плотную шеренгу, создавая «скалу», на которой торчат выступы, образованные из выставленных рук и ног участников, наклоненных вперед тел. Задача водящего – пройти вдоль этой «скалы», не упав в «пропасть», т. е. не поставив свою ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников.

Задание 2: участники разбиваются на тройки. Два человека встают лицом друг к другу на расстоянии 120–150 см, держа руки ладонями вперед на уровне груди. Третий участник встает между ними, расслабляется и начинает, выпрямившись, свободно падать вперед или назад на руки одного из двух. Их задача – мягко ловить его на руки (с опорой на плечи) и легко отталкивать от себя так, чтобы он начал падать в другую сторону. Таким образом, средний участник свободно и расслабленно раскачивается между двумя крайними. Желательно, чтобы в роли среднего участника побывал каждый.

Задание 3: участник забирается на возвышение (это может быть подоконник, предметы мебели и т. п.), становится спиной к его краю и падает на руки ловящих его других членов группы. Ловят его 7 или 9 человек, 6 или 8 из которых образуют соответственно 3 или 4 пары (в парах участники находятся лицом друг к другу на расстоянии 60–70 см), а один стоит отдельно и страхует, чтобы падающий не ударился головой. Ловящие вытягивают руки вперед, пары могут сцепить их. Падающий участник должен обхватить себя руками за плечи (иначе он может ударить ловящих) и после команды ведущего «Готово» – свободно упасть на спину.

При желании участников можно произвести модификации упражнения: падать лицом вперед или вдвоем, обнявшись.

<p>День 15 Внимание и концентрация</p>	<p>Задание 1: отряд разбивается на пары, ведущий в паре показывает движения, их нужно повторять так, как это делало бы зеркало. Например, ведущий машет правой рукой, а зеркало соответственно машет левой. С течением времени задания усложняются (начинаем с простых – машем рукой, а затем придумываем всё более сложные и сложные, например, скрещивание рук и ног).</p> <p>Задание 2: отряд делится на две половины, получившиеся группы встают лицом друг к другу в две шеренги, затем одна из групп отворачивается, а вторая меняется предметами одежды, аксессуарами, местами и т. п.</p> <p>Задача отворачивавшейся команды – найти все изменения, затем команды меняются ролями.</p> <p>Задание 3: ведущий чертит квадрат из девяти клеток 3×3, в середину квадрата «садится муха» (ставится точка), задача отряда – говорить слова «вправо, влево, вниз и вверх» так, чтобы муха «не выползла за пределы квадрата» и, конечно, внимательно следить за тем, в какой она в данный момент клетке. В любую секунду у любого участника ведущий может спросить: «Где муха?»</p>
<p>День 16 Критическое мышление</p>	<p>Задание 1: ведущий показывает 1 предмет, например, кружку, а задача каждого из участников – назвать 1 предмет, который они считают противоположным, объяснив свой выбор (например, кружка и доска: кружка – выпуклая, а доска – плоская).</p> <p>Задание 2: каждый участник сообщает о себе 2 правдивых факта и 1 ложный, задача остальных – определить недостоверную информацию.</p> <p>Задание 3: первый участник начинает предложение, например: «Люди едят много фруктов, и это хорошо, потому что... они получают витамины.» Следующий участник продолжает: «Люди получают витамины, и это плохо, потому что... не все витамины усваиваются организмом.» Далее: «Не все витамины усваиваются организмом, и это хорошо, потому что...» Задача участников – придумывать логичные аргументы на каждый факт.</p>

<p>День 17 Логика</p>	<p>Задание 1: решать головоломки с примерами со спичками/карандашами. Задание 2: разгадывать ребусы. Задание 3: отрядом нужно досчитать до 33, при этом называть числа, делящиеся на три или содержащие в своей записи цифру 3, нельзя. Вместо этого нужно хлопать (называть своё имя, называть имя соседа справа/слева и т. п.).</p>
<p>День 18 Творческое мышление</p>	<p>Задание 1: на любое слово, предложенное ведущим, участники называют прямую ассоциацию (прямые ассоциации). Затем на слово ведущего ассоциацию называет 1 участник, а второй участник называет ассоциацию на слово первого и т. д. (круговые ассоциации). Задание 2: выбирается 1 простое слово, например, «будильник», к которому можно добавить любые приставки, объяснив смысл получившегося слова (перебудильник – это..., забудильник – это..., сверхбудильник – это... и т. д.). Задание 3: каждый участник вытягивает одну карточку с рисунком, например, кота. Задача участника – рассказать, каким бы он был котом.</p>

<p>День 18 Творческое мышление</p>	<p>Задание 1: на любое слово, предложенное ведущим, участники называют прямую ассоциацию (прямые ассоциации). Затем на слово ведущего ассоциацию называет 1 участник, а второй участник называет ассоциацию на слово первого и т. д. (круговые ассоциации).</p> <p>Задание 2: выбирается 1 простое слово, например, «будильник», к которому можно добавить любые приставки, объяснив смысл получившегося слова (перебудильник – это..., забудильник – это..., сверхбудильник – это... и т. д.).</p> <p>Задание 3: каждый участник вытягивает одну карточку с рисунком, например, кота. Задача участника – рассказать, каким бы он был котом.</p>
<p>День 19 Самоорганизация</p>	<p>Задание 1: напишите не менее 10 положительных фраз установок, например, «Я умный», «Я сильный» и т. п. Эти установки должны относиться непосредственно к вам, отражать ваши жизненные цели и стремление стать именно таким.</p> <p>Задание 2: выпишите в столбик свои слабости и для каждой из них найдите минимум одну положительную интерпретацию (например, пунктуального человека кто-то считает примером для подражания, а кто-то – занудой. То, что для одного человека является слабостью, для другого может быть сильной чертой).</p> <p>Задание 3: ребятам предлагается конструктор с достаточно большим количеством деталей. Группа делится на наблюдателей и строителей, которые со временем меняются. Предлагается задание: «Соберите дом своей мечты». Задание считается оконченным только тогда, когда все участники довольны результатом и согласны с окончанием строительства.</p>

День 20
Рефлексия
и самоанализ

Задание 1: участникам предлагается нарисовать себя так, чтобы никто не видел. После этого рисунки собираются и смешиваются. Производится обмен впечатлениями по каждому рисунку.

Задание 2: каждому участнику выдается по три карточки, на которых нужно написать три варианта своего имени (например, как называют родственники, друзья, учитель и т. д.). После чего каждый участник представляется, используя эти имена, и пробует объяснить, что в его характере, поведении и т. д. могло послужить причиной возникновения данного имени.

Задание 3: участникам нужно на листочке обвести свою ладонь и на каждом пальце написать качества, свойственные только ему, т. е. ответить на вопрос: «**Какой я?**»

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимы ли Первым данные личностные качества и зачем.

Выводы, сделанные на занятии, ребенку предлагается зафиксировать в **Дневнике впечатлений**, который он заполняет в течение смены (строки: «Сегодня я узнал...», «Сегодня я научился...»).

Описание примерных сценарных ходов событий смены (по дням)

Описание примерных сценарных ходов событий 1-го дня смены.

Миссия «Знакомься с лагерем!»

Копилка творческих игр-заданий для знакомства и взаимодействия

«Первые впечатления»

Продолжительность – 120 минут.

Необходимые ресурсы: стулья по количеству игроков, мяч.

Предварительная подготовка: подготовить реквизит и выбрать отрядное место.

Серия игр направлена на организацию знакомства в отряде, на создание отрядного коллектива. В игровом процессе ребята получают возможность ощутить себя командой, осознать необходимость слушать и слышать друг друга, договариваться и учитывать мнение каждого.

Игра 1. «Новый знакомый»

Отряд встаёт в два круга: внешний и внутренний – лицом друг к другу. Получившиеся пары в течение **2–3 минут** знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещается вправо на одного человека. Перемещение повторяется, пока не будет пройден весь круг.

Можно использовать музыкальное сопровождение, провести игру в танце.

Игра 2. «Кто? Где? Когда?»

Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались:

- в алфавитном порядке,
- по месяцам рождения,
- по знакам зодиака и т. д.

Игра 3. «Стульчики»

Все играющие сидят в кругу на стульях. Ведущий встаёт в центр круга, оставляя

свободным один стул.

Задача игрока, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул.

Ведущий должен занять свободный стул до того времени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

Игра 4. «Вспомни имя»

Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игра 5. «Сказка»

Отряд нужно разбить на **2–4 группы** (в зависимости от численности) по **5-8 человек**. Затем им даётся **5–7 минут** для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку.

Они могут взять всем известную сказку («**Колобок**», «**Репка**») или придумать свою. Главное задание – чтобы во время показа сказки каждый ребёнок из группы побывал **«на сцене»**, и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее **3(4,5,6)** раз.

Например:

«Жили-были дед Витя и бабка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и посадил репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая».

Игра 6. «Знакомство по парам»

Участники разбиваются по парам, желательно по принципу **«объединись с незнакомцем»**. В течение **3 минут** рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера другим участникам, говоря о нём от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнёра.

Игра 7. «Назовись»

Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начинающий игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом **своё имя**.

После броска он опускает руки. После того как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра начинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет **своё имя**.

Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кругу с вытянутыми руками, но теперь участник, бросавший мяч, должен назвать **имя того, кому адресован бросок**, поймавший мяч проделывает то же самое, и т. д.

Игра 8. «Мяч по кругу»

Все сидят (стоят) в кругу. У первого игрока в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мяч.

Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причём мяч должен побывать у каждого только **один раз**.

Хозяйственный сбор

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

На хозяйственном сборе происходит предъявление обязательных бытовых и хозяйственных требований.

Следует рассказать о месте проведения лагеря, провести знакомство с территорией, показать самые значимые места, можно дать им интересные названия. Кроме того, вожатый должен объяснить **правила жизнедеятельности**:

- местонахождение гигиенических комнат мальчиков и девочек,
- план уборки,
- поддержание порядка,
- расположение кулера с водой.

На этом собрании, с учетом пожеланий детей, составляется **график дежурств**, которому стоит следовать, чтобы в лагере всегда были чистота и порядок. График вывешивается на видное место. Также на данном собрании рассказывается **распорядок дня**.

Проводится **инструктаж по технике безопасности**. Кроме того, вместе с детьми нужно составить **правила поведения**, исходя из лагерных законов:

- **Наше имя – отряд!** Соблюдай режим дня и лагеря.
- **Закон здорового образа жизни.** Береги своё здоровье.
- **Закон территории.** Нельзя выходить за территорию лагеря.
- **Закон чистоты и красоты.** Соблюдай личную гигиену, береги имущество лагеря.
- **Закон уважения.** Если уважаешь других, уважают тебя.
- **Закон Ноль-ноль.** Приходи вовремя и выполняй обещания.
- **Закон поднятой руки.** Каждому, поднявшему руку, – слово.
- **Закон активности.** Нужно быть активным творцом, а не пассивным наблюдателем.
- **Закон безопасности.** Соблюдай правила безопасности.
- **Закон «зелёного друга».** Не ходи по газонам, не рви листья, цветы и траву.
- **Закон внимания.** Будь чутким и внимательным к окружающим.

Во время пребывания в лагере детям следует соблюдать следующие правила:

- соблюдать **режим дня**;
- находиться **в поле зрения вожатого**, сообщать ему о своём намерении куда-то сходить;
- уметь брать на себя **как личную ответственность, так и ответственность за общее дело**;
- работать **творчески и с вдохновением**;
- проявлять **интерес к лагерной и отрядной жизни**, стараться заинтересовать товарищей;
- **добросовестно выполнять поручения вожатого** или работу, необходимую для общего дела;
- **беречь своё здоровье и не причинять вред себе и окружающим**;
- **не выходить за территорию**;
- **соблюдать личную гигиену, беречь имущество**;
- **уважать окружающих**;
- **приходить вовремя и выполнять обещания**;
- **давать слово человеку, поднявшему руку**;
- **активно принимать участие в деятельности отряда**;
- **соблюдать правила безопасности**;
- **не ходить по газонам, не рвать листья, цветы и траву**;
- **быть чутким и внимательным к окружающим**.

Детям в период организации лагеря с дневным пребыванием запрещается:

- **покидать территорию без вожатого**;
- **приносить, распространять, употреблять спиртные, наркотические, токсические вещества, табачные изделия**;
- **хранить, приносить оружие**;
- **применять физическую силу для выяснения отношений**;
- **использовать приёмы психологического давления**;
- **использовать любые средства, которые могут привести к возгоранию или взрыву**;
- **заниматься вымогательством, запугивать**.

Таким образом, на данном собрании детям предъявляются **нормы поведения в лагере с дневным пребыванием** для безопасного, комфортного и интересного отдыха.

Маршрутная игра по лагерю «Первые открытия»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: расходные канцелярские материалы для проведения станций (ватманы, бумага, маркеры, фломастеры, ножницы).

Предварительная подготовка: оформить станции в соответствии с их тематикой, собрать необходимый реквизит, подготовить сценарий, музыкальное и художественное оформление, призы.

Маршрутная игра направлена на **знакомство ребят с территорией лагеря, его инфраструктурой**. В процессе **совместного выполнения творческих заданий** формируется **отрядный коллектив**.

Событие начинается с **театральной зарисовки** о том, как **лучший детектив Шерлок Холмс прислал письмо участникам тематической смены**.

Письмо от Шерлока Холмса

Дорогие леди и джентльмены!

Я, **Шерлок Холмс**, приглашаю вас пройти **курс обучения** в моей школе детективов. Почему именно вас? Да потому, что **все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости**.

Мне очень нужны такие помощники, **но я должен убедиться**, что вы **действительно** такие, как о вас говорят. **Для этого пройдите мои испытания!**

Начало игры

Ну что ж, ребята! Оказывается, **попасть в школу Шерлока Холмса не так уж и просто**. Вы **готовы пройти испытания?**

Наверное, они **должны прилагаться к письму** (открывает конверт и достаёт карточки с номерами и маршрутные листы).

А вот и **сами испытания**. Итак, **давайте начнём!**

Прежде всего, **попробуем проявить улики**. Каждому из вас нужно **взять один белый листок и окунуть его в проявляющую жидкость** (номер команды написан **воском** на белом листе, при помещении листа в **подкрашенную воду** номер

проявляется).

Как только появится цифра – делимся на две команды, каждая команда получает маршрутный лист.

Задание 1. УЛИКИ

Настоящий детектив никогда не останавливается перед трудностями, его не может смутить ничто... даже перепутанные улики!

В данном конверте находятся кадры и цитаты из известных мультфильмов, но вот беда! Они все перепутались. Ваша задача – **найти пару** (кадр + цитата) и **приклеить** их на лист ватмана, **подписать название мультфильма** рядом.

Кадр из мультфильма «Ежик в тумане»	«Ведь кто же, кроме тебя, звёзды-то считать будет?!» (с) Медвежонок
Кадр из мультфильма «Корольлев»	«Да, прошлое может причинять боль. Можно или убежать от него, или извлечь из него урок» (с) Рафики
Кадр из мультфильма «Рататуй»	«Не каждый может стать великим художником, но великий художник может прийти, от куда угодно» (с) Антуан Эго
Кадр из мультфильма «Холодное сердце»	«Ради некоторых людей не жалко растаять» (с) Олаф
Кадр из мультфильма «38 попугаев»	«А в попугаях-то я гораздо длиннее!» (с) Удав
Кадр из мультфильма «Горбун из Нотр-Дама»	«Сегодня хороший день, чтобы попробовать» (с) Квазимодо
Кадр из мультфильма «Кунфу панда»	«Нет никакого секретного ингредиента. Это просто ты» (с) По
Кадр из мультфильма «Мулан»	«Цветок, который вырос вне сезона, самый редкий и прекрасный из всех» (с) Император Китая
Кадр из мультфильма «Алладин»	«Пусть не смущает обычная внешность. Как и во многих других вещах, важно не то, что снаружи, а то, что внутри» (с) Торговец
Кадр из мультфильма «Геркулес»	«Истинный герой измеряется не величиной его силы, а силой его сердца» (с) Зевс

Задание 2. РАССЛЕДОВАНИЕ

Настоящий детектив всегда **тщательно изучает каждую мелочь**, каждый, на первый взгляд, **незначительный факт**. Он **очень внимателен и сосредоточен**.

В данном **конверте** находится **список вопросов** о вашей команде, **о каникулах в лагере**. Ответьте на них, **запишите в соответствующие поля**.

Название команды:

1. Сколько ребят в вашей команде имеют голубые глаза?
 2. Сколько ребят в вашей команде имеют карие глаза?
 3. Сколько ребят в вашей команде имеют серые глаза?
 4. Сколько ребят в вашей команде имеют зелёные глаза?
 5. Сколько лет вашей команде? Нужно сложить возраст каждого участника!
 6. В каких классах школы учатся участники вашей команды?
 7. Сколько скамеек в лагере?
 8. Сколько окон в здании лагеря?
 9. Какие любимые фильмы у ваших вожатых?
 10. Какие домашние животные есть у участников команды?
-

Задание 3. МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Весь отряд стоит внутри квадрата, нарисованного на полу. Участники по очереди пробуют дотянуться до разбросанных предметов и перенести их внутрь.

Сложность в том, что предметы лежат так, что дотянуться до них можно только с поддержкой товарищей.

Задание 4. ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ

Чтобы установить личность преступника, многие детективы вживаются в его образ.

То же самое предстоит сейчас вам. Я буду зачитывать описание преступника, вы внимательно слушаете описание, затем изображаете этого преступника.

1. Его походку нельзя было спутать ни с какой другой, так как он передвигался скачкообразно, а голова была всегда наклонена немного вправо. И ещё он постоянно напевал: «А я девушек люблю...»
2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно растёгивал и застёгивал пуговицы на воротнике рубашки.
3. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штанина была закатана выше колена. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся, как осиновый лист, и бормотал что-то себе под нос.
4. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой

грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его глаза бегали в разные стороны, а правая нога изредка подёргивалась.

5. Это была девушка низкого роста, которая во время ходьбы держала руки так, будто они прилипли к телу. Примечательной особенностью её внешности было то, что через каждые 5 шагов она делала полный оборот на 360 градусов.
-

Задание 5. ДОПРОС

Умение держать язык за зубами – одно из главных качеств сыщика.

Кто-то владеет этим с рождения, а кому-то придётся развивать.

Сядьте, пожалуйста, на стулья, а я встану в центр и проведу «допрос с пристрастием».

Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращён вопрос, а его сосед справа.

Кроме того, на вопросы нельзя отвечать «да» или «нет», а также запрещается называть цвета.

Варианты вопросов:

1. Квадрат является прямоугольником?
2. Земля имеет форму шара?
3. Корова даёт прозрачное молоко?
4. Ты умеешь готовить яичницу?
5. Ты больше любишь чёрную или красную смородину?
6. Правда, что тебя зовут Настя?
7. Лягушка кудахчет?
8. Волга впадает в Каспийское море?
9. Яблоко – это фрукт?
10. Ты умеешь хранить секреты?
11. Какого цвета вишнёвый сок?
12. Ты учишься в школе?
13. Ты занимаешься танцами?
14. Кошка – это рыба?
15. Ты больше любишь красные или жёлтые арбузы?

Завершение игры

Маршрутная игра завершается **общим сбором, подведением итогов, вручением грамот и призов.**

Огонёк знакомств «Если вы есть – будьте первыми!»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: фонарик для каждого участника, сюрпризы.

Предварительная подготовка: оформить место проведения огонька.

Огонёк – это ритуал обсуждения и анализа прожитого дня отрядом и педагогом.

Анализу подлежат всё:

- складывающиеся **отношения в коллективе;**
- проведённые и состоявшиеся **дела;**
- **успехи и неудачи.**

Анализ **происходит вечером при свете огонька.**

«Огонёк» – это не просто свеча, костёр или фонарик.

Это лагерное и отрядное тепло, летящие искры заинтересованности и дружбы.

Основная задача первого огонька смены – огонька знакомства – познакомить участников друг с другом, задать **настрой на смену**, выявить **основные интересы участников.**

На **огоньке** первым всегда говорит **вожатый**, чтобы **раскрепостить ребят** и дать им **возможность понять модель рассказа.**

На **огоньке знакомств** вожатый **рассказывает** детям **таинственную легенду** его возникновения, плавно переходя к **ассоциации между огоньком и «пламенем наших сердец».**

Объясняются традиции и правила огонька:

- Когда говорит один – все молчат.
- Говорим откровенно и честно.
- Никого не осуждаем.
- Закон свободного микрофона.
- Всё сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы.
- Через центр круга переходить нельзя.
- После выступления товарища поддерживаем его, шурша ладонями друг о друга.
- Если поём песню, то тихо и спокойно.

На огоньке знакомств закладываются отрядные традиции:

- прощание с днём;
- ритуал вручения подарков;
- награды «героям дня»;
- заполнение «Дневника успешного человека» и т. д.

Стихотворение Роберта Рождественского

Далее **первый вожатый** берёт свой **фонарик**, зажигает его и читает стихотворение Роберта Рождественского:

Если вы есть – будьте первыми,
 Первыми, кем бы вы ни были.
 Из песен – лучшими песнями,
 Из книг – настоящими книгами.
 Первыми будьте и только!
 Песенными, как моря.
 Лучше второго художника –
 Первый маляр.

Спросят вас оробело:
 «Кто же тогда останется?
 Если все будут первыми,
 Кто пойдёт в замыкающих?»
 А вы трусливых не слушайте,
 Вы их сдуйте, как пену.
 Если вы есть – будьте лучшими,
 Если вы есть – будьте первыми!

**Если вы есть – попробуйте
Горечь зелёных побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу Первых.**

**Как самое неизбежное
Взвалите её на плечи.
Если вы есть – будьте первыми,
Первым труднее и легче!**

Анализ стихотворения

После стихотворения **вожатый проводит анализ, задавая вопросы о его смысле и главной идее.**

После анализа вожатый задаёт вопросы, на которые предстоит найти ответы сегодня, здесь, на этом огоньке:

1. **Как меня зовут?**
2. **Какие эмоции и события я жду от смены?**
3. **Что для меня значит «быть Первым»? Что я вкладываю в это слово?**
4. **Какой герой (книги, фильма, песни, истории, жизни) для меня может называться Первым?**
5. **Похожи ли мы с этим героем? Что нас объединяет?**

Огонёк фонариков

После того как **вопросы озвучены, вожатый начинает рассказ о себе, делая акцент на этих вопросах.**

По окончанию рассказа зажигается детский фонарик, и ребёнок рассказывает о себе.

Так до тех пор, пока не зажгутся все фонарики.

Последним зажигается фонарик напарника, его задача перевести разговор от частного к общему свету:

Все люди уникальны, нет двух одинаковых, поэтому каждый из присутствующих – яркое пламя фонарика, которое никогда не потухнет.

Зажигается фонарик в середине круга – отрядный свет.

Вожатые говорят напутственные слова ребятам и раздают маленькие листочки с ручками.

Ребята пишут пожелания друг другу на прощальный огонёк.

Все пожелания складываются в конверт и запечатываются.

Вожатые дарят детям небольшие сюрпризы.

Завершается огонёк хорошо известной песней, после чего **вожатые знакомят отряд** с «Дневником впечатлений» и просят ребят заполнить страницу, посвящённую сегодняшнему дню.

Затем прощаются с ребятами и провозжают их домой.

Дневник впечатлений

Дневник впечатлений может содержать в себе:

- данные об участнике смены;
- содержание Дневника;
- краткая информация о Движении Первых: миссия и ценности, направления, флагманские проекты, известные личности, ссылки на ресурсы в Сети;
- описание смены, её модели и структуры, основных событий;
- вопросы для рефлексии.

Для чего нужен Дневник впечатлений?

Это неотъемлемый атрибут участника смены **«Смена Первых: Первооткрыватели Лета»**.

Страницы Дневника постепенно будут наполняться фактами, событиями, открытиями с каждого дня смены. Вот несколько правил для работы с дневником:

1. Работа с Дневником впечатлений начинается в **первый день смены** и продолжается каждый последующий, время для работы – **во время Огонька (анализа дня)**.
2. Ты участник смены **«Смена Первых: Первооткрыватели Лета»**, а Дневник впечатлений – это твоя **копилочка фактов, представлений, мыслей, чувств о Движении Первых**, будь внимателен и **фиксируй всё**.
3. Дневник – это твой друг и помощник, будь с ним **честным**, записывай **всё**, что считаешь **важным и значимым**, а ещё береги его и не теряй.
4. Дневник должен всегда быть под рукой, вдруг

появится гениальная мысль, а записать некуда!

Удачи!

В первый день смены

Ребята заполняют страницу с ожиданиями от смены:

Мои ожидания от смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета»

Для меня смена «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» – это...

В рамках смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» я хочу:

- узнать...
- увидеть...
- научиться...
- сделать...

Я обладаю такими качествами...

Это мой портрет (рисунок):

А это мой отряд (рисунок):

Вперёд к Открытиям!






















Каждый день

Ребята отвечают на ряд вопросов, позволяющих проанализировать день:

- Сегодня (число, месяц)...
- Главное открытие сегодняшнего дня...
- Сегодня я узнал...
- Сегодня я увидел...
- Сегодня я научился...
- Сегодня я сделал...
- Я горжусь тем, что...
- Сегодня у меня не получилось...
- Отметь события дня, которые, на твой взгляд, были важны для тебя:
- ...

Каждый день после ответов на вопросы, ребята могут **раскрасить рисунок-символ дня** (может быть **символ – игровая консоль** – на каждый день, или **собственный символ, связанный с миссией дня**) **в один из цветов, соответствующих их настроению в течение дня:**

- **красный** – восторженное
- **оранжевый** – радостное, тёплое
- **жёлтый** – светлое, приятное
- **зелёный** – спокойное
- **синий** – неудовлетворённое, грустное
- **фиолетовый** – тревожное, напряжённое
- **чёрный** – упадок, уныние

День1 	День2 	День3 	День4 	День5 	День6 	День7 
День8 	День9 	День10 	День11 	День12 	День13 	День14 
День15 	День16 	День17 	День18 	День19 	День20 	День21 

Кроме того, в дневнике могут располагаться творческие задания, которые можно выполнить в свободное время:

- напиши письмо другу, который не поехал на смену, расскажи ему о событиях прошедшего дня / недели / смены;
- «отправь» себе сообщение в будущее, расскажи, на что тебе стоит обратить внимание в смене, чему уделить больше времени.
- Вспомни пословицы, поговорки, афоризмы – какой из них (может быть несколько) описывает сегодняшний день?
- Представь себя в роли водителя, чтобы ты сделал по-другому в сегодняшнем дне?
- запиши факты, которые поразили тебя, о которых рассказали ребята в смене и которыми ты поделишься с друзьями.
- Запиши одну смешную историю, которая произошла с тобой в смене, чтобы открыв Дневник через месяц, ты мог вспомнить её и улыбнуться.

Лист дневника может выглядеть следующим образом.

Описание примерных сценарных ходов событий 2-го дня смены.

Дневник первооткрывателя

День _____

Миссия отряд сегодня _____

Главное открытие сегодняшнего дня

Сегодня я узнал

Сегодня я увидел

Сегодня я научился

Сегодня я сделал

Я горжусь тем, что

Сегодня у меня не получилось

События дня, которые на твой взгляд, были важны

Мое настроение сегодня:

Миссия «Узнавай новое!»

Организационный сбор

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры, клей, ножницы, картон.

Предварительная подготовка: выучить легенду.

На **организационном сборе** происходит создание организационной структуры и системы самоуправления отряда.

1. Выбор названия отряда: все предложения записываются на ватмане, они должны соотноситься с тематикой смены, после чего отряд голосует за лучшее название.
2. Выбор девиза отряда: такой же принцип.
3. Придумывание «фишек» отряда: отрядная песня, любимые кричалки, «удивляшки».
4. Проектирование будущего отрядного уголка.
5. Выбор капитана и помощника капитана.
6. Формирование микро групп: дежурные, оформители, танцоры и певцы, ответственные за отрядный уголок, ответственные за кричалки и девизы дня, дежурные по столовой и т.д. (роли не постоянны, можно менять в течение смены).

Проведение социометрии: отряд письменно отвечает на два вопроса (на каждый вопрос нужно написать трёх человек).

1. Кому бы вы рассказали важный для вас секрет?
2. С кем вы готовы прямо сейчас организовать дело?

Погружение в систему стимулирования:

Легенда: Согласно легенде, в мире существуют

чудесные деревья, приносящие удачу и исполняющие желания. Многие храбрецы пытались найти их, но возвращались ни с чем. Тогда они объявили историю о чудесных деревьях выдумкой и перестали искать их. Но людям так хотелось верить в легенду! И они стали наделены особыми способностями обычные деревья, веря, что те принесут им удачу. А чтобы закрепить свое желание, люди привязывали к деревьям кусочки ткани. Но вскоре выяснилось, что многие деревья от этого гибнут. То ли узелки оказывались слишком крепкими, и это мешало течь древесным сокам; то ли желания людей были такими неумными, что дерево не справлялось с ними. Люди забыли самый главный секрет легенды, который гласил: «И дерево человек сам делает, а питает его успехами и достижениями своими».

Вопросы для обсуждения:

- Как вы поняли притчу?
- Где можно найти дерево успеха и достижений?
- Как вы понимаете слова «успех», «достижение»?
- Каких успехов и достижений в лагерной жизни вы хотите достичь?
- Хотите ли вы вырастить такое дерево у себя в отряде?

Давайте с вами и сами изготовим дерево достижений. Но предварительно давайте обсудим, как изготовить дерево, как его укрепить, каждый из вас обозначит свою веточку на дереве особым знаком, не похожим на остальные.

После обсуждения ребята изготавливают дерево, выбирают себе на дереве веточку, оформляют ее по своему желанию

Каждое ваше достижение или успех поможет дереву покрыться разноцветной листвой. Если вы достигните успехов в активной деятельности (творчестве, спорте, занятиях) – появится зеленый листочек, если вы научитесь успешно общаться друг с другом – появится красный листочек, если достигнете успехов в дисциплине – желтый, если будете помогать окружающим и совершать добрые поступки – синий цветок. Как только на вашей веточке появятся любые три листочка, сразу распускается цветок, еще три листочка еще цветок. Так мы с вами сможем совершить чудо – наше дерево зацветет. Все зависит от вас!

(В дальнейшем дерево поможет ребятам осознать, что у них получается лучше всего, а над чем еще надо поработать. Возможен следующий вариант: если на веточке появляются листики разного цвета, то цветок крупный, если одного и того же цвета, то маленький. Важно, при обсуждении успехов помнить главный смысл притчи – все в твоих руках!) Дерево будет находиться в нашем лагере в отрядном уголке. Каждый день мы сможем подводить итоги и наблюдать, как оно меняется. У кого-то веточка зацветет быстрее, у

кого-то медленнее. Вы сможете увидеть, кому из вас надо помочь, кому подумать о своем отношении к окружающим, о правилах поведения. Главное—помнить, что красота дерева зависит от вас, потому что он опирается вашими успехами и достижениями.

Презентация образовательной программы

«Что нужно, чтобы стать Первым?»

Продолжительность –60 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры, клей, ножницы, картон.

Предварительная подготовка: не требуется.

В течение всей смены в лагере реализуется программа развития soft-skills – навыков XXI века, необходимых каждому человеку. Программа представляет собой увлекательные и интерактивные занятия, разработанные специально для детей с целью развития их личностных качеств и soft-skills. В рамках программы дети будут учиться навыкам эффективной коммуникации, решения проблем, развивать лидерские качества и умения работать в команде, а также обучаться другим навыкам, необходимым для успешной социализации и развития в современном мире.

Через игры, упражнения и творческие задания дети будут развивать свою уверенность, эмпатию, умение работать в команде, принимать решения и решать конфликты. Программа также будет включать в себя элементы рефлексии и самоанализа, чтобы дети могли лучше понимать себя и свои сильные стороны.

Во второй день смены проходит первое занятие в рамках образовательной программы, далее они проходят каждый день, кроме заключительного дня смены. Презентация программы может пройти в форме игры «Найди клад», где ребята идут по

маршруту, выполняя командные задания на воображение, творческое мышление, коммуникацию.

Интеллектуальная игра «Хочу всё знать!»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги, фломастеры, бланки жюри, гра-моты.

Предварительная подготовка: оформить место проведения дела, разделить ребят на небольшие команды по 3-6 человек.

Игра представляет собой вариацию телешоу «Своя игра», где участникам представлены разные категории в опросов по разной цене. Участники выбирают вопрос и цену, если называют правильный ответ, то зарабатывают баллы в свою копилку.

В мире животных	10	20	30	40	50
Крылатые выражения	10	20	30	40	50
Логотипы	10	20	30	40	50
Где логика?	10	20	30	40	50
Вы в танцах	10	20	30	40	50



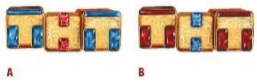


В мире животных:

10	Это животное, не имея рук, может поднять с земли монетку, гвоздик и тяжелую бочку.	Слон
20	Какая единственная на Земле птица способна летать хвостом вперед?	Колибри
30	Эта птица умеет стонать, охать, пищать, хрипеть, хохотать, ивизжать.	Сова
40	У этого крупного животного (до 2,5 метров ростом) детеныш рождается длиной всего три сантиметра.	Кенгуру
50	Из всех земных существ пройти «тест зеркала», то есть распознать самого себя, способны только человек, орангутанг, шимпанзе и ... Кто еще?	Дельфин




Крылатые выражения:

10	Какой праздник вспоминают в месте с котом?	Масленица. Фразеологизм «Не всё коту масленица»
20	Этот головной убор опасен для здоровья человека, нечистого наруку. Назовите его.	Шапка входит в состав фразеологизма «на воре шапка горит»
30	В русском языке есть фразеологизмы «начать с азов, а за глаза не видал». Что же такое «аз»?	Аз первая буква кириллицы
40	Как называется уязвимое место?	Ахиллесова пята
50	Приведите русский фразеологизм, синонимичный французскому «хорошему коту – хорошую крысу»	Большому кораблю – большое плавание

Логотипы (какой правильный?):

10	 <p>А Билайн® В Билайн®</p>	В
20	 <p>А В</p>	В
30	 <p>А В</p>	А
40	 <p>А В</p>	А
50	 <p>А В</p>	А

Где логика?(Что объединяет картинки?):5

10		Шахматы
20		Торт
30		Косметика
40		Внутренние органы



Вы в танцах:

10	Назовите самый древний массовый танец-игру, свойственный всем народам.	Хоровод
20	Название какого танца переводится как «соус»?	Сальса
30	Кто написал три самых известных балета «Лебединое озеро», «Щелкунчик», «Спящая красавица»?	Пётр Ильич Чайковский
40	Какой праздник, связанный танцем, ежегодно празднуется в Аргентине 11 декабря?	Праздник танго
50	В греческой мифологии Она — одна из девяти Муз, покровительница танца и хора.	Терпсихора

Чёрный ящик (при ответе на эти вопросы можно заработать 20 баллов):

Это существовало с незапамятных времен: ОНИ появились еще в древнем Шумере (на глиняных табличках). Первые книгопечатники Иоганн Гутенберг и Иван Фёдоров прославились как раз созданием ИХ (помимо Библии и Евангелия).	Учебник
Первая Она появилась в 1888 году, чтобы маркировать ящики и коробки в банке. После этого было выдано более 300 патентов на усовершенствование Её конструкции. Секрет успеха оказался в использовании густой пасты на основе глицерина с добавлением пигментов нужных цветов.	Шариковая ручка
ЕГО история в России началась на рубеже 19–20 вв., тогда он назывался «Спутник школы». «Советская» версия ЕГО — это обезличенный документ размером 17×21 см. скатерной обложкой белого или серого цвета.	Дневник
Первооткрывателями ЕГО можно смело считать ацтекковина-роды майя, которые обнаружили массу полезных свойств смолы, вырабатываемой вечнозеленым растением гевея. В 1770 году на эту же особенность обратил внимание учёный Джозеф Пристли, которому (как и всем вокруг) приходилось до этого открытия пользоваться... хлебным мякишем.	Ластик

Сбор отряда «Время Первых»

Продолжительность– 30 минут.

Необходимые ресурсы: «эстафетная палочка»; фонарик или огонёк.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора.

Структура вечернего сбора: Сбор отряда «Время Первых» –**ежедневная традиция** (но несколько раз за смену проводится тематический огонёк). Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

Ведущий напоминает участникам правила проведения сбора и основные события дня, благодарит их за участие в дне.

Метод обсуждения – рассказ-эстафета.

Вожатый предлагает для обсуждения ряд вопросов и заданий для подведения итогов дня (вопросы можно использовать каждый день разные, выбирая не более 3):

Вопросы для рефлексии	Задания для рефлексии
<ol style="list-style-type: none"> 1. Какой вклад я внёс в подготовку к делу? 2. Как я оцениваю прошедшее/ организованное дело? 3. Что я мог бы изменить/сделать лучше? 4. Что нового я узнал сегодня? 5. Чем я горжусь в сегодняшнем дне? 6. Назовито, что вызвало трудности. Получилось ли с ними справиться? 7. Есть ли что-то, чему ты научил сегодня своих товарищей? 8. Что могли бы сделать вожатые/ товарищи, чтобы сегодняшний день стал лучше? 9. Над каким навыком/умением тебе ещё нужно поработать? 10. Какое дело было для тебя сегодня самым комфортным? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Задание «Хотелки и достижения»: вожатый предлагает ребятам назвать свои желания и то, что они уже достигли, передавая «эстафетную палочку». 2. Задание «Музей открытий»: вожатый предлагает рассказать о самом впечатлившем событии дня. 3. Задание «Знаки зодиака»: вожатый предлагает разделить на группы по знакам зодиака. Каждая группа обсуждает свой знак зодиака, выделяет схожие качества, а затем представляет свой знак зодиака. Упражнение позволяет необычно характеризовать личности ребят через выделение значимых, отличительных качеств. 4. Задание «День из жизни»: вожатый предлагает каждому рассказать о самом запоминающемся дне своей жизни. Это задание поможет вожатому получить информацию о ценностях ребят и отряда в целом.

Вопросы для рефлексии	Задания для рефлексии
<p>11. Какое событие сегодняшнего дня принесло тебе наибольшую радость?</p> <p>12. Какие три прилагательных максимально правдиво опишут сегодняшний день?</p> <p>13. Что или кто оказал на тебя наибольшее влияние сегодня?</p> <p>14. Если сравнить сегодняшний день с книгой или фильмом, то что бы это было? Какой фильм, какая книга и почему?</p> <p>15. Если бы ты мог изменить одно событие сегодняшнего дня, то что бы это было?</p>	<p>5. Задание «Я не понимаю, что...»: вожатый предлагает каждому сказать, что он не понимает, начиная с фразы «Я не понимаю, что...». Таким образом, каждый может высказать проблемы, со- мнения, которые возникли за прожитые дни. После того, как все выскажутся, необходимо выработать план, который поможет разрешить непонимание.</p> <p>6. Задание «Дом»: вожатый предлагает построить дом сегодняшнего дня из разноцветных кирпичей. Для этого нам надо приготовить «кирпичи» из темной и светлой бумаги. Цвет стен, которые возведут ребята, покажет вам, каким был прошедший день.</p> <p>7. Задание «Вопрос из шляпы»: вожатый предлагает написать два вопроса, которые накопились за несколько дней, которые волнуют всех. Они касаются как положительных моментов, так и не очень. Затем все вопросы складываются в «шляпу». На следующем этапе огонька участник, вытаскивая из «шляпы» вопрос, называет его и говорит о своем отношении к проблеме, событию, отношениям в отряде.</p> <p>8. Задание «Письмо другу»: вожатый предлагает написать письмо другу, родным. Переключается внимание с себя на окружающих, удовлетворяется потребностью во внимании, в сочувствии других людях.</p> <p>9. Задание «1 предложение»: вожатый предлагает написать прошедший день одним предложением.</p> <p>10. Задание «3 факта»: вожатый предлагает перечислить три вещи, которые стали лучше за прошедший день (всамоучастникесмены или в отряде).</p>

После того, как все высказались, ребята с вожатыми поют песню,

заполняют дневники впечатлений и проводят ритуал прощания.
Вожатый провожает отряд домой.

Описание примерных сценарных ходов событий 3-го дня смены. Миссия «Открывай смену!»

Линейка открытия смены «Поехали!»

Продолжительность—30 минут.

Необходимые ресурсы: листы с рапортами; система стимулирования; флаг; запись гимна; гитара.

Предварительная подготовка: оформить место проведения линейки открытия.

Линейка открытия смены—это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряды (или отряд) представляют свои названия и девизы, сдают рапорта о готовности к смене.

Линейка начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Игровая оболочка смены: Если мы готовим тематическую смену, то тематическим должно быть не только содержание. Важной составляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере раскрыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации — тематические оформление дел, костюмы и т.п. На

линейке необходимо дать старт системе стимулирования,

Объяснив каким образом будет идти соревнование, как продвигаться

итоги.

Вариант оболочки для тематической смены:

- Лагерь–компьютерная игра;
- Отряды–персонажи игры;
- Вожатые/Воспитатели–модераторы игры;
- Методисты–разработчики игры;
- Руководитель смены–главный босс.

Система стимулирования: В определённом месте располагается первый элемент карты–мира компьютерной игры, этот мир будет расширяться, так как с выполнением очередной миссии отряду (командам одного отряда или отрядам) будет доступна новая территория. Миссии– это дела и события, непосредственно связанные с деятельностью Движения Первых, так как каждая миссия отражает направление деятельности Движения. За успешное прохождение миссии персонажи получают доступ к новой территории. Территории – это элементы карты (можно оформить в виде вымышленной географической карты). Новая территория обязательно открывается в новом игровом дне. На карте могут появляться дополнительные отметки (например, элементы рельефа, такие как Пик Достижений, или Гора Успеха) за особые достижения отряда. Кроме того, каждый отряд (команда отряда) имеет собственный экран состояния, на котором отмечается, сколько игровых жизней доступны персонажам. Игровые жизни можно зарабатывать, например, за победы в

конкурсных состязаниях (количество жизней, которые персонажи отряды/команды получают за достижения, определяются организаторами). Чем успешнее пройдена миссия, тем больше жизней получает отряд (команда отряда), максимум устанавливается самостоятельно руководителем смены. За ряд нарушений (например, дисциплинарных) персонажи могут лишаться игровых жизней.

Цель персонажей – проходить миссии Движения Первых. Первый, второй, третий, двадцатый и двадцать первый дни не учитываем, так как в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть (названия миссий поднимать есть, но территории не открываются, игровые жизни не зарабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии. Далее список миссий по дням, при необходимости их можно менять между собой:

День1 Миссия «Знакомься с лагерьем!»	День2 Миссия «Узнавай новое!»	День3 Миссия «Открывай смену!»	День4 Миссия «День Первых»
День5 Миссия «Будь здоров!»	День 6 Миссия «Умей дружить!»	День7 Миссия «Дерзай и открывай!»	День8 Миссия «Найди призвание!»
День9 Миссия «Создавай и вдохновляй!»	День10 Миссия «Создавай и вдохновляй!»	День 11 Миссия «Будь с Россией!»	День12 Миссия «Благотвори!»
День13 Миссия «Благотвори!»	День14 Миссия «Достигай и побеждай!»	День15 Миссия «Расскажи о главном!»	День16 Миссия «Открывай страну!»

День 17 Миссия «Береги планету!»	День 18 Миссия «Учись и познавай!»	День 19 Миссия «Служи Отечеству!»	День 20 Миссия «Будь че- ловеком!», «Будьте первыми!», «Будьте вместе!»
День 21 Миссия «До скорых встреч!»			

Далее каждый день смены будет начинаться с Открытия дня, которые можно проводить по схеме:

Открытие дня «Первым приготовиться!»

Продолжительность—20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; часть карты территории игры.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда, если он не один).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Отряды (отряд) собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни.

Ведущий предлагает получить эмоциональный заряд дня. Далее представлены варианты заданий, ежедневно используется только одно:

1. Участники отряда должны поздороваться друг с другом на выдуманном языке.

2. Вожатый проходит по кругу, хлопает каждому ребенку по ладошке (дает «пять») и произносит слова напутствия и мотивации на день:

«Интересных открытий», «Продуктивной работы», «Ярких идей» ит.д.

3. Каждый участник смены учит и читает часть стихотворения Роберта Рождественского «Если вы есть, будьте первыми...»

4. Участникам отряда нужно поздороваться друг с другом без использования слов (мимикой и жестами), пожелать успехов на день.

5. Задача ребят в отряде поприветствовать друг друга, подражая манерам известной личности.

6. Необходимо написать письмо приветствие вожатым отряда и ребятам от вожатых с пожеланиями успешного дня.

7. Задача – придумать кричалку-приветствие и поприветствовать вожатых, товарищей по отряду.

8. Вожатый предлагает поздороваться друг с другом руками, локтями, плечами, коленями и т.п.

9. Внутри отряда каждый участник должен подарить «подарок» соседу справа, объяснив, что именно он дарит и почему одариваемому нужен этот подарок.

10. Каждому участнику нужно вспомнить испеть строчку и зпесни, где содержатся слова-приветствия.

11. Каждый человек в отряде говорит соседу слева пожелание на сегодняшний день, пожелания не должны повторяться.

12. Каждый человек в отряде может сказать один комплимент любому участнику, комплименты и люди повторяться не должны.

13. Придумайте неожиданное приветствие, которое вы сможете использовать на открытии и в течение всего дня.

14. Аплодируем друг другу различным и способами пальчиками, ладонями, ладонями о колени и т.п.

15. Стоя в центре круга, вожатый желает доброго утра всем тем, кто...(елка шуна завтрак, рано встал, почистил зубы, пришёл в джинсах, готов сегодня работать и т.п.). Если характеристика кому-то подходит, то эти ребята меняются местами, задача ведущего занять свободное место.

16. Каждый участник получает листок и ручку. Задача –нарисовать сегодняшнее настроение. По сигналу «Стоп» от ведущего листок передаётся соседу справа и так далее, пока листок не вернётся к своему владельцу.

17. Каждый ребёнок говорит: «За эту смену я...(узнал,научился,подружился и т.д.)», отряд отвечает: «Молодец! Это круто!»

18. Вожатый благодарит каждого участника отряда за смену и говорит короткое напутственное

слово «Отличная работа!», «Ты смог проявить себя!» и т.п.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и узнать что-то новое о миссиях Движения и его флагманских проектах. Что же можно узнать именно сегодня? А сегодня мы узнаем про новую миссию Движения и реализуемый флагманский проект. Далее приведены названия флагманских проектов Движения, о которых можно рассказать на Открытии дня (все флагманские проекты соотносятся с направлениями движения, миссиями):

1. Большая перемена
 2. Всероссийский проект «Хранители истории»
 3. Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0»
 4. Всероссийский проект «Вызов первых»
 5. Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего»
 6. Всероссийский проект «Школьная классика»
 7. Всероссийский проект «Звучи»
 8. Всероссийский проект «Медиа притяжение»
 9. Всероссийский проект «Первая помощь»
 10. Всероссийский проект «Благотвори»
 11. Походное движение «Первых»
 12. Всероссийский проект «Юннаты первых»
- После презентации флагманского проекта

происходит торжественное открытие новой игровой территории (прикрепляется новая часть карты).

Открытие дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения миссии дня и кричалкой «Если вы есть—будьте Первыми!»

Вечер Первооткрывателей смены

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: стулья по количеству участников, комплект звуковой аппаратуры, расходные материалы для выступлений отрядов, элементы костюмов, проектор, презентация.

Предварительная подготовка: оформить место проведения дела; прорепетировать с ребятами выступления; подобрать реквизит и костюмы; прорепетировать номера вожатых.

На Вечере Первооткрывателей отрядам (отряду) предстоит презентовать себя творческой форме (представить себя как дружный отряд и как персонажей компьютерной игры).

Вечер открытия смены—это увлекательное и захватывающее событие, которое будет наполнено сюрпризами и загадками.

Ребята собираются в помещении, украшенном в стиле компьютерной игры. Они могут быть одеты

в костюмы персонажей из игры, могут держать в руках плакаты с лозунгами «Готовы к новому уровню!» или «Победа ждет нас!», или «Пройдём все миссии!».

На сцену выходит мастер игры – вожатый лагеря, одетый как главный персонаж компьютерной игры.

Игровой мастер: «Добро пожаловать, ребята, в наш лагерь нового уровня! Сегодня перед нами открывается новая смена, новый уровень приключений и веселья. Мы собрались здесь, чтобы пройти через все испытания вместе, как настоящие герои компьютерных игр! Помните, что каждый из вас – важное звено нашей команды, и только вместе мы сможем победить всех боссов, выполнить все миссии и достичь новых вершин! Готовы ли вы к вызову?» *Да* «Тогда отправляемся в новое приключение! Пусть удача будет с нами, а наша дружба станет нашим самым мощным ресурсом! Приготовьтесь, друзья, и вперед – к открытиям!»

Играет эпическая музыка и появляется надпись на экране: «Миссия 1 – до старта миссии 3, 2, 1...»

Участникам предстоит пройти испытания 1 уровня: все разделяются на команды и начинают проходить через серию загадочных испытаний

изаданий, таких как разгадывание шифров (например, шифр Цезаря или буква её номеру в алфавите), по иск скрытых предметов и выполнение специальной миссии выступления на сцене.

Номер участников смены

Далее поджидают испытания 2 уровня: Каждая команда получает карту с указаниями и подсказками, чтобы найти скрытые предметы по всей территории проведения дела (это могут быть несколько карточек в личное дело). В процессе выполнения заданий могут происходить неожиданные события, такие как появление персонажей, которые пытаются помешать выполнению заданий.

Наконец, остаётся испытание 3 уровня: После выполнения всех заданий участники собираются вместе, чтобы разгадать последний шифр и найти сокровище – секретную информацию о выступлении модераторов и разработчиков игры, главного босса.

Номер педагогического отряда

После выступления педагогического отряда его представляют, называя всех по именам и должностям (официальным и игровым), вожатые поют с ребятами песню. Жюри подводит итоги, руководитель смены вручает грамоты командам за

призовые места в Вечере Первооткрывателей
смены.

Самоаттестация отряда

Коллективная самоаттестация—это разговор в отряде, во время которого отряд определяет, на какой ступени находится как коллектив, решает, на какую ступеньку он может подняться в ближайшее время, на мечает, что нужно сделать, что бы цель была достигнута. В самом общем виде план проведения самоаттестации может быть таким:

Вступительное слово ведущего (вожатого).

Общий разговор «Кто мы? Какие мы?»

Коллективное обсуждение «Наша программа роста» в начале смены (в конце смены – «Чего мы достигли»).

Во вступительном слове ведущий говорит о месте и значении коллектива в жизни каждого человека, об особенностях его становления, выделяет задачи самоаттестации, знакомит с описанием ступеней роста коллектива, объявляет порядок проведения разговора. Очень важно создать непринужденную, доброжелательную и в тоже время деловую, принципиальную атмосферу предстоящего обсуждения. Средствами для создания такой атмосферы могут быть специально выбранное место проведения самоаттестации, его оборудование и оформление, тон и стиль разговора, задаваемый в ступительным словом

ведущего. На начальном этапе ведущий должен воздерживаться от собственных суждений и оценок, касающихся жизнедеятельности отряда.

В разговоре «Кто мы? Какие мы?» ориентирам и могут стать следующие вопросы:

- Делает ли мы полезное, нужное дело для своего отряда, для лагеря? По своей инициативе или нас просят об этом?
- Все ли мы внимательны друг к другу? Переживаем ли мы все, если кому-то из нас очень плохо? Радует ли мы успехам товарищей? Успехи и неудачи отряда принимаются близко к сердцу всеми или только некоторыми?
- Можно ли сказать, что у нас в отряде отличная организация и мы «один–за всех и все–за одного»? Если да, то , в чем это проявляется? Если нет, то почему это так?
- Достаточно ли мы понимаем друг друга, умеем ли находить общий язык, вырабатывать общее мнение по важным вопросам?
- Когда трудности, когда надо, можем ли, готовы ли мы собрать свою волю в кулак, проявить настойчивость, принципиальность?

– Какое общее дело нам по силам в ближайшее время?

Вопросы могут сосредоточить внимание ребят на основных сторонах жизни. Ведущий разговора внимательно следит за высказываниями ребят, выделяет главное, отбирает спорные высказывания, вводит при необходимости новые вопросы, постоянно направляет разговор в нужное русло.

Обсуждение предлагаемых вопросов, в конечном счете, должно привести к обобщенной характеристике состояния дел в отряде, которая сопоставляется с описанием ступеней роста коллектива. Делается вывод о соответствии отряда той или иной ступени роста коллектива.

Затем оцениваются возможности дальнейшего развития, намечаются конкретные перспективы жизни и деятельности отряда. Предложения по улучшению могут касаться изменения эмоционального климата, стиля взаимоотношений, самоуправления, различных дел, которые сплотят коллектив. При этом нужно руководствоваться характеристиками следующей ступени развития.

Предложения могут быть разными, но они должны быть конкретными и выполнимыми.

Ступени развития коллектива (А.Н.Лутошкин). Песчаная россыпь.

Присмотритесь к песчаной россыпи – сколько песчинок собрано вместе, и в то же время каждая из них сама по себе. Налетит слабый ветерок и отнесет часть песка в сторону, рассыплет его по площадке. Дунет ветер сильнее – и не станет россыпи.

Бывает так в группах людей. Там тоже каждый как песчинка: вроде все вместе и в то же время каждый отдельно. Нет того, что «сцепляло», соединяло бы людей. Здесь люди и ли еще мало знают друг друга или просто не решаются, а может быть, и не желают пойти на встречу друг другу. Нет общих интересов, общих дел. Отсутствие твердого, авторитетного центра приводит к рыхлости, «рассыпчатости» группы.

Группа эта существует формально, не принося радости и удовлетворения всем, кто в нее входит.

Мягкая глина.

Известно, что мягкая глина – материал, который сравнительно легко поддается воздействию, и из него можно лепить различные изделия. В руках хорошего мастера (а таким в группе может быть актив, организатор дела) этот материал превращается в искусный сосуд, в прекрасное изделие, но он может остаться простым куском глины, если к нему не приложить усилий. Больше того, когда мягкая глина окажется в руках неспособного человека, она может принять самые неопределенные формы.

В группе, находящейся на этой ступени,

заметны первые усилия по сплочению коллектива, хотя они иробкие. Не все получается у организаторов, нет достаточного опыта совместной работы.

Скрепляющим звеном здесь еще являются формальная дисциплина и требования старших. Отношения разные—доброжелательные, конфликтные. Ребята по своей инициативе редко приходят на помощь друг другу. Существуют замкнутые приятельские группировки, которые мало общаются друг с другом, нередко ссорятся. Подлинного мастера—хорошего организатора пока нет или ему трудно себя проявить, так как по настоящему его некому поддержать.

Мерцающий маяк.

В штормовом море маяк опытному и начинающему мореходу приносит уверенность: курс выбран правильно, «так держать!». Заметьте, маяк горит не постоянно, а периодически выбрасывает пучки света, как бы говоря: «Я здесь. Я готов прийти на помощь».

Формирующийся коллектив озабочен, чтобы каждый шел верным путем. В такой группе преобладает желание трудиться сообща, помогать друг другу, бывать вместе. Но желание — это еще не все. Дружба, товарищеская взаимопомощь требуют постоянного горения, а не одиночных, пусть даже частых вспышек. В группе есть на кого опереться. Авторитетны «смотрители» маяка, те, кто не дает погаснуть огню,— организаторы, актив.

Группа заметно отличается среди других групп своей индивидуальностью. Однако ей бывает

трудно до конца собрать свою волю, найти во всем общий язык, проявить настойчивость в преодолении трудностей, не всегда хватает сил подчиниться коллективным требованиям у некоторых членов группы. Недостаточно проявляется инициатива, не столь часто вносятся предложения по улучшению дел не только в классе, но и в школе. Мы видим проявление активности всплесками, да и то не у всех.

Алый парус.

Алый парус – символ устремленности вперед, неустойчивости, дружеской верности, преданности своему долгу. Здесь действуют по принципу «Один – за всех и все – за одного».

Дружеское участие и заинтересованность делами друг друга сочетаются с принципиальностью и взаимной требовательностью. Командный состав парусника – знающие и надежные организаторы, авторитетные товарищи. К ним идут за советом, обращаются за помощью, и они бескорыстно оказывают ее.

У большинства членов «экипажа» проявляется чувство гордости за свой коллектив, все переживают горечь, когда их постигают неудачи. Группа живо интересуется, как обстоят дела в других группах. Бывает, что приходят на помощь, когда их об этом попросят.

Хотя группа и сплочена, но бывают такие моменты, когда она не готова идти наперекор бурям и ненастьям. Не всегда хватает мужества признать свои ошибки сразу, но постепенно положение может быть исправлено.

Горящий факел.

Горящий факел – это живое пламя, горючим материалом которого являются тесная дружба, единая воля, отличное взаимопонимание, деловое сотрудничество, ответственность каждого не только за себя, но и за весь коллектив. Да, здесь хорошо проявляются все качества коллектива, которые мы видели на ступени «Алый парус». Но это не все.

Светить можно и для себя, пробираясь сквозь заросли, поднимаясь на скалы, спускаясь в ущелья, проторяя первыетропы. Но разве можно чувствовать себя счастливым, если рядом кому-то трудно, если позади тебя группа, **которым** нужна помощь и твоя крепкая рука. Настоящий коллектив тот, где бескорыстно приходят на помощь, делают все, чтобы принести пользу людям, освещая, подобно легендарному Данко, жаром своего сердца дорогу другим.

Литература:

1. Лутошкин А.Н. Как вести за собой–М.,1978.
2. Лутошкин А.Н. Эмоциональные потенциалы коллектива–М.,1988.
3. Немов Р.С., Кирпичник А.Г.Путь к коллективу.– М.,1988.
4. Уманский Л. И. Психология организаторской деятельности школьников.– М. 1980.

Описание примерных сценарных ходов событий 4-го дня смены. ДЕНЬ ПЕРВЫХ

ВАРИАНТ 1

Для организации тематического дня можно воспользоваться материалами, опубликованными в пособии: Методические рекомендации по проведению тематического блока смены «День Первых»: методическое издание / [Н.Ю.Лесконог, Т.В.Макарова, С.Г.Погосян и др.]. – Москва: МПГУ, 2023–40с. ISBN978-5-4263-1217-3

Данные методические рекомендации разработаны в помощь педагогическим коллективам образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления с целью включения в программу смен тематического блока «День Первых». В материалах использованы предложения участников Форума организаторов детского отдыха, выработанные в рамках проектной сессии Движения Первых в феврале 2023 года. Материалы раскрывают цели задачи проведения тематического блока «День Первых», план его реализации, рекомендации по проведению ключевых событий блока, погружающих участников смены в миссию, ценности, направления Движения Первых в формате интерактивных и организационно-деятельностных игр, проектных сессий, креативных коллективно-творческих дел и других активностей. Материалы методических рекомендаций могут быть использованы организаторами детского отдыха и оздоровления,

специалистами образовательных организаций, вожаками, преподавателями студентами образовательных организаций высшего и среднего профессионального образования.

ВАРИАНТ 2

1. Целевые установки тематического дня смены «Быть в Движении»

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

Задачи:

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

проектами «Движения Первых».

Ожидаемые результаты тематического дня смены «Быть в Движении»:

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

План тематического дня смены «Быть в Движении»

В тематический день смены «Быть в Движении» входят специально разработанные события, среди которых: линейка, классная встреча, проектная сессия, коллективное творческое дело и вечерний сбор отряда. Характер

событий должен обеспечивать вовлечение участников смены в продуктивную коммуникацию со сверстниками и взрослыми, понимание её целей и механизмов.

Учитывая цели и задачи эта по впроведения лагерной смены, а так же цели тематического дня «Быть в Движении», последний рекомендуется проводить в завершении основного периода смены. Решенные к этому моменту задачи участия в совместной деятельности со сверстниками, реализации себя, установлении дружеских связей между участниками смены позволят выбрать направление деятельности «Движения Первых», в котором участники планируют развиваться, найти единомышленников выбранном направлении и обсудить возможности взаимодействия в своих образовательных организациях, первичных отделениях.

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

Для визуального оформления событий следует использовать официальную символику «Движения Первых», перейдя по QR-коду, размещённому в конце методических рекомендаций.

2. **Рекомендации по проведению ключевых событий тематического дня «Быть в Движении»**
<https://методист.рф/navigator/programmy-profilnykh-smen/programma-i-konstruktor-provedeniya-dnya-pervykh/>

Торжественная линейка Первых

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оформление, Государственный гимн Российской Федерации, Государственный флаг Российской Федерации, специально подготовленные шаблоны частей пазла по числу отрядов лагеря (шаблоны будут использованы для создания единого объекта, поэтому желательно выполнить части достаточн о крупного размера, одна деталь размером А2), карточки с ценностями Движения.

Предварительная подготовка: репетиция с ведущими линейки и танцевальной группой флешмоба Движения.

Примерный план проведения линейки:

Ведущими могут стать активисты «Движения Первых».

1) Приветствие ведущих и сдача рапорта.

Ведущий: Лагерь, внимание! Отрядам подготовиться и сдать рапорт. В: Торжественная линейка, посвящённая тематическому дню Общероссийского общественного государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» объявляется открытой.

В: Сегодня особый день, ведь быть в Движении

для нас не просто слова. Мы объединяемс явместе, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему!

В: В течение всего дня нас ждёт множество активностей, во время которых мы сможем лучше узнать о Движении, определить возможности для личного развития в нём и спроектировать деятельность ваших первичных отделений.

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

Звучит гимн Российской Федерации. Поднятие флага.

В: Вольно!

3) Приветственные слова от приглашённых гостей (главы муници- палитетов/руководителей органов образования/молодежной политики/специалистов регионального, местного отделения).

4) Стихотворение читают по четверостишью участники смены.

Движенье первых потому зовется так,
Что каждый в чём-то первый на планете,
Ты волю собери внутри в кулак,
Ведь только ты за жизнь свою в ответе.
Дерзай, не бойся пробовать творить,
Ты ещё только ищешь свою тропку,
И не спешитыдетствоторопить,
И пусть шаги твои ещё так робки,
Ты не страшись, что не такой, как все,
Ведь тех,кто славится великими делами,

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

Галина Логинова

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

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

В: В течение всего дня мы будем говорить о Движении и его ценностях. В честь этого мы

запускаем задание дня «Мы – часть большего!». В рамках него отрядам необходимо представить одну из ценностей Движения на части шаблона общего пазла в виде рисунка. А уже вечером мы сможем собрать этот пазл и увидеть полную картину ценностей Движения.

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

Ценности «Движение Первых»:
Взаимопомощи взаимоуважение

Единство народов России

Историческая память

Добро и справедливость

Мечта

Созидательный труд

Жизнь и

достоинство

Патриотизм

Дружба

Служение

Отечеству

Крепкая семья

Детские творческие номера

В: Я в движении

– Мы в движении (лагерь отвечает хором)

В: Мы в движении

– Всегда в движении (лагерь отвечает хором)

Флешмоб Движения Первых

Классная встреча с председателем Совета регионального отделения движения детей и молодёжи

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: поощрительные призы за лучшие вопросы.

Предварительная подготовка: не требуется.

«Классные встречи»—проект, в рамках которого успешные и известные люди встречаются с ребятами, рассказывая о себе и своём профессиональном пути, стараются поделиться с детьми опытом и знаниями. В рамках тематического дня встреча проходит председателем регионального или местного отделения. Активисты в открытой неформальной беседе могут задать интересующие вопросы (о личной жизни, карьере и профессиональном успехе героя) или спросить советв чём-либо.

Ведущими классной встречи могут стать сами участники профильной смены. Встреча выстраивается в форме диалога между представителем Движения Первых и участниками смены. В самом начале гость может рассказать о себе и факты о Движении, которые были бы интересны детям. Далее участники могут задать вопросы. В конце встречи гость выбирает самые интересные вопросы и поощряет их авторов подарками. Во время общения можно делать акценты на личности человека, его истории успеха, становление его в Движении.

Кроме того для проведения «Классной встречи» возможно использование, презентационного и ливидеоматериала гостя.

Проектная сессия «Открывая горизонты»

Продолжительность—120минут.

Необходимые ресурсы: бланки команд, таблички станций, канцтовары (ручки, фломастеры, бумага А4, ватманы, цветная бумага, картон, клей, скотч).

Предварительная подготовка: разделение отрядов по первичным/ местным/региональным отделениям или близлежащим регионам.

Перед началом проектной сессии участникам профильной смены предлагается познакомиться с флагманскими проектами «Движения Первых». Знакомство проходит в свободном порядке, в формате ярмар-ки. Для этого необходимо озаранее подготовить ведущих станций и зчисла детей, которые желательно были участниками данных проектов.

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

Далее для проведения самой проектной сессии желательно разделить всех участников не по отрядам, а по первичным отделениям либо муниципальным образованиям. Это повысит эффективность дела на этапе последействия когда

дети смогут реализовать проектные идеи на практике в своем первичном отделении или в лагере.

Несмотря на разнообразие и масштаб Всероссийских проектов и форумов, одной из важнейших единиц в структуре Движения является именно первичное отделение. Оно может быть образовано на базе любого учреждения, где есть дети и молодёжь от 6 до 25 лет, и задаёт темп и направление работы всего Движения. Первичное отделение собранием Совета определяет приоритетные направления развития, утверждает структуру внутреннего самоуправления и план дел.

В процессе данной проектной сессии команды смогут разработать конкретное дело и в дальнейшем реализовать его у себя на месте в первичном или местном отделении.

Проектная сессия состоит из 5-х этапов.

Этап	Краткое описание	Длительность этапа
1	<p>Знакомство с флагманскими проектами Движения в свободном режиме в формате ярмарки.</p> <p>Флагманские проекты «Движения Первых»:</p> <p>1. Всероссийский конкурс «Большая перемена» Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление</p> <p>2. Все российский проект «Хранители истории» В рамках проекта участники не просто изучают историю памятных мест, а посещают их, облагораживая и проводят косметическое восстановление архитектуры. Хранители истории также могут нести почетный памятный караул на местах. Кроме того, параллельно участники разрабатывают федеральную платформу интерактивной карты памятных мест.</p> <p>3. Военно-патриотическая игра «Зарница 2.0» Новый формат «Зарницы» включает в себя современные тенденции развития. Это технологичные испытания, управление дронами и работа с радиостанциями. На онлайн-платформе игры участники заводят свои аватары, проходят обучения, испытания, выбирают роль, наиболее близкую своим интересам</p> <p>4. Всероссийский проект «Вызов Первых» Мультиспортивные состязания, встречи и вызовы, которые помогают найти занятия спортом по душе и получить жизненно важные навыки, такие как работа с собственным весом и развитие координации. Дисциплины, включенные в проект, доступны в каждой школе и колледже, их можно выполнять даже на перемене: планка, подтягивания, классики, упражнения со скакалкой, а тренироваться и готовиться участники могут на семейных фестивалях Движения вместе с родными и близкими.</p> <p>5. Всероссийский проект «Школьная классика» Проект «Движения Первых» и</p>	20 мин

Театрального института им. Бориса Щуки и адлятех, кто хочетсоздатьв своей школетеатр, развить его и попасть на большую сцену.

В рамках проекта проходят мастер-классы и творческие встречи с профессионалами в сфере театральной деятельности, повышение квалификации и методические рекомендации для педагогов, а также показы детских спектаклей и театральные фестивали.

6. Все российский проект «Звучи»

Данный проект для всех, кто неравнодушен к музыке.

«Звучи» формирует настоящее музыкальное сообщество и возрождает хоровую традицию, участники получают возможность не только развивать свои музыкальные таланты, но и выступитьна больших сценах со знаменитыми артистами.

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

7. Всероссийский проект «Медиа

Притяжение» Всероссийский проект«Медиа Притяжение»—это уникальный проект для юных журналистов, блогеров, видеомейкеров, дизайнеров и медиацентров общеобразовательных организаций. Проект включает в себя образовательную и конкурсную составляющую. Участники проходят информационно-просветительский курс, выполняют конкурсные задания и борются за уникальные возможности и призы.

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

8. Всероссийский проект «Первая помощь»

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

Продемонстрировать полученные знания и навыки можно на семейных чемпионатах, региональных и Всероссийских чемпионатах по оказанию первой

помощи.

9. Всероссийский проект «Благотвори»

«Благотвори» объединяет всех неравнодушных людей, которые готовы творить добрые дела и помогать другим. Учащимся и педагогам предлагается пройти информационно-просветительский курс про волонтерство, а также оздать свой волонтерский отряд Первых. Помимо обучения участникам ежемесячно даются задания, по итогам которых выбираются лучшие волонтерские отряды.

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

10. Походное движение «Первых»

Походное движение «Первых» проводится круглогодично.

В рамках движения проводятся:

- приключенческая краеведческая игра по спортивному ориентированию;
- встречи с руководителями туристских клубов;
- конкурс рисунков и топографических знаков;
- организация фотовыставки «Тайна фотоснимка»;
- турнир по вязанию туристских узлов;
- создание книг туристских рекордов «Первых»;
- история одним кадром «Я возьму с собой в поход...»;
- проведение походов выходного дня, посвящение в туристы.

11. Всероссийский проект «Юннаты Первых»

Благодаря проекту «Юннаты Первых» каждый из ребят может стать частью большого юннатского объединения и все вместе заботиться о животных и растениях, изучать природу, участвовать в экспедициях. Участникам предлагается создать свой клуб юных натуралистов и расширить знания участников в науке, исследованиях, экологическом волонтерстве, заняться экспедиционно-исследовательской деятельностью.

2	<p>Деление на команды и объяснение правил сессии. Мозговой штурм, первичное оформление своего проекта в соответствии с выбранным направлением или флагманским проектом Движения: определение проблемы, на решение которой будет направлен проект, а также генерация идеи её решения.</p> <p>Идею и вариант решения необходимо описать, указав название своего проекта (цикла дел, акции, обучающей программы и т.д.), направление Движения, к которому он относится, форму реализации, дату проведения, отличительную черту от уже имеющихся решений.</p> <p>Далее командам необходимо защитить идею проекта у методиста на её соответствие миссии и ценностям Движения, получить одобрение для перехода ко второму этапу работы.</p>	15 мин
3	<p>Проработка выбранного решения в команде, детализация. Команды посещают станции, на которых выполняют задания и получают баллы. Максимальное количество баллов, которое можно получить на одной станции – 10, где 1 балл дается за не полностью выполненное задание или результат, не относящийся к содержанию разрабатываемого проекта, а 10 баллов означает, что задание выполнено полностью и соответствует всем критериям. Участники в командах могут разделить и параллельно проходить все станции. Наименование станций и задания:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. «Команда» Необходимо придумать и презентовать состав своей команды, которая будет реализовывать дело. Количество человек, пол, возраст, вид деятельности, качества и роли в команде. Кроме того, можно выделить структуру их взаимодействия и подчинения. 2. «Собственный стиль» На этой станции командам необходимо разработать стиль проекта (оформление, слоган, атрибутика, логотип) и показать макеты наработок. 3. «Реклама» Важно, чтобы о проектах первичного отделения знало как можно больше людей. Для привлечения целевой аудитории своего проекта командам необходимо выбрать формат рекламы (плакат, 	45 мин

	<p>стих, песня, видео), придумать ее содержание и реализовать. Здесь приветствуются любые творческие идеи, например, ребята могут нарисовать афишу, объявить в микрофон о проводимой акции или подготовить привлекающие внимание листовки.</p> <p>4. «Партнёры» На данной станции участникам необходимо определить партнёров реализации своего проекта, а также презентовать структуру взаимодействия с ними. Если выбранные партнеры реально присутствуют на смене (например, другое первичное отделение), то можно разыграть сцену договора с потенциальным партнёром.</p> <p>5. «План действий» Для успешной реализации проекта важна его детальная подготовка, продумывание каждого этапа. Задача на этой станции–прописать план подготовки и задачи на каждом этапе с указанием ответственных лиц за их реализацию.</p>	
4	<p>Презентация идей, предложение доработок, голосование участников за понравившийся проект.</p> <p>Все подготовленные на станциях материалы команд а собирает во едино и готовит двух человек, кто будет презентовать проект. Команды с остальными участниками (не презентующими) свободно перемещаются между стендами проектов, знакомятся с идеями и предлагают свои.</p> <p>Далее происходит голосование. У каждой команды есть 1 голос для голосования за понравившийся проект, при этом голосовать за свой проект нельзя.</p>	20 мин
5	<p>Подведение итогов.</p> <p>Происходит общий подсчет баллов, заработанных на всех станциях , и определяется лучший проект. Также объявляется приз зрительских симпатий по итогам презентаций.</p>	10 мин

Правила обсуждения:

1. Активно участвуйте в обсуждениях и разработке дел, подключая к этому участников всей вашей команды.
2. Уважайте мнение и идеи других участников и не прерывайте их, когда они высказывают свои мысли.
3. Принимайте все решения коллективно после обсуждения и анализа всех возможных вариантов.
4. Старайтесь думать нестандартно и придумывать интересные пути решения.
5. Помните об уникальном опыте каждого, старайтесь опираться на сильные стороны членов вашей команды.
6. Исходите из реальных возможностей команды.

Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»

Продолжительность – 90 минут.

Необходимые ресурсы: карточки с направлениями движения для жеребьевки, музыкальное и художественное оформление.

Предварительная подготовка: презентация направлений Движения, жеребьевка.

Коллективно-творческое дело построено на подготовке визиток участников, в которых они представляют одно из направлений движения. Если отрядов меньше, чем количества направлений, некоторые из них можно объединить в одну визитку, либо выбрать приоритетные для данной лагерной смены. Регламент каждого выступления – 5–7 минут, для оформления выступления можно использовать аудио- и видеоряд. Выступления должны отвечать следующим критериям: креативность, массовость выступления, художественное оформление, информативность, соответствие теме. Для разработки сценария и проведения дела рекомендуется выбрать участников из актива лагерной смены.

Ведущие по очереди приглашают на сцену отряды, представляя их направление. Приветствуются игры с залом творческие связи между выступлениями. Ярким и смысловым завершением дела станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения Первых, подготовленный

педагогическим отрядом.

1. Образование и знания

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

2. Наука и технологии

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

3. Труд, профессия и своё дело

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

4. Культура и искусство

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

5. Волонтерство и добровольчество

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

6. Патриотизм и историческая память

Движеньё наше – молодое,
Но память гордую хранит.
Поспорит врядли кто сомною:
Россия снова победит!

7. Спорт

Быстрее, выше и сильнее! –
Мы побеждать во всём должны.
Движеньё Первых тем важнее,

Чем ты полезней для страны.

8. *Здоровый образ жизни*

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

9. *Медиа и коммуникации*

Мир цифровых коммуникаций
Однажды всех с ума сведёт.
Порядок с кеми как общаться
Движенье Первых наведёт

10. *Дипломатия и международные отношения*

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

11. *Экология и охрана природы*

Мертва природа без движенья,
Без первых—скучен мир и сер.
Проблем несчесть, но есть решенье:
Беречь планету, например.

12. *Туризм и путешествия*

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

Движенье Первых—это класс!
Движенье Первых—это сила!
Страна надеется на нас!
На нас надеется Россия!

Токарев Геннадий Николаевич

