



Департамент образования мэрии
города Новосибирска

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования города Новосибирска
«Городской ресурсный центр
по организации отдыха и оздоровления детей
«ФОРМУЛА УСПЕХА»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ ВОЖАТЫХ

МАТЕРИАЛЫ КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ
РАЗРАБОТОК СРЕДИ ВОЖАТЫХ И ПЕДАГОГОВ
МАУ ДО ГРЦ ООД «ФОРУС»
«ПОТЕНЦИАЛ - 2026»

Новосибирск 2026



УДК 374(571.14) (082)
ББК 74.200.585.8я43
М 341

Редакционная коллегия:

Постникова Т.С., заместитель директора МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».
Долженко К.О., начальник учебно-методического отдела МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».
Фарафонов Д.В., методист учебно-методического отдела МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».

Составитель:

Ренжина Э.А., заместитель начальника учебно-методического отдела МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».

М.341 Материалы конкурса методических разработок среди вожатых и педагогов МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс» «ПОТЕНЦИАЛ – 2026»: методическое пособие. – Новосибирск, 2026. – 224 с.

В пособии представлены методические разработки отрядных, дружинных событий для детей и мероприятий для развития вожатских отрядов. Разработки предназначены для педагогических работников, организующих досуг детей школьного возраста в летних оздоровительных лагерях и лагерях с дневным пребыванием детей.

УДК 374(571.14) (082)
ББК 74.200.585.8я43
© МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФорУс», 2026

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. ОТРЯДНОЕ ДЕЛО..... 6

Раздел 1.1. Отрядное дело в процессе реализации программы

«Педагогика здоровья и здорового образа жизни»..... 6

Интерактивная игра по станциям «Фикси-игра: тыдыщ! Перезагрузка Здоровья!». Автор: Сычёва Полина Александровна, помощник воспитателя ДОЛ «Звездный Бриз». 6

Кругосветное путешествие «За пределами земли». Авторы: Зимнухова Виктория Дмитриевна, руководитель программы БО «Турград», Бурдеева Яна Алексеевна, вожатый БО «Турград». 12

Раздел 1.2. Отрядное дело, в рамках популяризации Движения Первых. 18

Продуктивная игра «Эксперимент М.О.С.Т.: уровень ценностей». Автор: Павлова Ульяна Артемовна, вожатый ДСОЛКД «Тимуровец». 18

Игра-путешествие «Письмо в будущее: Наследие Первых». Автор: Скопец Кирилл Витальевич, вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор». 27

Игра по станциям «Если вы есть – будьте первыми!» Автор: Меньщикова Полина Юрьевна, вожатый ДОЛКД «Пионер». 35

Станционная игра с элементами настольной игры «12 граней – 1 путь». Авторы: Анищук Лев Дмитриевич, Гацко Варвара Александровна, вожатые ДОЛ «Звездный Бриз». 42

Раздел 1.3. Отрядное дело, посвященное Году единства народов России». 48

Методическая разработка «Мелодия единства». Автор: Лемехова Анна Игоревна, методист ДСОЛКД «Тимуровец». 48

Ситуационная игра «Совет четырёх дворов». Автор: Голдобин Егор Артемьевич, вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор». 56

Конструкторская игра «Ветер раздора». Автор: Вишнина Арина Олеговна, вожатый ДОЛКД «Пионер». 68

РАЗДЕЛ 2. ОТРЯДНАЯ ПРОГРАММА НА СВОБОДНУЮ ТЕМУ..... 74

Отрядная программа «Топ-модель по-Звездоградски». Авторы: Боголей Дарья Константиновна, Липовская Дарья Николаевна, вожатые ДОЛ «Звёздный Бриз». 74

Отрядная программа «Киберград. безопасный район». Авторы: Лемехова Анна Игоревна, Пугина Полина Сергеевна, методисты ДСОЛКД «Тимуровец». 85

Отрядная программа «Хранители сказок». Авторы: Костинюк Алена Анатолевна, Тимкина Василина Владимировна, вожатые ДОЛКД «Пионер».....	102
РАЗДЕЛ 3. ДРУЖИННОЕ ДЕЛО.....	109
Раздел 3.1. Дружинное дело, при реализации блока «Мир» программы воспитательной работы.....	109
Методическая разработка «Мировой архив». Автор: Пугина Полина Сергеевна, методист старшей дружины ДСОЛКД «Тимуровец».....	109
Раздел 3.2. Дружинное дело, при реализации блока «Человек» программы воспитательной работы».....	115
Дружинное дело «Второе дыхание». Авторы: Шарманова Арина Алексеевна, методист младшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз», Волковски Адриана Георгиевна, методист старшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз».	115
Методическая разработка «Счастье в наших руках». Авторы: Зотова Ирина Дмитриевна, Аксенова Анна Дмитриевна, руководители кружка ДСОЛКД «Тимуровец».	122
Раздел 3.3. Дружинное дело, при реализации блока «Россия» программы воспитательной работы.....	128
Методическая разработка «Россия сквозь года». Автор: Меньшова Влада Дмитриевна – методист ДСОЛКД «Тимуровец».	128
Интерактивная игра-путешествие «Сквозь память». Автор: Старикова Анна Валерьевна, методист ДОЛКД «Созвездие Юниор».	133
Комплексный творческий проект «Чувствуй: открывай Пентарион». Автор: Старикова Анна Валерьевна, методист ДОЛКД «Созвездие Юниор».	139
Поисковая игра «Стражи заставы». Авторы: Сидорова Софья Вадимовна, методист ДОЛКД «Пионер», Челинова Софья Андреевна, методист ДОЛКД «Пионер».....	146
Творческий проект «Культурный код Звездограда». Авторы: Волковски Адриана Георгиевна, методист старшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз», Шарманова Арина Алексеевна, методист младшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз».	157
Детективная игра «Следы утраченной силы». Авторы: Сидорова Софья Вадимовна, методист ДОЛКД «Пионер», Челинова Софья Андреевна, методист ДОЛКД «Пионер».	164

РАЗДЕЛ 4. ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО РАБОТЕ С ПЕДАГОГИЧЕСКИМ СОСТАВОМ. 170

Программа развития педагогического отряда «РасТИМ». Авторы: Дудинова Анна Андреевна - и.о.начальник пед. службы ДСОЛКД «Тимуровец», Петрушин Роман Андреевич - художественный руководитель ДСОЛКД «Тимуровец»..... 170

Программа развития педагогического отряда «Компас» «Зажги звезду». Автор: Агаркова София Дмитриевна, заместитель начальника по воспитательной работе ДОЛКД «Созвездие Юниор». 179

Программа развития педагогического отряда «Рост». Автор: Сапожникова Алевтина Сергеевна, старший вожатый ДОЛ «Звёздный Бриз»..... 201

Программа развития педагогического отряда «Точка воспламенения». Авторы: Заборина Дарья Евгеньевна, заместитель начальника лагеря по воспитательной работе ДОЛКД «Пионер», Краснова Карина Викторовна, педагог-организатор ДОЛКД «Пионер»..... 211

РАЗДЕЛ 1. ОТРЯДНОЕ ДЕЛО.

Раздел 1.1. Отрядное дело в процессе реализации программы «Педагогика здоровья и здорового образа жизни».

Интерактивная игра по станциям «Фикси-игра: тыдыщ! Перезагрузка Здоровья!». Автор: Сычёва Полина Александровна, помощник воспитателя ДОЛ «Звездный Бриз».

Целевая группа 7–10 лет.

Цель: способствование развитию здоровьеразвивающего поведения у детей младшего школьного возраста посредством включения в интерактивную игру по станциям по мотивам мультфильма «Фиксики».

Задачи:

1. Способствовать сплочению детского коллектива в условиях ДОЛ, через выполнение заданий о правилах личной гигиены, принципах рационального питания, пользе закаливания и физической культуры.
2. Содействовать формированию у детей поведенческих действий к ведению здорового образа жизни и бережному отношению к своему организму.

Отрядное дело «Фикси-игра: тыдыщ! Перезагрузка Здоровья!» разработано для детей младшего школьного возраста. Учитывая контингент отдыхающих детей – детей, находящихся в детских оздоровительных лагерях, – данное отрядное дело создаёт комфортную, безопасную и увлекательную игровую атмосферу для освоения и закрепления правил здорового образа жизни через популярный и любимый детьми мультфильм. В качестве вспомогательного материала было принято решение выбрать анимационный проект «Фиксики».

«Фиксики» – добрый, познавательный и высокотехнологичный проект, который в доступной игровой форме объясняет устройство вещей, пропагандирует заботу, аккуратность, бережное отношение к ресурсам и своему организму. Персонажи мультфильма близки современным детям, что позволяет легко вовлечь их в игровую деятельность, закрепить полезные привычки, правила гигиены, физической активности и правильного питания.

Проведение отрядного дела, направленного на популяризацию здорового образа жизни, в современных условиях дефицита двигательной активности и избыточной цифровизации подрастающего поколения крайне важно: заложить основы здоровьеразвивающего поведения. Использование образов персонажей-экспертов (Фиксиков) помогает детям осознать ценность собственного здоровья как главного жизненного ресурса, требующего регулярного и осознанного «профилактического обслуживания» (гигиена, спорт, сбалансированное питание).

Сюжет:

Дети оказываются в микроскопическом и технологичном измерении – внутри системной платы и электронных приборов ДимДимыча, где перед ними простирается запутанная сеть электрических проводов, микросхем и плат. Нет никаких привычных

ориентиров или карт, а главная система жизнеобеспечения находится под угрозой полной блокировки из-за внедрения опасного вируса «Лень-Болен». Преодолеть эти непростые обстоятельства, в которых оказались ребята, помогут маленькие эксперты электронного мира – Дедус и его верные фиксик. Они проведут отряд по сложнейшей схеме жизнеобеспечения организма, где участников ждут пять испытаний, в ходе которых они смогут найти ответы на вопросы: как устроен человеческий организм, почему важно поддерживать его в исправности и для чего это нужно. За каждый успешно настроенный системный узел ребята получают энерго-сегменты, и когда все детали будут собраны воедино, перед ними откроется доступ к главному Энерго-блоку здоровья.

Для проведения отрядного дела необходимо осуществить:

- 1) разработку сценария квест-игры, адаптацию вопросов викторины, кроссворда и физических заданий под возрастные особенности детей (Приложения 1, 2, 3);
- 2) инструктаж вожатых-соведущих, распределение ролей (Дедус, Папус, Маса, Симка, Нолик, Файер) и репетицию игрового взаимодействия;
- 3) подготовку игрового пространства: зонирование спортивной площадки (или холла) на 5 станций диагностики, оформление стартовой и финальной зон;
- 4) изготовление и подготовку раздаточного материала: распечатку «Фиксисхем» маршрутных листов (Приложение 4), подготовку бланков кроссвордов, карточек с анаграммами (Приложение 5), ватманов с заготовками под знаки безопасности;
- 5) создание «Энерго-блока здоровья» – разрезного плаката-пазла на 5 частей для каждой команды (Приложение 6) и подготовку наградной продукции («Энергетических чипов»-наклеек);
- 6) проверку технического оборудования (портативной колонки, микрофона) и подготовку тематического аудиоряда (звук системного сбоя, фиксипесни для флешмоба).

Непосредственная реализация игрового сюжета и активная деятельность участников состоят из нескольких этапов:

- 1) погружение в игровую легенду (вводная часть): сбор отряда, появление ведущего в образе Дедуса, трансляция игровой проблемы (заражение ДимДимыча вирусом «Лень-Болен»). Формирование 3 экипажей «Здоровей-Фиксиков», актуализация командного духа, выдача маршрутных листов;
- 2) прохождение станций: организованное движение команд по 5 системным узлам;
- 3) сбор энерго-сегментов: за успешное выполнение задач на каждой станции команды получают по одному фрагменту пазла, что стимулирует их активность и подчеркивает ценность вклада каждого участника.

Станция 1. «Силовой модуль Папуса».

Вожатый в роли Папуса объявляет запуск «тестирования двигательных платформ». Эстафета выполняется последовательно:

1. Этап «Сцепка "Винтик и Шпунтик"». Дети делятся на пары, встают спиной друг к другу и сцепляются локтями. Задача детей – боком пробежать пару метров и вернуться назад, не расцепляясь.
2. Этап «Турборежим "Помогатор"». Каждый ребенок прыгает с мячом, зажатым между ног, до отметки и обратно.
3. Этап «Движение "Игрек"». Команда выстраивается в цепочку, приседает на

корточки и держит друг друга за пояс. Задача – всей командой пройти 5 метров «гуськом», не разрывая рук.

4. Этап «Маневр "Обратный ход"». Дети пробегают дистанцию 10 метров спиной вперед, ориентируясь на команды капитана.

После успешного прохождения всех этапов дети получают энерго-сегменты и переходят на следующую станцию.

Станция 2. «Энерго-питание от Маси»

Вопросы для проверки знаний о «качественном топливе»:

1. Вопрос: Какой овощ – главный «визуальный сенсор» организма, который помогает нам видеть четко, как через хороший объектив?

• Ответ: морковь.

2. Вопрос: Этот продукт получается при скисании молока и является отличной «заправкой» для правильной работы желудка-процессора. Что это?

• Ответ: простокваша.

3. Вопрос: Самый важный «антивирус» (витамин С) в мире продуктов. В каком овоще его больше всего?

• Ответ: в сладком красном перце.

4. Вопрос: Из чего фиксика (и люди) получают сливочное масло, которое дает энергию для работы мозга?

• Ответ: из сливок.

5. Вопрос: Маленькие зеленые «батарейки» на грядке, которые обожают все дети. Что это?

• Ответ: горох.

После вопросов проводится небольшая игра. На полезные продукты дети кричат: «Тыдыщ!», а на вредные – приседают, а по завершении станции получают энерго-сегменты и переходят на следующую станцию.

Станция 3. «Шифровальный отсек Дедуса» (предлагает команде расшифровать 4 «поврежденных» вирусом слова, связанные со здоровьем, и вписать правильные ответы).

Дети получают листы, на которых прописаны анаграммы.

Задача: разгадать и вписать слова в ячейки.

НИТЫВАМИ (Витамины)

ИЕАЗЛАКИВАН (Закаливание)

ТАРПИДАСАКА (Спартакиада)

ДАЛИПОМИА (Олимпиада).

После того как дети расшифровали слова, они получают энерго-сегменты и переходят на следующую станцию.

Станция 4. «Настройка системной гигиены от Симки». Она читает загадки о гигиене. Команда отгадывает слова и вписывает их в кроссворд. По завершении отгадывается ключевое слово по вертикали: ЗДОРОВЬЕ.

Командам нужно разгадать кроссворд, где по вертикали выходит ключевое слово.

1. Забавная утренняя гимнастика под музыку или без неё, которая помогает нам проснуться и взбодриться перед школой. (Ответ: ЗАРЯДКА)

2. Длинный спортивный снаряд из дерева или пластика, который используют прыгуны в высоту, чтобы перелететь через планку. (Ответ: ШЕСТ)

3. Очень полезный напиток от коровы, который делает наши кости крепкими, а зубы – белыми. (Ответ: МОЛОКО)

4. Растение с горьким вкусом, которое часто заваривают в чай при простуде, чтобы быстрее выздороветь. (Ответ: ИМБИРЬ)

5. Овощи и фрукты богаты ими, они дают нам силы и помогают не болеть. (Ответ: ВИТАМИНЫ)

6. Время суток, когда мы закрываем глаза и отдыхаем, а наш организм набирается сил. (Ответ: СОН)

7. Ъ. Вопрос-загадка: какой знак мягкий, но очень строгий? Он не обозначает звука, но заставляет нас смягчать согласные в словах? (Ответ: МЯГКИЙ ЗНАК)

8. Его называют главной мышцей человека. Оно стучит у нас в груди и качает кровь по всему телу. (Ответ: СЕРДЦЕ)

После того как дети разгадали кроссворд, они получают энерго-сегменты и переходят на следующую станцию.

Станция 5. «Инженерное бюро Нолика и Файера».

Команда должна создать знак, например: «Знак запрета лени». Затем участникам предстоит коллективно изобразить соответствующий знак ЗОЖ на ватмане. Капитан презентует готовый знак Нолику и Файеру.

По окончании станции дети получают энерго-сегменты.

Создание итогового продукта:

1. «Знаки безопасности здоровья» – уникальные плакаты-памятки, созданные и защищенные каждой командой на творческой станции. Эти знаки в дальнейшем вывешиваются в отрядном уголке как напоминание о правилах ЗОЖ.

2. Собранный воедино «Энерго-блок здоровья» – разрезанный плакат-пазл на 15 частей, собранный силами всех трех команд на финальном этапе, символизирующий победу над вирусом и восстановление «системы жизнеобеспечения».

Торжественное завершение: фиксация победы над вирусом «Лень-Болен», «запуск системы» ДимДимыча и проведение общего зажигательного флешмоба «Помогатор». Также осуществляется рефлексия и диагностика по мероприятию.

По итогам отрядного дела была проведена методика «Домик». Она проводится вечером для анализа дня или, в данном случае, для анализа прошедшего мероприятия. Каждому ребенку выдается макет домика, у которого 3 этажа (Приложение 7). Предлагается расположить оценки о мероприятии согласно этажам домика, где 1-й этаж – 3 балла, 2-й этаж – 4 балла, 3-й этаж – 5 баллов (оценка ставится по 5-балльной шкале). Далее анкеты собираются и анализируются.

Тест помогает определить уровень удовлетворенности участников мероприятия и внести корректировки в отрядное дело при необходимости.

Из 15 человек 6 детей оценили данное мероприятие на 4 балла и 9 детей – на 5 баллов. Причиной оценки в 4 балла послужила «нехватка времени на более детальную художественную прорисовку знака безопасности на творческой станции Нолика и Файера».

Также предоставляем примеры комментариев, которые были получены нами от детей в ходе рефлексии после проведения мероприятия:

«Мне больше всего понравилась спортивная станция, где мы бегали спиной назад и прыгали с мячиком. А еще было интересно рисовать знаки на станции Нолика и Файера».

«Было весело, когда вожатый переоделся в Дедуса и говорил очень смешным голосом. Еще мне понравилось угадывать слова из запутанных букв, мы сразу поняли, что там зашифрованы витамины».

«Кроссворд сначала показался сложным, но вместе мы решили все очень быстро. И в конце круто, что нам дали наклейки. Я свою на телефон приклеил».

Результативность:

Через игру детьми освоены приемы здоровьеразвивающих технологий. Ребята научились различать полезные и вредные продукты питания, продемонстрировали улучшение координации движений; концентрация внимания и логическое мышление также улучшились. Также в процессе совместного выполнения задач по группам дети научились прикладывать общие усилия и оказывать поддержку, что привело к повышению эмоционального фона у всего отряда.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Станция «Энерго-питание от Маси» (Викторина).

Вопросы для проверки знаний о «качественном топливе»:

1. Вопрос: Какой овощ – главный «визуальный сенсор» организма, который помогает нам видеть четко, как через хороший объектив?

• Ответ: морковь.

2. Вопрос: Этот продукт получается при скисании молока и является отличной «заправкой» для правильной работы желудка-процессора. Что это?

• Ответ: простокваша.

3. Вопрос: Самый важный «антивирус» в мире продуктов. В каком овоще его больше всего?

• Ответ: в сладком красном перце.

4. Вопрос: Из чего фиксики (и люди) получают сливочное масло, которое дает энергию для работы мозга?

• Ответ: из сливок.

5. Вопрос: Маленькие зеленые «батарейки» на грядке, которые обожают все дети. Что это?

• Ответ: горох.

Приложение 2. Станция «Настройка системной гигиены от Симки» (Кроссворд).

Ключевое слово по вертикали: ЗДОРОВЬЕ.

1. Забавная утренняя гимнастика под музыку или без неё, которая помогает нам проснуться и взбодриться перед школой. (Ответ: ЗАРЯДКА)

2. Длинный спортивный снаряд из дерева или пластика, который используют прыгуны в высоту, чтобы перелететь через планку. (Ответ: ШЕСТ)

3. Очень полезный напиток от коровы, который делает наши кости крепкими, а зубы – белыми. (Ответ: МОЛОКО)

4. Растение с горьким вкусом, которое часто заваривают в чай при простуде, чтобы быстрее выздороветь. (Ответ: ИМБИРЬ)

5. Овощи и фрукты богаты ими, они дают нам силы и помогают не болеть. (Ответ: ВИТАМИНЫ)

6. Время суток, когда мы закрываем глаза и отдыхаем, а наш организм набирается сил. (Ответ: СОН)

7. **Б.** Вопрос-загадка: какой знак мягкий, но очень строгий? Он не обозначает звука, но заставляет нас смягчать согласные в словах? (Ответ: **МЯГКИЙ ЗНАК**)

8. Его называют главной мышцей человека. Оно стучит у нас в груди и качает кровь по всему телу. (Ответ: **СЕРДЦЕ**)

Приложение 3. Станция «Силовой модуль Папуса» (Физические задания).

Каждое задание – это «тест систем» перед запуском:

1. «Сцепка "Винтик и Шпунтик"» (проверка соединений):
 - Задача: в парах, стоя спиной друг к другу, сцепиться локтями и боком пробежать до отметки. Важно не «разорвать цепь»!
2. «Турборежим "Помогатор"» (транспортировка груза):
 - Задача: прыжки на двух ногах с зажатым мячом между коленями. Мяч – это «энерго-ядро», его нельзя ронять, иначе «система» отключится.
3. «Движение "Игрек"» (цепная реакция):
 - Задача: вся команда идет «гуськом» (на корточках), держа друг друга за пояс. Если цепочка рвется – возвращаемся на два шага назад.
4. «Маневр "Обратный ход"» (калибровка реверса):
 - Задача: пробежать дистанцию спиной вперед, ориентируясь только на голосовые команды капитана («левее», «правее», «прямо»).

Приложение 4. Маршрутный лист

Название станции	Результат прохождения	Лучший участник
«Силовой модуль Папуса»		
«Энерго-питание от Маси»		
«Шифровальный отсек Дедуса»		
«Настройка системной гигиены от Симки»		
«Инженерное бюро Нолика и Файера»		

Приложение 5. Примеры анаграмм

НИТЫВАМИ(Витамины)

ИЕАЗЛАКИВАН(Закаливание)

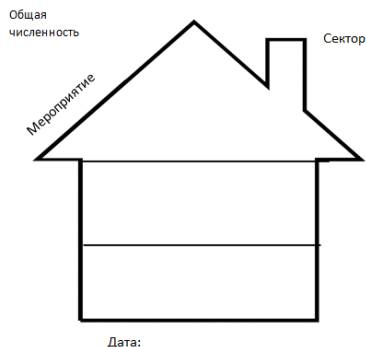
ТАРПИДАСАКА(Спартакиада)

ДАЛИПОМИА (Олимпиада)

Приложение 6. Плакат-пазл «Энерго-блока здоровья»



Приложение 7. Макет проективного теста «Домики»



**Кругосветное путешествие «За пределами земли». Авторы:
Зимнухова Виктория Дмитриевна, руководитель программы БО
«Турград», Бурдеева Яна Алексеевна, вожатый БО «Турград».**

Целевая группа: 10–13 лет.

Цель: способствовать развитию знаний об Ирменской битве через реализацию отрядного дела.

Задачи:

- углубить знания детей об Ирменской битве;
- увеличить интерес молодежи к истории России;
- способствовать формированию уважения к истории и подвигам предков;
- развить умение работать в команде и критическое мышление через участие в кругосветном путешествии.

В современном мире, где исторические события часто забываются и уходят на задний план, важно напоминать молодежи о подвигах предков. Отрядное дело «За пределами Земли» направлено на восстановление исторической памяти об Ирменской битве, что способствует формированию патриотизма и уважения к истории России.

Сюжет кругосветного путешествия «За пределами Земли» строится на фантастической концепции: герои попадают в прошлое и встречают там Хранителя времени, который сообщает им, что многие забыли о великом сражении, и предлагает свою помощь в восстановлении памяти. Чтобы вернуть эти знания и предотвратить исчезновение истории, они с помощью карты отправляются на поле Ирменской битвы.

Их миссия – восстановить хронологию событий и собрать утерянные фрагменты памяти. Вожатые выступают в роли проводников и исторических персонажей, направляя команды и ставя перед ними задачи.

Станция 1: «Врата времени».

Локация: Корпус лагеря.

Игровая задача: участники собираются в условленном месте. Вожатый в роли Хранителя времени вводит их в курс событий: «В нашем государстве есть князь, у которого хранится сундук с сокровищами. Но он не может его открыть, потому что не знает историю Ирменской битвы. Чтобы восстановить ход битвы, вы должны пройти испытания и собрать осколки времени».

Задание: команды получают «Ключ» (маршрутные листы) (приложение 1) и первую

подсказку – зашифрованную загадку (приложение 2), указывающую путь к первой станции. Здесь же происходит окончательное распределение на 2 команды. В командах должен быть один полководец.

Станция 2: «Тайный схрон»

Локация: сосновый бор, где спрятаны «артефакты».

Игровая задача: по легенде, перед битвой воины спрятали важные реликвии, чтобы они не достались врагу. Эти артефакты – ключ к пониманию тактики и сил сторон.

Задание: каждой команде необходимо найти и собрать набор предметов (меч, наконечник стрелы, лук, фрагмент кольчуги, шлем, щит) (приложение 3). Предметы спрятаны в паутине между деревьями, им нужно достать их, не касаясь паутины, чтобы не потревожить пауков. Собрав все артефакты, полководцы команд получают следующие подсказки, которые ведут их за территорию (координаты) (приложение 4).

Станция 3: «Мудрость летописца».

Локация: палатка, где сидит вожатый в роли летописца.

Игровая задача: летописец рассказывает о сражении: «Здравствуйте, дорогие странники, сейчас я поведаю вам историю о великом сражении, произошедшем на этих землях. Летом 1598 года по указу царя Бориса Годунова отряд Воейкова (700 стрельцов и казаков, 300 служилых татар) выступил в поход против Кучума. От пленных воинов хана стало известно местонахождение его становища. Воейков во главе конного отряда преодолел около 400 километров за 5 дней и внезапно атаковал укрепленный стан Кучума, в котором находилось около 500 воинов.

Бой продолжался с восхода солнца до полудня и носил ожесточенный характер. Стан был взят приступом, остатки отряда Кучума прижаты к берегу Оби. Самому Кучуму с отрядом в 50 воинов удалось прорваться. Через несколько дней погони этот отряд был настигнут казаками и перебит в районе будущей деревни Нижнечёмской (ныне микрорайон ОБГЭС в составе Советского района Новосибирска), но Кучум и на этот раз сумел спастись. Итоги и последствия

Сражение стало переломным моментом в покорении Сибири. Владычество Кучума было полностью утрачено, все западно-сибирские кочевые и оседлые племена отошли от него и присягнули на верность русскому царю. Сибирское ханство перестало существовать фактически, а через несколько лет, после смерти последнего сына Кучума, – и номинально. Огромная территория от Урала до Оби вошла в состав Русского государства, которое начало дальнейшее продвижение на восток.

Интересный факт: Ирменское сражение – единственное исторически достоверное сражение на территории Новосибирской области. В настоящее время место битвы затоплено Новосибирским водохранилищем. В 1993 году на его берегу был установлен памятный знак, а 20 августа 2014 года – открыт мемориал участникам сражения. Свитки с хрониками битвы были повреждены. Чтобы узнать правду, вы должны восстановить их».

Задание: участникам предлагается решить головоломки.

Хронологическая: разложить карточки с событиями в правильном порядке (сборы войска, построение полков, начало сражения, переломный момент, победа) (приложение 5)

Логическая: расшифровать послание со следующей локацией (приложение 6).

Станция 4: «Переправа через Ирмень».

Локация: участок около места сражения.

Игровая задача: отряд должен пересечь «реку Ирмень», чтобы выйти на место сражения.

Задание: переправа всей команды по «кочкам» (обручи), которые можно перекладывать. Если кто-то оступается («падает в воду»), испытание начинается заново. Это символизирует трудности похода и важность слаженных действий.

Получают подсказку, что нужно вернуться на территорию и прийти на костровое (приложение 7).

Станция 5: «Совет у костра».

Локация: «Костровое».

Игровая задача: отряд встречает одного из ключевых исторических деятелей (вожатый в роли князя). Он говорит, что знать историю абсолютно необязательно.

Задание: участникам необходимо решить кейс, в котором они должны рассказать, почему важно знать историю и как повлияла Ирменская битва на Русское государство.

Когда им удастся его переубедить, он благодарит их и созывает всех исторических деятелей.

Заключительный этап: «Возвращение памяти».

Все команды собираются вместе. Вожатые – «исторические персонажи» подтверждают, что хронология восстановлена. Проводится общее обсуждение: что было самым сложным? Что нового узнали? Участники делятся впечатлениями, а организаторы вручают им символические награды (памятные значки и грамоты «Хранители истории»).

Материально-техническое обеспечение.

Для проведения квеста потребуется:

- карта местности – 2 шт.;
- листы А4 – 5 шт.;
- фото артефактов – 6 шт.;
- сигнальная лента;
- палатка;
- фото фрагментов события – 5 шт.;
- обручи – 10 шт.;
- костюмы для вожатых: черные и красные мантии.

Диагностика и мониторинг:

- анкеты для участников до и после квеста для оценки уровня знаний об Ирменской битве (приложение 8);
- наблюдение за взаимодействием участников в команде;
- обсуждение результатов и обратная связь от участников (что было самым сложным? Что нового узнали?).

Результативность:

- дети получили новые знания и более подробно узнали об Ирменской битве;
- дети вовлеклись в тему и захотели узнать больше о других исторических событиях;
- дети поняли важность данной исторической битвы и ее участников;
- дети научились взаимодействовать между собой и логически мыслить благодаря кругосветному путешествию.

Список литературы

1. История Новосибирской области. История России через историю регионов: учеб.

пособие / науч. ред. В. И. Молодин. Москва : Новосибирск : Интеграция : Образование и Наука, 2017. 379 с. - URL: <https://search.rsl.ru/ru/record/01009488760> – Текст: электронный

2. Каменецкий, И. П. Битва на реке Ирмень // Библиотека сибирского краеведения : сайт. - URL: <https://bsk.nios.ru/content/bitva-na-reke-irmen> – Текст: электронный

3. Колонцов, С. В. Ирменское сражение 1598 год. Новосибирск : РИЦ «Новосибирск» при Новосиб. отдел. Союза писателей России (Новосиб. книж. издат.), 2023. 120 с. – Текст: непосредственный

4. Косоголова Т. Н., Твердова М. А. Десять вожатских шагов или книга-помощник для начинающего вожатого УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ 2019 176 с. : сайт. - URL: https://www.forus-nsk.ru/uchebno-metodicheskiy-otdel/Literatura/10_Vog_shagov.pdf?ysclid=mqjdamgrub610891990 – Текст: электронный

5. Кравцов, В., Соболев, В., Шаповалов, А. Тайны прошлого. Новосибирск: ИНФОЛИО, 1999. 64 с. – Текст: непосредственный

6. Морозова Г. К. Основы здорового образа жизни детей дошкольного возраста – Орск : Издательство Орского гуманитарно-технологического института (филиала) ОГУ, 2017. –2-е изд., доп. – 154 с. – ISBN 978-5-8424-0860-3.: сайт. - URL: <https://elib.osu.ru/bitstream/123456789/13707/1/Морозова.pdf?ysclid=mqjde7uqhz140485307> – Текст: электронный

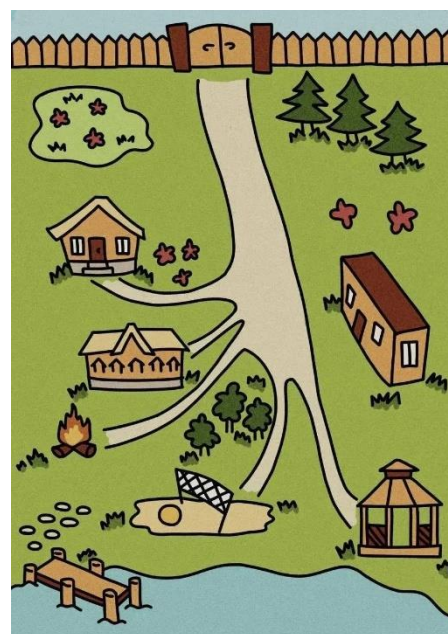
7. РОЛЬ УЧЕБНИКОВ ПО ИСТОРИИ В ВОСПИТАНИИ МОЛОДЁЖИ. Текст научной статьи по специальности «История и археология» – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-uchebnikov-po-istorii-v-vozpitanii-molodyozhi?ysclid=mqjddq8ikw8146361012> - Дата обращения: 30.04.2020.

8. ИСТОРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ СОВРЕМЕННОЙ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ: ОСОБЕННОСТИ ФОРМИРОВАНИЯ И РОЛЬ В СИСТЕМЕ ПАТРИОТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ Текст научной статьи по специальности «Социологические науки» – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/istoricheskaya-pamyat-sovremennoy-rossiyskoy-molodezhi-osobennosti-formirovaniya-i-rol-v-sisteme-patrioticheskogo-vozpitaniya?ysclid=mqjdrb9evl597353820> - Дата обращения: 23.09.2020.

Приложение

1. Карта местности
2. Шифр (сосновый бор)
3. Фото артефактов
4. Координаты места сражения
5. Фото фрагментов события
6. Загадка (переправа через реку)
7. Загадка (костровое)
8. Анкеты

Приложение 1

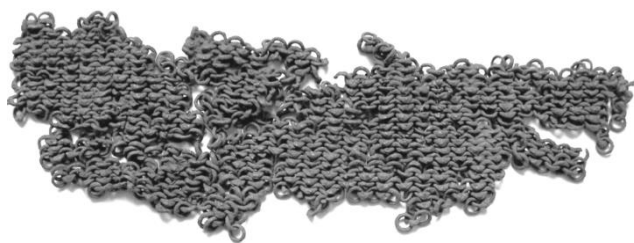


Приложение 2

Йжнжпэж чдрлпэж ёжтждюб, Уруфтбфуб м джфтх етрл.

Еёж ъхобф чдржл кернмк, В сфкшэ джфмк йрдхф ёрорл?

Приложение 3



Приложение 4

54.602272, 82.375306

Приложение 5



Приложение 6

Широка и глубока,

Течёт вдаль издалека.

Мост далёко, вплавь – опасно,

Как попасть на берег красный?

Что нам сделать, подскажи,

Через реку...

Приложение 7

Тлеет на вершине гор,

Огонь светит далеко.

Что сжигает дрова везде,

Жар и свет испуская?

Приложение 8

Вопрос	Мои знания
Что ты знаешь о Ирменской битве?	
Кто такой Кучум-хан?	
В каком году была Ирменская битва?	

Вопрос	Мои новые знания
Что ты узнал о Ирменской битве?	
Ты узнал кто такой Кучум-хан?	
Ты запомнил в каком году была Ирменская битва?	
Что тебе показалось интересным в отрядном деле?	

Раздел 1.2. Отрядное дело, в рамках популяризации Движения Первых.

**Продуктивная игра «Эксперимент М.О.С.Т.: уровень ценностей». Автор:
Павлова Ульяна Артемовна, вожатый ДСОЛЖД «Тимуровец».**

Целевая группа 11–14 лет.

Количество участников: 30 человек.

Время проведения: 60 минут.

Цель отрядного дела – создание условий для актуализации ценностных ориентиров через игровое взаимодействие.

Задачи:

1. Актуализировать знания о ценностях «Движения Первых» через включение в игровую деятельность.
2. Развивать навыки коллективного принятия решений в условиях неопределённости.
3. Создать условия для обнаружения личных ценностей, созвучных ценностям Движения.

АКТУАЛЬНОСТЬ:

Сегодня государственная политика в сфере воспитания строится вокруг формирования традиционных российских духовно-нравственных ценностей, что закреплено в Стратегии развития воспитания до 2030 года. Одним из ключевых институтов реализации этой задачи становится «Движение Первых». Однако практика показывает, что для подростков 11–14 лет ценности не могут быть просто «переданы» – они должны быть прожиты через собственный опыт и выбор. Игровые форматы с механикой погружения и коллективного принятия решений становятся эффективным инструментом для этого.

Данная разработка также решает одну из задач воспитательной программы ДСОЛКД «Тимуровец» на 2026 год: способствовать развитию социально ответственной личности, разделяющей традиционные российские духовно-нравственные ценности, принятые в российском обществе, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного российского общества, готовой к созидательному труду и защите Родины.

Игровая цель: восстановить «Механизм Объединения Смыслов и Траекторий» (М.О.С.Т) и перезапустить симуляцию.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

1. Подготовительный этап:

- подготовка костюма научного работника, тематического оформления игровой зоны, расклейка цветных фигур, игровых элементов (игровое поле, рулетка, задания, дилеммы, бейджи, материалы для строительства моста);
- проверка технического оборудования и музыкального сопровождения.

2. Этап погружения:

За день до проведения мероприятия на отрядном месте начали появляться цветные круги. На обратной стороне можно было обнаружить тематические послания, отсылающие к «ошибке симуляции» и нарушенному протоколу. Вожатый на вопросы детей пожимал плечами, говоря, что ранее такого не видел.

Утром в день проведения мероприятия дети заметили, что кругов на их отрядном месте стало в разы больше, к тому же они изменились, приобретая формы фигур из тетриса. На старт дня к ним пришёл незнакомец, представившийся научным работником лаборатории № 1 «Диагностического центра Восстановления Индивидуальных Жизненных ориентиров», и сообщил об исследовании в области групповой динамики и ценностных ориентиров. Симуляция, которая помогала изучать данный вопрос, вышла из-под контроля после того, как кто-то из сотрудников попытался изменить протокол эксперимента. Система повредила собственные настройки и теперь работала в хаотичном режиме, но

сохраняла базовые алгоритмы. Сами научные работники не были способны зайти в симуляцию, так как программа воспринимала их как нарушителей, считывая знание сценария. Поэтому исследователь попросил ребят принять участие в эксперименте для корректировки протокола и приведения его в стабильное состояние.

Дети заполнили бланки согласия на участие в эксперименте, включающие краткий опрос на тему ценностей и личного отношения к ним, а также предпочитаемых стратегий поведения в группе. Научный работник дал краткую инструкцию о том, куда нужно прибыть, и попрощался с ребятами.

3. *Основной этап:*

В назначенное время участники пришли в помещение, где их ждали научные работники. Им выдали индивидуальные бейджи определённого цвета (синий, красный, жёлтый, зелёный).

После того как дети надели бейджи и ознакомились с ними, их запустили в тематически оформленную зону, где происходило погружение в симуляцию. Ведущий дал краткие инструкции, включающие правила и объяснение, что единственный способ восстановить стабильность системы – это собрать М.О.С.Т. (Механизм Объединения Смыслов и Траекторий), являющийся ядром симуляции. Это не просто конструкция: это канал, который соединяет повреждённые сектора симуляции. Если мост будет достроен, система перезагрузится и протокол восстановится. Если нет, симуляция останется нестабильной, и путь к выходу будет заблокирован.

Игровое поле представляло собой пространство с хаотично расположенными цветными кругами.

У каждого круга было два параметра:

- «цветовая вместимость» (сколько человек какого цвета может на нём находиться);
- цифра (от 1 до 10), обозначающая уровень погружения в симуляцию.

Участники разделились по цветам и начали движение с уровня «1». Их задача – последовательно переходить на круги всё более глубоких уровней, чтобы в итоге достичь уровня 10 и выйти в финальную зону. Шаг перехода соответствовал одному уровню вперёд, т.е. с первого уровня можно перейти только на второй, со второго – на третий и так далее. Каждый новый круг становился новой точкой сбора. Как только команда переходила на следующий уровень, её состав мог измениться: участники распределялись по свободным секторам нового круга в соответствии со своими цветами. Команды не закреплялись жёстко, и на каждом уровне они собирались заново.

После того как дети распределились по цветам и заняли стартовые позиции на уровне 1, началось последовательное прохождение уровней. Каждый уровень состоял из трёх этапов: задания, дилеммы и получения фрагмента.

Задание – короткое командное действие, которое открывало доступ к ценности. Название ценности не сообщалось, участники должны были самостоятельно понять, о чём идёт речь, через выполнение задания.

За каждым заданием следовала дилемма, вопрос для обсуждения, который углублял понимание ценности. Команда обсуждала дилемму в течение 1 минуты и принимала решение открытым голосованием. Решение фиксировал ведущий. Если решение команды было созвучно ценности уровня, команда получала фрагмент моста. Если нет, фрагмент не выдавался. Критерии созвучности для каждой дилеммы были прописаны в карточках

ведущего.

Начиная с третьего уровня, система начинала сопротивляться: в момент входа на новый уровень ведущий крутил рулетку, и каждый цвет получал временное ограничение, которое действовало только на этом уровне.

Усложнения были разными:

«Глушение» – участники этого цвета не могли говорить;

«Блокировка» – не могли использовать руки;

«Отключение визуального канала» – закрывали глаза.

На рулетке также присутствовал сектор «Режим чистоты», который означал, что цвет не получает усложнения. Это создавало дополнительное напряжение и требовало от команд гибкости и умения действовать в ограниченных условиях.

Каждый уровень проходили несколько команд одновременно, собранные из участников разных цветов, оказавшихся на одном круге. Состав команд менялся на каждом уровне в зависимости от того, кто оказался рядом и кто выбрал тот же маршрут.

После завершения всех десяти уровней команды вышли в финальную зону – ядро симуляции. Там из собранных фрагментов необходимо было сложить мост. Однако в центре моста обнаружилась пустота, не хватало одной детали. Ведущий сказал: «Ответ на то, чего не хватает, всё это время был рядом с вами». Участники обратили внимание на бейджики: на некоторых из них были буквы, которые вместе складывались в слово «ДРУЖБА». Это была недостающая ценность. Мост был достроен, система перезагружена.

4. Заключительный этап:

Добавив последнюю деталь, участники увидели, как их выбор, обсуждения и решения обретают форму. Мост из одиннадцати ценностей стал не просто переходом между уровнями, а символом их общего пути. Ведущий акцентировал: ценности – это не внешняя система, а внутренняя опора; каждый выбор и каждая дилемма – это шаг в строительстве собственного моста между знанием и действием. Когда в центре конструкции засияла финальная деталь, симуляция перезагрузилась. Система восстановилась. Но главное восстановление произошло внутри самих участников: они увидели, что ценности – не просто слова, а фундамент, на котором строится любое общее дело.

В конце дня проведения мероприятия с ребятами также был проведён тематический огонёк на тему ценностей Движения Первых «Моя опора». Учёный напомнил, что игра была не просто прохождением уровней, а диалогом о ценностях.

Разговор строился вокруг четырёх вопросов:

1. Какая ценность отозвалась каждому участнику в ходе игры?
2. Зачем человеку или команде знать свои ценности, что они дают в реальной жизни?
3. Где мы можем найти людей, с которыми наши ценности совпадают, и важно ли их искать?
4. Что важнее: говорить о ценностях или поступать в соответствии с ними?

Дети записывали свои ответы на заготовках, представляющих собой опоры моста, которые в конце собрались в единую конструкцию. Учёный подвёл итог, что этим самым мостом в мир единомышленников для них может стать Движение Первых.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

- проектор или телевизор – 1 шт.;
- колонка – 1 шт.;
- регулируемые источники света (софиты, лампы) – по необходимости;
- костюм научного работника (халат, планшет, очки, бейдж) – 1 комплект;
- гирлянды 10 м – 2 шт.;
- ватман - 10 м.;
- цветные круги – 20 шт.;
- фигуры из тетриса (картонные) – 20 шт.;
- тематические послания для кругов – 20 шт.;
- бланки согласия на участие в эксперименте – 30 шт.;
- бланки для опроса – 30 шт.;
- цветные круги с маркировкой уровня и разметкой по секторам (1–10) – 30-40 шт.;
- рулетка с цветовыми секторами – 1 шт.;
- бейджи – 30 шт.;
- карточки с заданиями и дилеммами по уровням – 10 шт.;
- стаканчики пластиковые – 10 шт.;
- мячики лёгкие – 1 шт.;
- листы бумаги А4 – 30–40 шт.;
- ручки – 30 шт.;
- подставка для моста – 1 шт.;
- фломастеры – 30 шт.;
- заготовки для огонька – 30 шт.;
- карточки с датами – 6 шт.;
- одноразовые ложки – 30 шт.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ:

Перед началом отрядного дела был проведен опрос для выявления уровня осведомлённости детей о ценностях «Движения Первых», а также их отношения к этим ценностям. По результатам опроса выяснилось, что 47% (14 человек) знакомы с ценностями Движения и положительно к ним относятся, 33% (10 человек) знакомы с ценностями, но не могут сформулировать их содержание, 20% (6 человек) не знакомы с ценностями Движения (Приложение 3).

На вопрос «Какие ценности для тебя являются самыми важными?» (Приложение 2) чаще всего участники называли: дружбу, взаимопомощь, справедливость и честность. 53% (16 человек) упомянули ценности, совпадающие с ценностями «Движения Первых» (дружба, мечта, крепкая семья, историческая память, служение Отечеству), 30% (9 человек) назвали ценности, частично пересекающиеся с ними, 17% (5 человек) затруднились с ответом или назвали абстрактные понятия, не связанные с конкретными ценностями.

Диагностика показала положительную динамику: участники не только лучше узнали ценности «Движения Первых», но и смогли связать их с собственным опытом и ценностными ориентирами.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ:

Высокая эффективность отрядного дела – продуктивная игра «Эксперимент М.О.С.Т.: уровень ценностей» – отражается в результатах диагностики, обратной связи и целесообразности.

Цель достигнута, задачи реализованы, а дети не просто узнали, а прожили ценности.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Движение Первых: официальный сайт Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи. – URL: <https://будьвдвижении.рф/> (дата обращения: 14.06.2026).
2. Программа воспитательной работы детского санаторного оздоровительного лагеря круглогодичного действия «Тимуровец» на 2026 год / ДСОЛКД «Тимуровец». – Новосибирск, 2026.
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года: утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 17 августа 2024 г. № 2233-р. – URL: <https://www.институтвоспитания.рф> (дата обращения: 14.06.2026).
4. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». – П. 1 (о традиционных ценностях как основе государственной политики). – URL: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата обращения: 14.06.2026).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1

№ ур-ня	Ценность	Реквизит	Задание	Вопрос для обсуждения
1	Единство народов России	отсутствует	Показать одинаковое действие-ассоциацию на слова «Дом», «Россия», «Единство», «Сила», «Хлеб», «Сказка».	Может ли национальная культура существовать без взаимодействия с культурами других народов?
2	Патриотизм	отсутствует	На экране появятся четыре объекта, связанных с Россией. Один из них через несколько секунд исчезнет на мгновение. Задача детей заметить, что именно пропало, и назвать предмет. Объекты для показа (на экране): Флаг России; Герб России; Карта России; Памятник «Родина-мать зовёт!».	Что является символом патриотизма?

3	Взаимопомощь и взаимоуважение.	Теннисные мячи	Участники перекидывают друг другу мячи без слов, поддерживая зрительный контакт с тем, кому кидают. Постепенно количество мячей в игре увеличивается, пока не достигнет пяти одновременно.	Обязан ли человек помогать другим, если он сам находится в сложной ситуации?
4	Добро и справедливость	Карточки четырёх цветов: красный, синий, зелёный, жёлтый.	Ведущий называет цвет и показывает другой цвет на карточке. Задача того цвета, который показали, сказать свой цвет и присесть на карточки.	Может ли доброта быть слабостью, а не силой?
5	Мечта	Листы бумаги и ручки	За 30 секунд они должны записать три шага, которые приближают человека к его мечте.	Должен ли человек отказываться от своей мечты, если понимает, что она недостижима?
6	Созидательный труд	Листы бумаги, фломастеры	Команда получает один лист бумаги и одну ручку (на всю команду). За 30 секунд они должны нарисовать общий дом. Каждый участник может нарисовать только одну линию.	Можно ли считать благотворительность настоящей работой, если она не приносит денег?
7	Историческая память	Карточки с датами: 1. 1812 – Бородинское сражение 2. 1945 – Победа в Великой Отечественной войне 3. 1961 – Первый полёт человека в космос 4. 1980 – Олимпийские игры в Москве 5. 2014 – Олимпийские игры	Команда получает карточки с разными датами. Нужно разложить их в хронологическом порядке. Показывать другим командам карточки нельзя, как и называть сам год и событие, к которому оно привязано – можно использовать только пантомиму и ассоциации.	Можно ли пересматривать исторические события или важно сохранять их в том виде, в котором они были зафиксированы?

		в Сочи 6. 2018 – Чемпионат мира по футболу в России		
8	Служение отечеству	отсутствует	Команда за 20 секунд придумывает одно конкретное доброе дело, которое можно сделать в лагере уже сегодня (например, помочь младшему отряду с уборкой, собрать мусор на территории, сделать открытки для пожилых). После этого вся команда одновременно показывает одно действие (пантомиму), которое символизирует это дело. Остальные команды угадывают, что это за дело.	Может ли школьник служить Отечеству уже сейчас, и если да, то как именно?
9	Крепкая семья	отсутствует	Команда встаёт в круг, каждый берёт соседа под локоть (левой рукой – правый локоть соседа, правой – левый). Задача – одновременно сесть на пол и так же одновременно встать, не разрывая сцепки. Если кто-то упал или расцепился, действия повторяются.	Что важнее для крепкой семьи: общие интересы или умение уважать различия друг друга?
10	Жизнь и достоинство	Одноразовые ложки, теннисный мячик	Каждый участник получает ложку. Запускается маленький теннисный мячик, которые ребята должны передать между командами, используя только ложки, при этом не уронив его.	Может ли человек сохранить чувство собственного достоинства, если он регулярно сталкивается с несправедливостью и не может её изменить?
Ядро	Дружба	Бейджи с буквами	Сложить слово из букв («Дружба»)	Что важнее в дружбе - сохранять гармонию и избегать

				конфликтов или быть честным до конца, даже если это приведёт к ссоре?
--	--	--	--	--

Приложение 2

БЛАНК СОГЛАСИЯ НА УЧАСТИЕ В ЭКСПЕРИМЕНТЕ

Я, _____ (имя), даю согласие на участие в эксперименте по изучению групповой динамики и ценностных ориентиров. Я понимаю, что могу выйти из эксперимента в любой момент. Мои ответы не будут переданы третьим лицам.

Подпись: _____

Дата: _____

КРАТКАЯ АНКЕТА

Укажи свой возраст: _____

1. Знаком ли ты с ценностями Движения Первых?

А) Да, знаком(а), отношусь положительно

Б) Знаком(а), но не могу сформулировать их содержание

В) Нет, не знаком(а)

2. Какие ценности для тебя самые важные? (напиши 2–3)

3. Как ты чаще всего действуешь в группе, когда нужно принять общее решение?

А) Предлагаю свой вариант и убеждаю других

Б) Слушаю других и поддерживаю чужое мнение

В) Ищу компромисс, который устроит всех

Г) Мне сложно принимать решения в группе

4. Как ты думаешь, что помогает людям договариваться друг с другом? (напиши кратко)

Приложение 3

Осведомлённость о ценностях Движения Первых (входящее)



■ Знакомы и положительно относятся

■ знакомы, но не могут сформулировать

■ не знакомы

"Какие ценности для тебя самые важные?" (входящее)



■ названы ценности, совпадающие с Движением ■ назвали частично пересекающиеся
■ затруднились назвать или назвали абстрактное

Игра-путешествие «Письмо в будущее: Наследие Первых». Автор: Скопец Кирилл Витальевич, вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Целевая группа: 10–13 лет.

Количество участников: 30 человек.

Время проведения: 90 минут.

Цель отрядного дела: создание условий для сплочения детского коллектива и присвоения базовых ценностей «Движения Первых» через командные испытания, формирующие мотивацию к общественно полезной деятельности.

Педагогические задачи:

1. Способствовать созданию атмосферы доверия и взаимного уважения в детском коллективе через командные испытания, требующие совместных действий и поддержки друг друга.
2. Создать условия для сплочения отряда через организацию совместной деятельности, направленной на достижение общего результата.
3. Способствовать приобщению отдыхающих к ценностям «Движения Первых» посредством включения в игровую деятельность, где каждая ценность становится лично значимой через практическое действие.
4. Создать условия для развития навыков командной работы и критического мышления через решение кейсовых ситуаций и выполнение заданий, требующих коллективного взаимодействия.

Актуальность, социальная значимость

Сегодня Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение Первых» переживает этап активного роста: открываются новые первичные отделения, разрабатываются проекты, проводятся масштабные форумы,

увеличивается число участников по всей стране. Однако с ростом масштаба возникает риск формализации ценностей. Для детей 10–15 лет миссия «Быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в движении, быть первым» может остаться просто красивой фразой, если она не подкреплена личным эмоциональным опытом.

Содержание разработки соответствует приоритетным направлениям государственной политики РФ в сфере образования и воспитания, включая развитие мягких навыков (soft skills): командное взаимодействие и кооперацию, эмпатию и социальную ответственность, критическое мышление и решение проблем, поддержку детских объединений и гражданско-патриотическое воспитание через тематику «Движения Первых».

Форма «игра-путешествие» выбрана не случайно: она объединяет элементы геймификации и кейс-метода, что обеспечивает высокую мотивацию и вовлечённость участников. Использование шифров, творческих заданий и кейсов развивает умение анализировать, работать в команде и принимать решения. Практическая ценность заключается в универсальности: возможность адаптации под региональные особенности и конкретные воспитательные задачи делает данный формат эффективным инструментом в работе педагогов и организаторов детского движения.

Социальная значимость разработки проявляется в её ориентированности на решение актуальных проблем современного общества: разобщённости среди молодёжи, недостатка коммуникативных навыков и низкой вовлечённости в общественные инициативы. Механика совместного прохождения испытаний символизирует важность кооперации, а рефлексия помогает участникам осмыслить ценности коллективной деятельности.

Проблема, на решение которой направлено отрядное дело: недостаточное стремление подростков к общественно полезной деятельности, разобщённость в детском коллективе, разрыв между знанием ценностей «Движения Первых» и их применением в повседневной жизни, а также недостаточная сформированность навыков командного взаимодействия, необходимых для эффективной совместной деятельности.

Методическая грамотность и обоснованность

Участники не пассивно воспринимают информацию о «Движении Первых», а самостоятельно «добывают» ее через расшифровку, поиск, творчество и решение кейсов. Этапы выстроены по принципу «от простого к сложному» и «от знания к действию», частая смена деятельности (7–15 минут) соответствует возрастным особенностям 10–13 лет и принципу психологической комфортности. Продолжительность 90 минут оптимальна для сохранения вовлечённости подростков. Диагностический аппарат трёхуровневый: входной, текущий и итоговый. Разработка соответствует Стратегии развития воспитания и Уставу «Движения Первых». Мероприятие способствует формированию социально активной, коммуникативно компетентной личности, что подтверждается повышением информированности о Движении и готовностью детей к участию в его деятельности.

Ожидаемые результаты

Задача 1. Формирование доверия и уважения в коллективе: по окончании мероприятия фиксируется нулевое количество конфликтов в группах, участники используют фразы-поддержки и принимают решения единогласно, что проверяется через протоколы работы и вопрос о лучшем слушателе.

Задача 2. Знакомство с миссией и ценностями «Движения Первых»: 100% участников безошибочно перечисляют не менее четырех базовых ценностей Движения и правильно соотносят их с конкретными проектами в ходе блиц-теста.

Задача 3. Рост мотивации к вступлению и участию: не менее 70% подростков называют конкретный проект, в котором хотят участвовать в ближайший месяц, и задают вопросы о регистрации на платформе, что фиксируется в Дереве целей.

Задача 4. Прокачка навыков коллективного поиска решений (кейсы): каждая группа предлагает минимум два различных решения социальной проблемы, причем второй вариант принципиально отличается по ресурсам, а работа строится на распределении ролей генератора, критика и спикера, что оценивается экспертом по критериям реалистичности, поэтапности и учета мнений.

Задача 5. Проявление инициативы и лидерских качеств: выявляются 3–5 человек, добровольно берущих на себя роли тайм-кипера и секретаря без назначения, предлагающих усложнить игру или создать чек-лист, причем во втором круге капитаны выбираются группой спонтанно.

Задача 6. Соответствие методов возрасту и развивающему обучению: речь участников становится более аргументированной, что подтверждается сравнением записей начала и конца занятия, а в рефлексии лексика смещается от скуки к пониманию практического применения знаний, что отслеживается по карте наблюдения с фиксацией перехода от репродуктивного к творческому уровню.

Игровой сюжет и описание

«Вы – наследники «Первых», команда юных исследователей истории детского движения. Сегодня вы попадаете в Центр хранения артефактов «Наследие» – секретное хранилище, где собраны самые важные символы и послания из прошлого. Здесь, среди старых карт и свитков, вы находите старый сундук, запертый 5 замками. Хранители Центра (вожатые) – те, кто оберегает эти артефакты и знает тайны прошлого. Они помогают вам расшифровывать знаки, но не дают готовых ответов – только направляют и подсказывают. Внутри сундука – послание от тех, кто стоял у истоков создания Движения детей и молодёжи в 2022 году. Проблема: сундук заперт, а ключи утеряны. Если вы не соберёте все 5 ключей, послание навсегда останется тайной, и история Движения будет неполной. Чтобы открыть сундук, нужно пройти 5 испытаний и собрать 5 ключей: КЛЮЧ СВЕТА – символ истины и знаний; КЛЮЧ ЦЕННОСТИ – символ единства и уважения; КЛЮЧ СИЛЫ – символ опоры и созидания; КЛЮЧ СЕРДЦА – символ искренности и взаимопомощи; КЛЮЧ ДЕЙСТВИЯ – символ поступка и движения вперёд. Если не справитесь – послание навсегда останется тайной. Время пошло!»

Игровая задача:

Собрать 5 ключей-символов (Света, Ценности, Силы, Сердца, Действия), чтобы открыть сундук с наказом основателей «Движения Первых».

Ход дела:

Подготовительный этап

До начала мероприятия оформляется пространство: в центре зала устанавливается сундук с пятью замками, подготавливаются зоны для каждого испытания (отрядная комната для шифров, творческая зона для конструирования, центр зала для упражнения на доверие). Разрабатывается и тиражируется раздаточный материал: пять конвертов с шифрами,

разрезанные карточки пословиц (семь пар), карточки с кейсами. Готовится реквизит для финала: свиток с текстом послания, звёздочки, ватман, фломастеры, наклейки «Движения Первых». Подбирается музыкальное сопровождение для каждого этапа.

1 этап: погружение:

Под динамичную музыку участники собираются в центре зала, где на видном месте установлен сундук с 5 замками. Ведущий-Хранитель приветствует отряд, объявляет о начале игры-путешествия и знакомит с легендой. Затем проводится активность «Круг ценностей»: ведущий называет слово (дружба, уважение, мечта), а дети по кругу быстро называют одну ассоциацию. Это задаёт эмоциональный тон и актуализирует знания о ценностях.

2 этап: основная часть:

Испытание 1

В отрядной комнате дети получают 5 конвертов, каждый из которых зашифрован своим способом. Задача – расшифровать все и произнести вслух 5 главных смыслов Движения. Используются следующие шифры: Цезарь (+3) – «Быть с Россией», сдвиг (+5) – «Быть человеком», зеркальный – «Быть вместе», анаграмма – «Быть в Движении», азбука Морзе – «Быть Первыми». Отряд расшифровывает фразы по очереди и выкладывает их на полу. Когда все 5 фраз готовы, Хранитель вручает КЛЮЧ СВЕТА. Затем ведущий сообщает, что фразы – это лишь слова, а чтобы они стали силой, их нужно вкоренить в жизнь через народную мудрость – пословицы, которые рассыпались на половинки по всей комнате.

Испытание 2

По всей комнате спрятаны разрезанные карточки с половинками пословиц. Отряд ищет их, соединяет пары и называет ценность, которую отражает каждая пословица. Используются следующие пары: «Жизнь дана / на добрые дела» – добро; «Сам погибай / а товарища выручай» – дружба; «Родина – мать / умей за неё постоять» – патриотизм; «Без труда / не выловишь рыбку из пруда» – созидательный труд; «В семье и / каша гуще» – семья; «Один в поле / не воин» – Единство; «Кто не знает прошлого / у того нет будущего» – память. Когда все 7 пар собраны и ценности названы, Хранитель вручает КЛЮЧ ЦЕННОСТИ. Ведущий подводит детей к мысли, что ценности абстрактны, пока не становятся видимыми в делах, и предлагает превратить смыслы в материальный символ, используя подручные материалы.

Испытание 3

В творческой зоне команда за 15 минут из бросового материала (пластиковые бутылки, стаканчики, скотч, верёвки, газеты, ножницы, фломастеры, клей) строит один объект, объединяющий 3 направления Движения (например, Наука + Спорт + Творчество или Образование + Экология + Волонтерство). Затем проводится защита в формате «Новости Первых»: группа представляет артефакт в формате короткого видео или живой сценки (1–2 минуты), называет его, объясняет смысл и пользу для людей. Один из участников выступает в роли ведущего-блогера, остальные – актёры. Когда защита завершена, Хранитель вручает КЛЮЧ СИЛЫ. Ведущий обращает внимание, что любой объект рассыплется, если создатели действуют вразнобой, и объявляет следующее испытание на синхронность.

Испытание 4

Отряд садится в круг. Хранитель зачитывает 2–3 проблемные ситуации из реальной лагерной жизни (выбираются по ситуации): «Новенький в отряде», «Упавшее дерево», «Конфликт в отряде», «Заболевший друг», «Мусор на территории». Задача отряда – предложить решение и распределить роли: кто что делает. На каждый кейс даётся 3 минуты. После решения всех кейсов Хранитель вручает КЛЮЧ СЕРДЦА. Ведущий акцентирует внимание на том, что ценности – это не то, что мы говорим, а то, что мы делаем, и что «Быть Первым» – это не статус, а поступок. Затем объявляется последнее испытание.

Испытание 5

Испытание проходит в центре зала и состоит из двух частей. Первая часть – «Помощь незрячему»: Хранитель выбирает одного добровольца, ему завязывают глаза. Задача отряда – провести его от одной точки до другой (например, от стены до стены), не прикасаясь к нему, только голосом. Вторая часть – «Крик Первых»: отряд встаёт плотнее, берётся за руки и произносит главную фразу Движения три раза с разной силой и настроением: шёпотом (как тайну), обычным голосом (как факт), громко и радостно (как победный клич). После выполнения обеих частей Хранитель вручает КЛЮЧ ДЕЙСТВИЯ и объявляет, что теперь все 5 ключей собраны.

3 этап: финал

Все участники бегут к сундуку, вставляют 5 ключей в замки и открывают его. Внутри находятся свиток, звёздочки для каждого, наклейки «Движения Первых», открытки-пожелания, пустой лист ватмана и фломастеры. Хранитель торжественно зачитывает послание от основателей Движения из 2022 года. Затем он предлагает каждому написать своё личное обещание – что именно он сделает, чтобы ценности Движения жили. Дети пишут на звёздочках свои обещания (например: «Я буду помогать младшим», «Я буду честным», «Я буду беречь природу», «Я буду изучать историю») и приклеивают их на общий плакат «Наше обещание», который затем вешается в отрядном уголке.

4 этап: рефлексия

Хранитель просит всех встать в круг и задаёт вопросы для обсуждения: какой ключ показался самым сложным, какая ценность откликнулась больше всего, что дети поняли о себе и о команде. Затем каждый участник пишет на звёздочке своё личное обещание – конкретное действие, которое он готов совершить, чтобы ценности Движения жили в повседневной жизни. Все звёздочки приклеиваются на общий плакат «Наше обещание», который размещается в отрядном уголке как зримое напоминание о взятых обязательствах и «якорь» на всю смену. Ведущий произносит завершающую речь, подводя итог: сундук открыт, но главное сокровище – это сами участники, их единство, готовность действовать и данные обещания. Движение Первых начинается с каждого из них.

Материально-техническое обеспечение

Сундук (коробка) и 5 бумажных ключей;
5 шт. конвертов с шифрами (распечатки);
7 шт. разрезанных карточек с пословицами;
Бросовый материал (бутылки, стаканчики, скотч, веревки, газеты, ножницы, клей);
Ватман, фломастеры;
Свиток, звёздочки из бумаги.

Рефлексия

Рефлексия проводилась в формате «круга», где участники отвечали на вопросы:

какой ключ оказался самым сложным, какая ценность откликнулась больше всего, что они поняли о себе и о команде. Затем каждый написал на звёздочке личное обещание – конкретное действие, которое он готов совершить, чтобы ценности Движения жили в повседневной жизни (например: «Я буду помогать младшим», «Я буду беречь природу», «Я не брошу друга в беде»). Все звёздочки были приклеены на общий плакат «Наше обещание», который разместили в отрядном уголке. Анализ содержания обещаний позволил оценить глубину осмысления ценностей и способность участников переводить абстрактные понятия в реальные поступки: большинство обещаний носили конкретный, деятельностный характер, что свидетельствует о сформированности навыков социально значимого поведения.

Диагностика и мониторинг

Задача	Средство диагностики	Критерии оценки
Способствовать созданию атмосферы доверия и взаимного уважения в детском коллективе через командные испытания, требующие совместных действий и поддержки друг друга	Педагогическое наблюдение, протоколы работы групп, вопрос о лучшем слушателе	Отсутствие конфликтов в группах, участники используют фразы-поддержки, принимают решения единогласно, называют тех, кто лучше всех слушал и слышал других
Создать условия для сплочения отряда через организацию совместной деятельности, направленной на достижение общего результата	Педагогическое наблюдение за динамикой взаимодействия, анализ распределения ролей в группах	Все участники вовлечены в работу, каждый выполняет свою часть, фиксируется взаимопомощь, группа действует слаженно и достигает общего результата
Способствовать приобщению отдыхающих к ценностям «Движения Первых» посредством включения в игровую деятельность, где каждая ценность становится лично значимой через практическое действие	Блиц-тест по окончании дела, анализ устных ответов в ходе испытаний, анализ содержания обещаний на звёздочках	100% участников безошибочно перечисляют не менее 4 базовых ценностей и правильно соотносят их с конкретными проектами; обещания носят конкретный, деятельностный характер
Создать условия для развития навыков командной работы и критического мышления через решение кейсовых ситуаций и выполнение	Анализ предложенных решений кейсов, протоколы работы групп, педагогическое	Каждая группа предлагает минимум 2 различных решения одной проблемы, второй вариант принципиально отличается по ресурсам, работа строится на распределении ролей (генератор,

заданий, требующих коллективного взаимодействия	наблюдение	критик, спикер), решения реалистичны и поэтапны
---	------------	---

Перед началом отрядного дела было проведено анкетирование, помогающее выяснить уровень осведомлённости детей о миссии и ценностях «Движения Первых», а также их отношение к этой деятельности. Чаще всего дети отмечали, что «Движение Первых» полезно тем, что «можно найти новых друзей», «узнать что-то новое и интересное», «помогать другим людям», «стать лучше и увереннее в себе», «участвовать в крутых проектах», «это весело и познавательно», «здесь можно проявить себя». 10% (3 человека) дали отрицательный ответ, чаще всего объясняя его тем, что «это скучно и неинтересно» либо «ничего не знаю об этом». Были и те, кто затруднились с ответом или имели неоднозначное мнение.

В ходе проведения отрядного дела осуществлялся педагогический мониторинг, включающий наблюдение за степенью включённости каждого участника в командную работу, умением слышать и слушать друг друга, способностью предлагать и аргументировать свои идеи. Особое внимание уделялось динамике взаимодействия внутри отряда: фиксировались проявления взаимопомощи, готовность брать на себя ответственность в процессе решения кейсов и выполнения творческого задания.

Результативность

Высокая эффективность отрядного дела «Письмо в будущее: Наследие Первых» отражается в повышении уровня информированности о миссии и базовых ценностях «Движения Первых», в положительной динамике навыков коллективного решения социально значимых задач через работу с кейсами, а также в готовности детей стать активными участниками «Движения Первых», о чём свидетельствуют их личные обещания на плакате. Цель достигнута, задачи реализованы: дети повысили свои знания, развили коммуникативные и творческие навыки, замотивированы на активную социально значимую деятельность. Созданный в ходе финала плакат «Наше обещание» стал зримым результатом и работает как «якорь» на всю смену, напоминая о взятых обязательствах. Отдельные участники проявили лидерские качества и выразили желание продолжить деятельность в рамках своего первичного отделения «Движения Первых» в школе.

Список литературы

1. Устав Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение Первых». – М., 2022.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика, 1991.
3. Поляков С.Д. Технологии воспитания. – М.: Владос, 2002.

Приложение 1. Шифры для конвертов.

Шифр Цезаря (+3): Ёхя ф урссмй

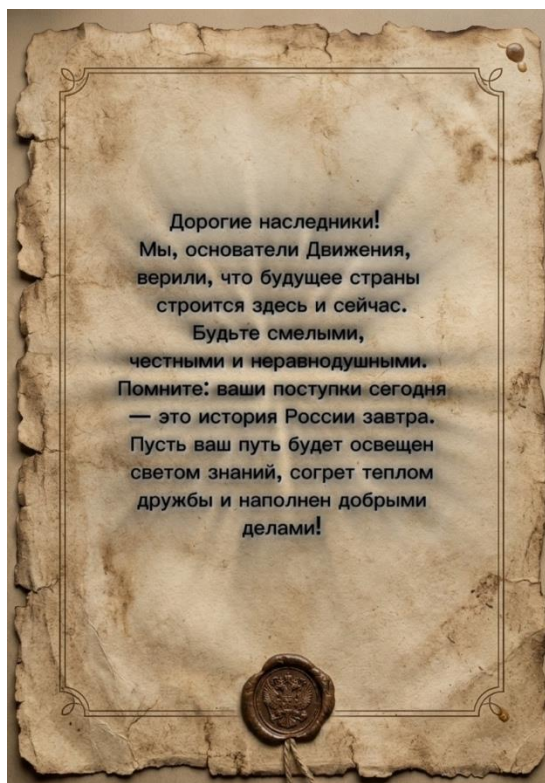
Шифр Цезаря (+5): Жэьч ьчэкчхсн

Азбука Морзе: -··· ·--- ·--- ···· / ·--- ·· ··· ···

Анаграмма: Ыбът в жидивени

Зеркало: Мывреп ьтыб

Приложение 2. Текст послания из сундука



Приложение 3. Анкета участника

АНКЕТА: ВАШЕ МНЕНИЕ О «ДВИЖЕНИИ ПЕРВЫХ»

Пожалуйста, отметьте все утверждения,
которые по вашему мнению описывают
«Движение Первых»:

- ☐ Можно найти новых друзей
- ☐ Узнать что-то новое и интересное
- ☐ Быть лучше и увереннее в себе
- ☐ Участвовать в крутых проектах
- ☐ Это важный шаг для саморазвития

**ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ДРУГОЕ МНЕНИЕ О
«ДВИЖЕНИИ ПЕРВЫХ», ПОЖАЛУЙСТА,
ОТМЕТЬТЕ НИЖЕ:**

- ☐ Это скучно и неинтересно
- ☐ Ничего не знаю об этом
- ☐ Затрудняюсь ответить
- ☐ У меня неопределенное мнение

Приложение 4. Пословицы и их ценность

Первая часть пословицы	Вторая часть пословицы	Ценность
Жизнь дана	На добрые дела	Добро
Сам погибай,	А товарища выручай	Дружба

Родина-мать	Умей за неё постоять	Патриотизм
Без труда	Не выложишь и рыбку из пруда	Созидательный труд
В семье	И каша гуще	Семья
Один в поле	Не воин	Единство
Кто не знает прошлого	У того нет будущего	Память
Друзья познаются	В беде	Дружба
За добро	Добром платят	Добро
Человек без Родины	Что соловей без песни	Патриотизм
Где труд	Там и радость	Созидательный труд

Приложение 5. Кейсы

Кейс 1. «Новенький в отряде»
«В ваш отряд пришёл новенький. Он стесняется, молчит, ни с кем не разговаривает, сидит в стороне на всех мероприятиях. Дети не знают, как к нему подойти, и просто игнорируют его. Ваши действия как Первых? Как вы поможете ему адаптироваться?»
Кейс 2. «Потерянная вещь»
«Один из ребят в отряде потерял свою любимую вещь (например, часы или брелок). Он очень расстроен, ищет её повсюду, но найти не может. Настроение испорчено, он не хочет участвовать в общих делах. Как вы поступите как Первые? Что вы сделаете, чтобы помочь ему?»
Кейс 3. «Конфликт в отряде»
«Два мальчика поссорились из-за места в строю. Они кричат друг на друга, чуть не подрались. Остальные наблюдают и не знают, что делать. Кто-то подбадривает драчунов, кто-то отошёл в сторону. Как вы поступите как Первые?»
Кейс 4. «Заболевший друг»
«Ваш товарищ по отряду заболел и лежит в изоляторе уже третий день. Ему грустно и скучно. У него нет даже книжки, чтобы почитать. Вожатые приносят ему еду, но больше никто не навещает. Что вы сделаете, чтобы поддержать его?»
Кейс 5. «Беспорядок в отрядном уголке»
«В отрядном уголке после творческого занятия остались разбросанные материалы: бумага, клей, ножницы, фломастеры. Здесь может находиться только ваш отряд, убирать никто не хочет, все разбежались по своим делам. А завтра утром проверка отрядных уголков. Ваши действия?»

**Игра по станциям «Если вы есть – будьте первыми!» Автор:
Меньщикова Полина Юрьевна, вожатый ДОЛКД «Пионер».**

Период смены: основной.

Продолжительность: 50 мин.

Возраст участников: дети среднего школьного возраста, отдыхающие в ДОЛ (8–12 лет).

Количество участников: 25–40 человек.

Цель: сформировать у участников представление о значении Российского движения детей и молодёжи «Движение Первых», его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и личном вкладе участников в социально значимую деятельность.

Задачи:

- мотивировать участников на осознанную социально значимую деятельность на основе духовно-нравственных традиционных российских ценностей;
- укрепить гражданско-патриотическую позицию участников в рамках знакомства с историями подвигов героев России и историями успеха выдающихся личностей страны, региона, города;
- сформировать установку на командное взаимодействие и заботу об общем деле в процессе деятельности.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Одной из эффективных форм достижения целей, реализации принципов и предмета деятельности «Движения Первых», направленных на реализацию инициатив подрастающего поколения, является тематический блок «День Первых» (далее – тематический день, День Первых). В основе содержания Дня Первых лежит эффективно построенная система воспитательных событий, обеспечивающая, с одной стороны, просвещение и всестороннее развитие участников через их включение в различные виды полезной и интересной деятельности, с другой – формирование и расширение представлений о «Движении Первых», стимулирование активного участия в деятельности «Движения Первых». Независимо от выбранной модели проведения, возрастных групп.

Игра является «станционной», все задания выполняются всеми участниками команд-отрядов.

Количество станций – 12, что соответствует направлениям деятельности «Движения Первых».

Ключевой особенностью методической разработки является то, что в реализации игровых станций задействованы дети старшего школьного возраста, что способствует сохранению системы наставничества в условиях детского оздоровительного лагеря.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

Место проведения: территория лагеря.

Игровая легенда: Мы – последователи славных традиций наших предков. Выполняя наказы своих друзей, родителей и наставников, заявляем: мы объединились в движение, чтобы обеспечить России великое будущее, чтобы сделать достойной и счастливой жизнь всех поколений, чтобы менять мир к лучшему! Мы считаем себя ПИОНЕРАМИ своего Отечества и понимаем всю ответственность своих стремлений! Мы хотим быть ПЕРВЫМИ в знаниях и творчестве, на защите Родины, в науке и технологиях, в труде и спорте, в сохранении природы и везде, где хотим исполнить наши мечты! Мы – ПЕРВООТКРЫВАТЕЛИ и готовы изменить мир к лучшему!

Здесь вы познакомитесь с 12 направлениями «Движения Первых», в которых вы сможете в будущем принять участие и раскрыть свой потенциал. В конверте скрыто место, в которое вам нужно прибыть. За прохождение станции вы можете получить до 10 баллов! Отряд, который быстрее всех справится со всеми заданиями, получает дополнительно 30 баллов! Чтобы узнать следующую локацию, Мастера игры вручат вам ребус-задание. Выполняете задание – получаете следующую точку. Но будьте **ОСТОРОЖНЫ!** По территории бродят привидения, которые следят за нарушением дисциплины, техники безопасности, а также обращают внимание на то, как дружно и вместе отрядом вы передвигаетесь. Если они обнаружат нарушения, то лишат вас баллов!

Ход отрядного дела:

ЭТАП 1. «УЧИСЬ И ПОЗНАВАЙ! ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»	
Образование и знания. Наука и технологии	
Вступление	Приветствую вас на этапе, посвященном направлениям «Движения Первых» - «Образование и знания» и «Наука и технологии». Это направления, в которых можно узнать больше об окружающем мире, поучаствовать в интересных образовательных партнерских проектах и конкурсах. Наша страна всегда славилась учеными и их великими открытиями. Современная наука в России находится в ранге ключевых национальных приоритетов. По результатам реализации нацпроекта «Наука» Россия должна войти в пятерку мировых научных лидеров по приоритетным направлениям. Наука начинается с качественного образования. Россия – признанный лидер в подготовке математиков, физиков, химиков, инженеров, программистов, врачей, а также представителей творческих профессий.
Задание	<u>Школьный «крокодил»</u>. Из шапки вытягивается термин из школьной программы, сообразно возрасту (физика, алгебра, литература, химия и пр.). Задача игрока – без слов объяснить отряду этот термин. Отряд должен угадать.
ЭТАП 2. «НАЙДИ ПРИЗВАНИЕ!»	
Труд, профессия и своё дело.	
Вступление	Приветствую вас на этапе, посвященном направлению «Труд, профессия и свое дело». Созидательный труд является базовой ценностью «Движения». Рынок труда в России огромен и многообразен. Человеческий ресурс нужен во многих сферах деятельности, что дает возможность молодым специалистам довольно быстро простроить свой успешный профессиональный путь. Наиболее востребованы на данный момент профессии, связанные с IT-технологиями, медициной, маркетингом, образованием, а также инженерные специальности. Но не столь важна сфера деятельности, сколько уровень вашей компетентности.
Задание	Называем предметы, а дети говорят профессии, в которых используются эти предметы (фен – парихмахер, касса – продавщица и тд.).
Выводы	Совсем скоро вам предстоит выбор своей будущей профессии. Сориентироваться и понять, в каком направлении двигаться, вам может помочь данное направление Движения. Мы желаем вам найти свое призвание.
ЭТАП 3. «СОЗДАВАЙ И ВДОХНОВЛЯЙ!»	
Культура и искусство	
Вступление	Приветствую вас на этапе, посвященном направлению «Культура и искусство».

	Место и роль нашей страны в мировой культуре сложно переоценить. Россия – страна, обладающая огромным культурным наследием. Произведения многих русских писателей, художников, композиторов, деятелей театра и балета являются достоянием мирового культурного фонда. Но кто сказал, что искусство – удел только художников? Мы уверены, что любой человек в силах создать настоящий шедевр! Конечно, для этого нужно большое желание, продуманная концепция, необходимые для творческого процесса материалы. Создание арт-объектов – это коллективное творчество. Слово «арт-объект» происходит от английского «art» – искусство. Арт-объект – это скульптура, картина, инсталляция или любая другая форма, которая создана человеком и которой приятно любоваться. От обычных вещей арт-объекты отличаются неутилитарностью – их, как предметы искусства, нельзя или не принято использовать в повседневной жизни с точки зрения пользы, только с точки зрения восхищения, наслаждения и получения эстетического удовольствия. Это может быть объект любого размера и формы: от гравюры на рисовом зёрнышке до архитектурного шедевра – многоэтажного здания из фанеры, картона или любого другого материала.
Задание	Эмоции и звуки: • Заплачь, как лук. (Изобразить). • Испугайся, как мышь, увидевшая кота (Показать максимальный испуг, но в «мышинном» стиле). • Спи, как медведь в берлоге (Изобразить максимально крепкий и безмятежный сон). • Покажи злость, как будто у тебя украли последнюю конфету (Эмоционально и с обидой). • Удивись, как будто увидел летающую тарелку (Максимальное удивление и шок). • Поздоровайся, как робот (Механично и без эмоций). • Спой, как ворона (Изобразить карканье, можно напеть отрывок из песни). • Зарычи, как лев (Мощно и устрашающе). Движения и походки: • Походи, как пингвин на льду (Неуклюже и покачиваясь). • Притворись, что ты клей и прилип к полу (Попытаться оторваться, но не получается). • Иди, как будто тебя преследуют папарацци (Быстро, оглядываясь и прикрываясь). • Беги, как будто убегаешь от динозавра (С максимальной скоростью и страхом). • Плыви, как медуза в воде (Плавно и грациозно). • Покажи, как ты сажаешь картошку (Имитировать процесс посадки картошки). • Лети, как бабочка над полем (Легко и воздушно). • Изобрази, как растёт цветок (Медленно подниматься из положения сидя). • Расскажи стишок, как будто ты читаешь рэп (Быстро и ритмично). • Прокомментируй футбольный матч, как будто ты котенок (Мяуканьем и мурлыканьем).
Выводы	Вступайте в «Движение Первых», если вам интересно творческое развитие, изучение феноменов культуры и искусства. В рамках данного направления вы сможете принять участие в различных проектах и конкурсах.

Этап 4. «БЛАГО ТВОРИ!»	
Волонтерство и добровольчество.	
Вступление	Среди ценностей «Движения» в первых рядах звучит словосочетание «взаимоуважение и взаимопомощь». Волонтеры или добровольцы (эти слова в России официально считаются синонимами) – те люди, которые по собственной воле и безвозмездно посвящают свои силы и время помощи нуждающимся. Волонтерский труд – хороший способ разнообразить свою деятельность. Это помогает отвлечься от рутинных дел и наполнить жизнь новыми эмоциями, навыками и достижениями. В «Движении Первых» есть отдельное направление, посвященное этой деятельности, которое называется «Благо твори»
Задание	Необходимо всем отрядом за 3 минуты, не уходя с места, сделать как можно больше добрых дел (улыбнуться, поддержать и тд).
Выводы	Участники движения распространяют добро и считают его качеством сильной личности. Только добрые дела меняют жизнь к лучшему. Реализовать все то, что было придумано на нашей площадке, несложно, особенно если найти команду единомышленников. В официальном аккаунте «Движения» «ВКонтакте» можно найти таковых и совместно сделать маленький шаг и сотворить БЛАГО, которое станет для чьей-то жизни большим событием.
Этап 5. «СЛУЖИ ОТЕЧЕСТВУ!»	
Патриотизм и историческая память	
Вступление	«Движение первых» – место объединения сильных и смелых. Сформировать стальной характер можно благодаря участию в направлении «Служи Отечеству!». Современный идеал гражданина – высоконравственный, творческий, компетентный россиянин, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.
Задание	Задание: расскажите Мастеру игры о выдающихся людях, родившихся в вашем городе (регионе). Кто они? Благодаря чему стали известны? Есть ли знаковые места, посвященные их деятельности?
Выводы	Участники «Движения» в данном направлении ценят, изучают, знают и защищают историю России, противостоят попыткам ее искажения, берегут память о героях Отечества.
Этап 6. «ДОСТИГАЙ И ПОБЕЖДАЙ! БУДЬ ЗДОРОВ!»	
Спорт и здоровый образ жизни.	
Вступление	Известная притча гласит: «Далеко в горах жил один мудрец. Как-то его спросили: "Что является для человека наиболее ценным и важным в жизни: богатство или слава? " Подумав, мудрец ответил: "Ни богатство, ни слава ещё не делает человека счастливым. Здоровый нищий, счастливее больного короля"». Так и спорт, и занятия физкультурой способны благотворно влиять на каждого человека и общество в целом. Этому посвящены два направления в «Движении Первых»: спорт и здоровый образ жизни.
Задание	Ежедневно проводится утренняя зарядка. Для того чтобы она приносила лишь положительные эмоции и способствовала формированию здорового образа жизни, важно делать ее с удовольствием. Ваша задача – придумать тематику зарядки, несколько интересных и полезных упражнений и продемонстрировать ее. Можно пользоваться колонкой для воспроизведения аудиоподдержки.

Выводы	Соревнования, турниры, прямые трансляции соревнований, спортивные рейтинги школ и школьников - эти мероприятия увлекут любителей физкультуры и спорта, а может, и тех, кому нравится быть здоровым. Соответствующие направления в «Движении» мотивируют нас: «Достигай и побеждай! Будь здоров!».
Этап 7. «РАССКАЖИ О ГЛАВНОМ!»	
Медиа и коммуникации.	
Вступление	Приветствую вас в направлении «Движения Первых» «Расскажи о главном». Современный мир сложно представить без медиа – средств массовой коммуникации. Особую значимость в жизни человечества медиа приобрели за последние полвека. Медиа сегодня – одна из важнейших сфер в жизни людей всего мира.
Задание	Ход проведения: «Давайте представим, что все мы – большая печатная машинка. Каждый из нас – буква на клавиатуре, и мы распределим между собой по 2-3 буквы алфавита. Наша машинка может печатать слова и делать это следующим образом: я говорю слово, например, «урок», и тогда тот, кто получил букву «у», хлопает в ладоши, потом это делают все вместе, дальше хлопает тот, кто получил букву «р», и снова общий хлопок. Распределяем буквы между участниками по алфавиту. Печатаем слово «созвучие», предложения: «Познав себя, никто уже не останется тем, кто он есть», «За каждым углом вас ждет новое направление».
Вывод	Создание, развитие и поддержка детских и молодежных медиацентров, вовлечение обучающихся в журналистскую деятельность, поддержка юных журналистов, повышение уровня знаний у участников школьных и молодежных СМИ – это всё можно найти в направлении «Движения Первых» «Расскажи о главном». Расскажи о главном вместе с Движением и стань современным путеводителем в мире медиа и коммуникаций.
Этап 8. «УМЕЙ ДРУЖИТЬ!»	
Дипломатия и международные отношения.	
Вступление	В направлении «Умей дружить» вы познакомитесь с таким инструментом осуществления межгосударственных отношений, как дипломатия и коммуникация. С понятием «дипломатия» связывают искусство ведения переговоров для предотвращения или урегулирования конфликтов, поиска компромиссов и взаимоприемлемых решений, расширения и углубления международного сотрудничества. Овладение коммуникативной компетентностью создает человеку условия для карьерного роста, успеха и построения межличностных отношений, позволяет стать конкурентоспособной личностью. Любая деятельность послов строится на основе дружеского взаимодействия. Именно дружба и связанные с нею коммуникативные умения лежат в основе искусства дипломатии, ведения переговоров, урегулирования конфликтов и развития международного сотрудничества.
Задание	Игра «Поменяйтесь те, кто...». Ведущий называет условия, к примеру: «поменяйтесь местами те, кто любит есть бананы». Если участник попадает под условие, то он должен хлопнуть по коленкам и крикнуть «Опачки!». Таким образом мы знакомимся с участниками, а они открываются для всех с другой стороны.
Вывод	«Движение» – источник Дружбы для каждого из участников. А дружба – ключевая ценность «Движения». Вступая в «Движение», каждый может

	найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В «Движении» друзья всегда рядом. Для любого человека дружелюбие является важным качеством личности, а для посла «Движения» – тем более. Отправляйте заявку на вступление в «Движение» и следите за новостями в официальных аккаунтах «Движения».
Этап 9. «БЕРЕГИ ПЛАНЕТУ! ОТКРЫВАЙ СТРАНУ!» Экология и охрана природы. Туризм и путешествия.	
Вступление	Одними из важных направлений являются посвященные экологии и путешествиям «Береги планету» и «Открывай страну». Актуальность экологии в современном мире несоизмеримо возросла. Существующая экологическая ситуация вызывает обоснованную тревогу, привлекает внимание ученых, политиков, предпринимателей, всего населения планеты. Именно поэтому формирование экологического мировоззрения сегодня необходимо каждому на нашей планете.
Задание	Около ста лет назад многие народности Приморского края промыслили добычей и сбытом жемчуга. Вот что об этом писал Арсеньев (<i>Арсеньев Владимир Клавдиевич – путешественник, писатель, исследователь, этнограф, руководитель экспедиций, исследовавших горную часть Уссурийского края</i>): «Китайцы уселись на берегу, стали молотками разбивать раковины и искать в них жемчуг. Я вспомнил, что раньше по берегам рек мне случалось встречать такие кучи битых раковин; тогда я не мог найти этому объяснения, но теперь все стало понятным: из восьмидесяти раковин китайцы отложили две драгоценные. Сколько я ни рассматривал их, не мог найти жемчуга до тех пор, пока мне не указали – это были небольшие наросты блестящего грязновато-серого цвета». Очень жалко, когда дары природы становятся кучами мусора. Представим, что после поиска жемчуга осталось много раковин, и вам необходимо придумать им вторую жизнь: украсить жилище или сделать украшение. Ваша задача в течение 3 минут придумать раковинам новое назначение и воплотить идею в жизнь. Можете воспользоваться бумагой и пишущими предметами. По окончании времени необходимо презентовать своё творение, можно предложить несколько вариантов.
Вывод	Если вам интересно направление «Экология и охрана природы», а там вы найдете много полезной информации о том, как сделать свою жизнь экологичной, узнаете о привычках и экологических особенностях разных стран, о деятелях культуры, которые ведут экологичный образ жизни, и многом-многом другом. Если вас заинтересовало направление «Туризм и путешествия», предлагаем присоединиться к сообществу Российского движения детей и молодежи «Движение первых»! Вместе с нами вы узнаете самые невероятные факты о России, научитесь создавать и проводить экскурсии, создадите собственный школьный музей и отправитесь в большое путешествие по стране.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Ресурсы для проведения мероприятия: флаг, музыкальное оборудование, колонки, мультимедиа, экран, ноутбук, задания-карточки на станциях, маршрутные листы, наградной материал.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

В конце отрядного дела дети собираются в отрядном месте и дают обратную связь, отвечая на такие вопросы как:

1. Что вы узнали нового?

2. Теперь я могу...
3. Что вам показалось интересным?
4. Какие социально-значимые направления деятельности «Движения Первых» вас больше всего заинтересовали?
5. Какие подвиги Героев нашей страны вас больше всего впечатлили?

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

- участниками сформировано понимание миссии и ценностей «Движения Первых»;
- участники познакомились и выбрали социально значимые направления деятельности «Движения Первых», в которых они планируют развиваться;
- созданы условия для популяризации направлений «Движения Первых»;
- у участников отрядного дела наблюдается стремление к командному взаимодействию и достижению общей цели;
- участники отрядного дела знакомы с историями подвигов героев России и историями успеха выдающихся личностей страны, региона, города.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://будьвдвижении.рф/> (дата обращения: 14.06.2026).
2. Копилка вожатого (А.П. Красичкова, Д.Н. Зимин) - Волгоград, 2007 г.
3. Методические пособия «Российского движения школьников» 8. Нижегородский областной проект «Дворовая практика-2007» - Н.Новгород, «НИРО», 2008 г.
4. «Солнцеворот» книга для организаторов летнего отдыха - Н. Новгород, Педагогические технологии, 2008 11. Справочник вожатого (С.И. Лобачева, О.Е. Жиренко) - М., «ВАКО», 2007 г.

Станционная игра с элементами настольной игры «12 граней – 1 путь».

Авторы: Анищук Лев Дмитриевич, Гацко Варвара Александровна, вожатые ДОЛ «Звездный Бриз».

Целевая группа 14–17 лет.

Цель: создание условий, в которых дети познакомятся с «Движением Первых» и заинтересуются данным направлением деятельности через игровое проживание.

Задачи:

1. Ознакомить детей с ключевыми направлениями «Движения Первых» и возможными активностями в ДОЛ.
2. Способствовать проявлению у детей лидерских качеств в процессе реализации отрядного дела.
3. Содействовать командной работе детей из разных отрядов для командообразования и дальнейшей работы «Движения Первых», в рамках самоуправления лагеря.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Актуальность отрядного дела обусловлена запросом общества на воспитание социально активной, ответственной и патриотически ориентированной молодёжи. «Движение Первых» можно рассматривать как воспитательную среду, в которой ребенок соотносит личные интересы с общественно значимой деятельностью. Его роль заключается в создании условий для раскрытия способностей, развития инициативности, формирования

ответственности и включения отдыхающих детей в общественно полезную деятельность. «Движение Первых» выступает важным инструментом воспитания современной личности; его работа ориентирована на осознанный выбор ребенка, поддержку инициативы и практическое применение личных возможностей в значимых для него и общества формах активности.

В отрядном деле мы сделали акцент на переходе от теоретического знакомства с ценностями «Движения Первых» к практическому социальному действию. Мы стремились не просто рассказать о направлениях деятельности, а создать ситуацию «пробы», где каждый участник мог ощутить себя субъектом позитивных изменений.

Узнавая новую информацию, дети погружаются в анализ своих достижений, что подталкивает их к саморазвитию в различных сферах. 12 направлений позволяют выбрать то, в котором участник отрядного дела больше всего заинтересован, и сразу проверить свой интерес на практике: через испытания игры ребёнок не просто узнаёт о направлении, а пробует себя в нём, открывая сильные стороны и точки роста.

Отрядное дело «12 граней – 1 путь» объединяет самопознание, социальную пробу и ценностное самоопределение в единую воспитывающую ситуацию. Ребёнок проходит путь от личного вопроса в «Зеркале» к командной игре и от ее – к настольной игре, где ценности «Движения Первых» становятся правилами жизни за игровым столом. Собранная карта и совместный игровой опыт превращают Движение Первых из информации в прожитую реальность, где личный выбор и умение действовать сообща ведут к общему успеху.

ИГРОВОЙ СЮЖЕТ

Двадцати детям из двух отрядов приходят письма с приглашением принять участие в особой игре, посвященной «Движению Первых». Само письмо представляет собой визитную карточку (Приложение 2) «Движения первых» с указанным адресом встречи – «Дворец искусств». Визитная карточка служит намеком на то, что дети являются одними из самых активных. Их ждет интерактив и погружение в движение.

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ

Первый этап: во Дворце искусств детей встречают вожатые для проведения мероприятия по погружению и ознакомлению с «Движением Первых».

Вожатые говорят о 12 направлениях, представленных на рисунке 1.

Рисунок 1 – направления «Движения Первых».

Направления Движения



Вожатые задают детям вопросы из разных областей жизненного пути (Приложение

3), задача детей – ответить на эти вопросы своими словами, а задача вожатых – направить детей в правильное русло размышлений и подвести итог по каждому вопросу: как «Движение первых» само отвечает на эти вопросы.

Второй этап: после станции во Дворце искусств дети направляются на различные локации лагеря, на которых им нужно найти потерянные пазлы, выполняя определенные задания, связанные с тематикой «Движения Первых». Собранные пазлы представляют собой плакат «Движения первых», который можно будет разместить на территории лагеря.

1-ая станция «Загадки о знаниях "Движении Первых"».

1. «Быть с Россией, быть человеком, быть вместе, быть в движении, быть первыми» – что это? Ответ: это миссия «Движения Первых».

2. Какое из направлений связано с творчеством? Ответ: «Создавай и вдохновляй».

3. В каком направлении учат, как помогать другим? Ответ: «Благо твори» (волонтерство и добровольчество).

4. Какое направление помогает узнавать новое и открывать для себя неизведанное? Ответ: «Учись и познавай» (образование и знания).

5. В каком направлении говорят о спорте и здоровом образе жизни? Ответ: «Будь здоров!» (здоровый образ жизни).

2-ая станция «Эстафета ценностей».

Передать «значок» (мягкую игрушку/магнит), назвать по кругу ценность (без повторов), а затем закончить фразу «Быть первым – это...» также по кругу.

3-ая станция «Диалог поколений».

Команда получает 6 цитат (3 – от подростков, 3 – от взрослых наставников) о том, что значит «быть первым». Нужно распределить их по ценностям и определить, где взгляды совпадают, а где различаются (по 1 пункту).

1. Владимир Путин (Президент РФ): «"Движение" должно строиться вокруг того, что детям близко и интересно. Очень важно, чтобы они с самого детства чувствовали себя частью большой страны с её богатейшей историей и великой культурой».

2. Григорий Гуров (Председатель правления «Движения Первых»): «Наша задача – дать каждому ребенку возможность найти себя. "Движение" – это не просто организация, это пространство, где каждый голос имеет значение, а инициатива поддерживается делом».

3. Маргарита Симоньян (Журналист, медиаменеджер): «Быть первыми – это не значит просто идти впереди всех. Быть первыми – это значит не бояться брать на себя ответственность за свои поступки и за свою страну».

4. Участник Движения Первых: «"Движение Первых" – это не просто возможность, это шанс стать лучшей версией себя, найти настоящих друзей и понять, на что ты способен».

5. Участник Движения Первых: «Быть в "Движении" – значит быть в команде, где каждый голос имеет значение, а общие идеи превращаются в реальные дела».

6. Участник Движения Первых: «Будем и дальше к победам идти, ведь кто первый шагнул, он уже на пути».

4-ая станция «Слоган за 60 секунд».

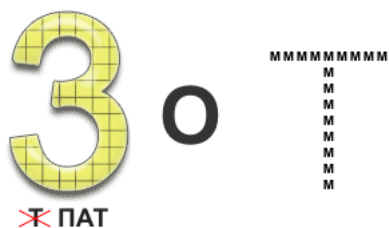
Команде дают одно направление «Движения Первых» и 3 слова-подсказки. За 60 секунд нужно придумать короткий слоган (не более 10 слов) и один эмодзи, который его усиливает.

Слова-подсказки: дети, дружба, радость, время, событие, Россия, путь, смелость, яркость, цель, отряд, лагерь.

5-ая станция «Ребус ценностей».

На карточках – простые ребусы, где зашифрованы ценности «Движения Первых»: «вместе», «движение», «помощь», «развитие» и т. п. Нужно разгадать 5 ребусов и к каждому добавить один пример из жизни (что это значит в реальности).

Патриотизм – Рисунок 2.



Дружба – Рисунок 3.



Мечта – Рисунок 4.



Крепкая семья – Рисунок 5.



Историческая память – Рисунок 6.



6-ая станция «Миф или факт».

6 карточек с утверждениями про «Движение Первых»: часть правдивые, часть вымышленные. Команда должна отметить, что миф, а что факт, и объяснить свой выбор в одном предложении.

Карточка 1.

Утверждение: «Движение Первых» – это исключительно военно-патриотическая организация, занимающаяся только строевой подготовкой.

Статус: **Миф.**

Пояснение: это миф, так как «Движение Первых» объединяет множество направлений, включая творчество, науку, спорт, медиа и добровольчество, а не только военную подготовку.

Карточка 2.

Утверждение: участником «Движения Первых» может стать любой гражданин России в возрасте от 6 до 18 лет.

Статус: **Факт.**

Пояснение: это факт, поскольку возрастной ценз для вступления в организацию официально установлен в этих пределах.

Карточка 3.

Утверждение: чтобы стать участником движения, нужно обязательно пройти строгий конкурсный отбор и сдать сложные вступительные экзамены.

Статус: **Миф.**

Пояснение: это миф, так как для вступления в «Движение Первых» не требуется сдавать экзамены или проходить строгий конкурс – достаточно подать заявление.

Карточка 4.

Утверждение: у каждого первичного отделения движения есть свой наставник (куратор), который помогает ребятам в реализации проектов.

Статус: **Факт.**

Пояснение: это факт, поскольку институт наставничества является одной из ключевых составляющих работы организации на местах.

Карточка 5.

Утверждение: главная цель движения – подготовка детей к поступлению в престижные вузы страны.

Статус: **Миф.**

Пояснение: это миф, так как основная миссия организации – воспитание и всестороннее развитие личности, а не только целенаправленная подготовка к вузам.

Карточка 6.

Утверждение: у «Движения Первых» есть свои официальные символы: флаг, эмблема и девиз «Будь в движении!».

Статус: **Факт.**

Пояснение: это факт, так как наличие официальной символики и девиза закреплено в уставе организации и широко используется в её деятельности.

7-ая станция «Хэштег-баттл».

Команда получает карточку с ситуацией. Нужно придумать 3 хэштега: 1 суперпопулярный, 1 тематический, 1 «свой, внутренний» (для своего отряда). Плюс – объяснить вслух, зачем каждый нужен.

1. Организовали для соседей или друзей вечер настольных игр.
2. Сняли и смонтировали весёлое видео о том, как провести лето в городе.
3. Провели для младших ребят мастер-класс по рисованию на асфальте.
4. Создали и оформили стенгазету о самых ярких событиях в лагере.
6. Провели субботник во дворе или в ближайшем парке.
7. Организовали сбор корма и тёплых вещей для приюта бездомных животных.
8. Помогли пожилому соседу с покупкой продуктов или уборкой.
9. Провели акцию по сбору макулатуры или батареек в своём подъезде/доме.
10. Стали наставниками для ребят помладше и помогли им с домашним заданием.
11. Устроили турнир по бадминтону или волейболу во дворе.
12. Собрали команду и приняли участие в городском квесте.

15. Провели для друзей квиз (викторину) на тему любимых фильмов или книг.
16. Организовали кружок по программированию или робототехнике для начинающих.

8-ая станция «Скорость мысли»

Ведущий задаёт вопрос-провокацию (например: «Зачем вообще нужны такие движения, если можно просто дружить и всё делать самим?»). Команда за 60 секунд готовит 3 аргумента: 1 эмоциональный, 1 практический, 1 личный («я бы смог...»). Потом один участник кратко отвечает.

9-ая станция «Слова на скорость»

За 90 секунд команда накидывает как можно больше слов, связанных с «Движением Первых» (не только официальные термины, но и свои: «команда», «драйв», «проект», «поддержка» и т. д.). Потом из любых четырех слов нужно составить 1 слоган до 10 слов.

Результат: лист со списком слов + 1 слоган.

Заключительный этап: как только дети собрали полноценный плакат из кусочков пазла, их будет ждать настольная игра, где игровым полем является озвученный выше плакат (Приложение 4). Ребята бросают игровой кубик, собранный из отличительных знаков движения первых, их задача при броске кубика (Приложение 5) – отвечать на более углубленные вопросы по тематике. Знания, чтобы ответить на вопросы, дети будут получать в течение первых двух этапов.

Завершением отрядного дела будет сбор обратной связи через написание детьми писем (Приложение 6) о сформировавшемся в их головах представлении о «Движении первых».

Оценивать достижение поставленных целей и задач мероприятия рекомендуется с использованием нескольких способов, позволяющих объективно оценить эффективность проделанной работы и степень вовлеченности детей в процесс:

1. Педагогическое наблюдение.

Первый этап отрядного дела подтвердил свою педагогическую эффективность: участники продемонстрировали высокий уровень включённости, интерес к «Движению первых» и развитие навыков командного взаимодействия. Наиболее важным результатом стало естественное формирование представления о движении и коллективного интереса даже среди детей, ранее не проявлявших активности в подобных мероприятиях.

- Участники с энтузиазмом включились в процесс размышлений об одном из самых масштабных «Движений» России и его традициях.
- В ходе проведения игр естественным образом выявились неформальные лидеры.
- Сформировалась коллективная ответственность за общий результат.

2. Проективный тест «Домик».

Проводится вечером для анализа дня или, в данном случае, для анализа мероприятия. Каждому ребенку выдается макет домика, у которого 3 этажа (Приложение 1). Предлагается расположить оценки о мероприятии согласно этажам домика, где 1 этаж – 3 балла, 2 этаж – 4 балла, 3 этаж – 5 баллов (оценка ставится по 5-балльной шкале). Далее анкеты собираются и анализируются.

Тест помогает определить уровень мероприятия и внести корректировки в дружинное дело и его наполнение при необходимости.

3 этаж – «5»

2 этаж – «4»

1 этаж – «3»

В данной методике приняли участие 20 человек.



Комментарии по отметке «5»: удалось познакомиться с ребятами из других секторов, было интересно помогать друг другу; понравилось активно искать в группе все кусочки и сообщать другим ребятам, кто в каких местах уже искал, чтобы не повторяться.

Комментарии по отметке «4»: не получилось оказаться в команде с подружками, не получалось на вводной части нормально формулировать мысли.

Итоговая удовлетворенность мероприятием по методике – 90 %.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Дети отметили интерес к знакомству с направлениями «Движения Первых», удовольствие от командной работы и желание продолжить участие в подобных мероприятиях. Также удовлетворенность мероприятием по проективной методике «Домик» составила 90%, что свидетельствует о заинтересованности детей в работе «Движения Первых» и позволяет реализовывать различные проекты в условиях ДОЛ, а далее позволяет детям включаться в деятельность по месту проживания, имея уже устойчивый интерес к ней.

Раздел 1.3. Отрядное дело, посвященное Году единства народов России».

Методическая разработка «Мелодия единства». Автор: Лемехова Анна Игоревна, методист ДСОЛКД «Тимуровец».

Возраст участников: 7–10 лет.

Количество участников: 30–35 человек.

Педагогическая цель:

Содействовать воспитанию у детей уважения к музыкальной культуре и традициям народов России через игровое взаимодействие, укрепляющее чувство принадлежности к единой многонациональной семье.

Игровая цель:

Предотвратить распад народов. Для этого - собрать единую мелодию, от которой зависит их единство.

Задачи отрядного дела:

1. Познакомить участников с культурой и традициями народов России через тематические игровые локации.
2. Способствовать формированию у детей позитивного эмоционального отклика при знакомстве с культурой других национальностей.
3. Содействовать укреплению чувства личной причастности каждого ребёнка к общей истории и будущему своей страны.
4. Способствовать воспитанию бережного отношения к традициям разных национальностей.

Актуальность:

Мы живём в огромной стране, где переплелись десятки языков и традиций. Беда в том, что для многих детей культура народов России существует лишь в виде картинок из учебника, и они почти не представляют, насколько богата и многогранна наша общая Родина. В современном мире как никогда важно пробудить в детях интерес к истории своих корней. В 2026 году, который Указом Президента Владимира Путина объявлен Годом единства народов России, это особенно актуально. Лучший способ рассказать о нашем многообразии - сделать это через игру. Отрядное дело – музыкальный квест «Мелодия Единства» – создано именно для этого: чтобы каждый почувствовал, что поодиночке мы лишь отдельные ноты, а вместе способны создать гармонию.

Игровые задачи:

1. Познакомиться с каждым народом и пройти его локацию.
2. Получить музыкальные фрагменты с каждой локации.
3. Восстановить мелодию.

Идея и основное содержание отрядного дела:

Историю рассказывает загадочный Музыкант: «Сейчас народы нашей страны живут в мире и согласии. У каждого – своё имя, свой язык, свои обычаи. Они не сливаются в одно серое пятно, но и не отгораживаются друг от друга. Они звучат вместе, как струны одной арфы: каждая – со своей высотой, но в едином аккорде. Но если перестать вслушиваться друг в друга, привычное созвучие начнёт рассыпаться, совсем незаметно. Народы начнут забывать, что когда-то звучали вместе. Одиночество придёт не как гром, а как тишина, в которой никто не услышит другого. Этот путь уже начался. И мы стоим на развилке. Остановить его можно только одним способом: нужно заново собрать утерянную общую мелодию. Для этого нам предстоит пройти по земле, встретиться с каждым народом лицом к лицу. И только когда все голоса будут собраны в единый напев, когда мы увидим не различия, а дополнения, мелодия будет восстановлена. И это нужно сделать сейчас».

Музыкант не принадлежит ни одному из народов – он свободен и независим. Своё повествование он внезапно обрывает, оставляя слушателей в ожидании. Он поясняет, что действие происходит в настоящем времени, а понять истинное влияние каждого народа на общую историю можно лишь одним способом – лично познакомившись с каждым из них.

Музыкант объявляет, что исход встречи напрямую повлияет на финал его песни. За каждое знакомство народ будет давать героям части мелодии (Приложение 1), чтобы сложить из них следующий куплет. Но найти самого творца нелегко: он не привязан ни к месту, ни к племенам. Он странствует там, где его никто не ждёт. Единственная зацепка – он жаждет продолжения своей истории и оставляет музыкальные подсказки для тех, кто готов его искать.

Локация №1.

На данной станции детям предстоит познакомиться с культурой и традициями чеченского народа. Представитель чеченского народа приветствует детей согласно национальному этикету и объясняет ключевые принципы своего народа:

- Гордость – в уважении к старшим, к матери, к своей истории и родной земле.
- Честность – в умении держать слово, в верности братству и в способности сострадать чужой беде.
- Справедливость – в том, чтобы не брать чужого, но и не отдавать своего, не прощать подлости, но прощать искренние ошибки.

Для того чтобы получить часть мелодии, завершающей общую песню, детям предстоит пройти традиционное испытание. У чеченцев, как и у многих горских народов, танец – это язык общения. Через танец выражают уважение, бросают вызов, показывают ловкость и заключают примирение.

Условия испытания:

1. Дети вступают в танцевальный диалог с представителем народа.
2. Во время танца, не прерывая его ни на мгновение, участники должны незаметно забрать платок у встречающего.
3. Важно: сила здесь не применяется – только смекалка и ловкость.

Если детям удаётся выполнить условие, это означает, что они проявили уважение к обычаям, продемонстрировали достоинство и поняли, что в основе отношений лежит не грубая сила, а внутренняя культура. Только после этого Народ отдаёт свою часть мелодии, признавая участников достойными. Таким образом, дети на этой станции не просто выполняют задание, а узнают об особенностях чеченского менталитета (честь, слово, верность), знакомятся с традиционным этикетом и значением танца, учатся взаимодействовать с представителями иной культуры через уважение и взаимный интерес.

Локация №2.

На этой станции дети знакомятся с культурой бурятского народа. Им нужно получить часть общей мелодии. Для этого они проходят испытание на доверие и взаимопонимание – именно эти качества буряты ставят выше всего. Дети разбиваются на пары. Один – ведущий, другой – ведомый. На земле разложены препятствия. Ведущий должен провести ведомого так, чтобы тот не наткнулся на них. Ведомый полностью доверяет ведущему и закрывает глаза. Как только ведущий говорит: «Люди к людям» – все останавливаются, пары перемешиваются, и дети меняются ролями или партнёрами. Дети узнают, что буряты – гостеприимный, но осторожный народ; что их доверие нужно

заслужить; что главное в их культуре – память о предках, честность и открытость между своими. Как только дети прошли испытание, буряты отдают часть мелодии.

Локация №3.

На этой станции дети знакомятся с культурой чувашского народа. Им нужно получить часть общей мелодии. Для этого они проходят испытание на трудолюбие и взаимопомощь – главные качества, которые чуваша ценят превыше всего. Чувашский народ славится рукоделием и коллективным трудом. Детям нужно всем вместе «написать» большой узор. Важное условие: делать это нужно, не разрывая рук – то есть все участники соединены между собой и работают как единое целое. Дети узнают, что чуваша не терпят лени и уважают труд; что помощь для них – святое дело; что нельзя ждать поддержки, если сам не готов поддержать других; что только сообща, держась друг за друга, можно создать что-то красивое и значимое. После испытания дети получают часть мелодии.

Локация №4.

Главное отличие якутского народа – тесная связь с природой. На этой локации дети погружаются в эту культуру через перевоплощение в природные объекты (каждая команда вытягивает себе карту объекта (приложение 2) и показывает, как те реагируют на разные явления).

Локация №5.

Этот народ особенно ценит родственные и дружеские связи, в честь чего проводится праздник «Джиен». На этой локации дети не просто знакомятся с этой частью культуры, но и укрепляют внутренние связи в своём отряде: они заполняют специальные карточки (Приложение 3), расспрашивая друг друга; таким образом они подмечают для себя что-то новое, чего раньше не замечали в человеке. Только после установления связи и заполнения всей карточки команда получает право узнать слова следующего куплета мелодии. Так игра превращает общение в ключ к прогрессу.

Локация №6.

По окончании прохождения всех тематических станций дети собираются на БФП, где их ожидает музыкант. Каждая станция была пройдена, все фрагменты мелодии успешно получены от представителей народов. Музыкант приветствует собравшихся и исполняет куплет последнего народа. По его окончании музыкант говорит о том, что все испытания пройдены, единство удалось сберечь. После чего звучит самый последний куплет. Музыкант говорит, что несмотря на все различия, есть традиция, которая объединяет всех. Начинается заключительное мероприятие, отражающее единую традицию гостеприимства (пикник). Представители всех народов, задействованных в квесте, присоединяются к участникам. Проходит обсуждение пройденного отрядного дела.

Материально-техническое обеспечение

1. Крафтовые листы бумаги с куплетами песен – 5 шт.
2. Национальные костюмы (чеченского народа, чувашского, бурятского и костюм музыканта).
3. Колонка с записаной мелодией для куплетов песни.
4. Платок.
5. Атласная лента 3 метра.
6. 2 железные стойки.
7. Спортивный инвентарь (конусы, мягкий конструктор, пляжные мячики).

8. Чай и чокопай на количество детей.
9. Пледы.
10. Карточки с изображением природных предметов.
11. Специальные карточки для укрепления связи внутри отряда.

Ожидаемые результаты

Задачи	Ожидаемые результаты	Показатели достижения результата
Познакомить участников с культурой и традициями народов России через тематические игровые станции.	Участники называют не менее 3-х национальностей и идентифицируют их по характерным элементам (костюм/традиция).	Более 80% детей в анкетировании отметили шкалу больше 6 в графе «Насколько ты знаком с народами России», на обсуждении говорят о разных народах и их ярких отличиях (про тетю в платке, чеченца и его танцы).
Способствовать формированию у детей позитивного эмоционального отклика при знакомстве с культурой других национальностей.	В ходе мероприятия у детей преобладают радость, удивление и интерес (фиксируется по мимике, смеху, активным вопросам); отсутствуют проявления страха или отторжения к «незнакомому». Дети проявляют инициативу в общении с ведущими разных национальностей, добровольно участвуют, проходя испытания на станциях.	Более 90% детей в анкете отметили изображение радостного эмодзи.
Содействовать укреплению чувств личной причастности каждого ребёнка к общей истории и будущему своей страны.	На вопрос «Что ты расскажешь дома?» дети выделяют не только игру, но и людей, с которыми познакомились, что говорит о зарождении чувства <u>общности</u> .	На обсуждении в ответе на вопрос рассказывают о причастности родственников к кому-то из народов России. А также в конце дня спрашивают родителей, есть ли у них кто-то в семье, кто принадлежит к другому народу.
Способствовать воспитанию бережного отношения к традициям разных национальностей.	<u>Дети</u> аккуратно обращаются с предметами быта и костюмами на станциях (не мнут, не рвут, стараются правильно использовать), понимая, что это – чужие семейные ценности.	В ходе прохождения локаций отсутствуют поломки и разрывы реквизита. Дети спрашивают разрешение, чтобы взять предмет.

Методы диагностики

Анонимная анкета со шкалой, которая закрашивается в зависимости от того, насколько дети успели познакомиться с народами. На ней же присутствует отметка настроения, которая поможет отследить, какие эмоции дети испытали во время прохождения отрядного дела (Приложение 4).

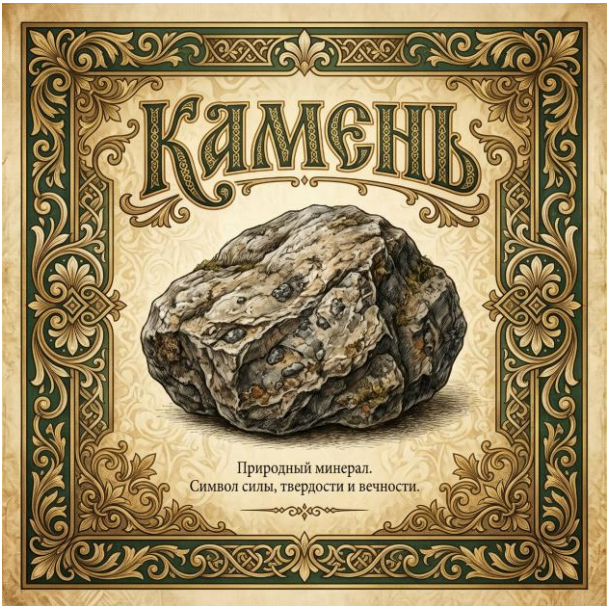
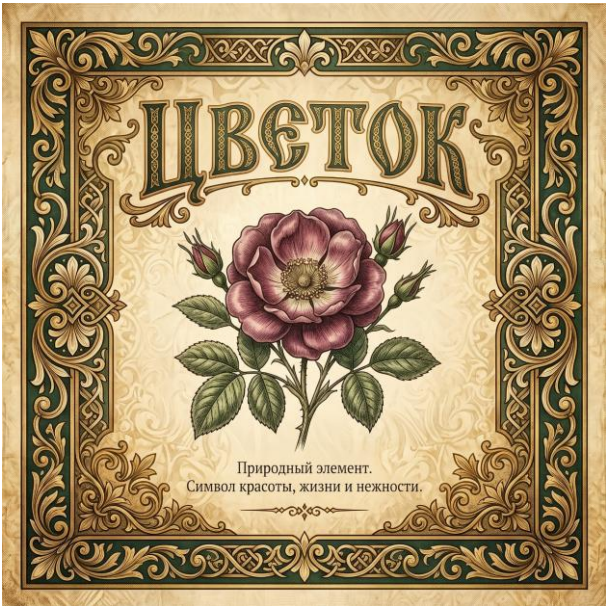
Список литературы

1. Этнический состав России. – Текст : электронный // Руниверсалис : [сайт]. – URL: https://руни.рф/Этнический_состав_России
2. Народы России. – Текст : электронный // Культура.РФ : [сайт]. – URL: <https://www.culture.ru/s/narody-rossii/>
3. Год единства народов России: полезные ресурсы. – Текст : электронный // Томская областная универсальная научная библиотека им. А. С. Пушкина : [сайт]. – URL: <https://prof.lib.tomsk.ru/page/13575/>
4. Традиции. – Текст : электронный // Культура.РФ : [сайт]. – URL: <https://www.culture.ru/traditions>
5. Народов много – Родина одна. – Текст : электронный // Ассамблея народов России : [сайт]. – URL: <https://народы-россии.рф/>

Приложение 1 (куплеты мелодий)



Приложение 2 (Карточки с изображением природных предметов)



Приложение 3 (Карта для укрепления связи внутри отряда)

Мем	Музыка	Предмет	Цветок	Животное	Приложение

Приложение 4 (Анкета для диагностики)

НАСКОЛЬКО ТЫ ЗНАКОМ С НАРОДАМИ РОССИИ?

Якуты

0 1 2 3 4 5 6 6 7 8 9 10

Буряты

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Чеченцы

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Татары

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Чуваши

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ОТМЕТЬ СВОЕ НАСТРОЕНИЕ

😊 😐 😡

Ситуационная игра «Совет четырёх дворов». Автор: Голдобин Егор Артемьевич, вожатый ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Целевая группа: 15–17 лет

Количество участников: 30 человек.

Время проведения: 90 минут.

Цель: создание условий для формирования у подростков ценностного отношения к единству народов России посредством включения в совместную игровую деятельность, основанную на конструктивном взаимодействии, коллективном принятии решений и моделировании жизни многонационального сообщества.

Задачи:

1. Способствовать формированию у участников уважительного отношения к культурному многообразию народов России через знакомство с их традициями, ценностями и символическими образами.
2. Создать условия для развития навыков конструктивного общения, ведения переговоров, аргументации собственной позиции и принятия коллективных решений в процессе совместной деятельности.
3. Содействовать развитию творческого мышления и командного взаимодействия посредством создания коллективных продуктов.
4. Создать условия для осмысления участниками ценности единства народов России и роли каждого человека в построении сплочённого сообщества через рефлексию полученного игрового опыта.

Актуальность

Одной из приоритетных задач современной системы воспитания является формирование у подрастающего поколения российской гражданской идентичности, уважительного отношения к истории, культуре и традициям народов Российской Федерации, готовности к конструктивному взаимодействию в условиях многонационального общества.

Подростковый возраст характеризуется стремлением к самостоятельности, поиском собственной позиции и повышенной потребностью в общении со сверстниками. Вместе с тем именно в этот период нередко возникают сложности, связанные с принятием иной точки зрения, разрешением конфликтных ситуаций и выстраиванием сотрудничества в коллективе. Поэтому особую значимость приобретают воспитательные практики, позволяющие подросткам приобрести позитивный опыт совместной деятельности и ответственного принятия решений.

ДОЛ (детский оздоровительный лагерь) обладает возможностями для решения данных задач. ВДК (временный детский коллектив) создает условия, в которых подростки ежедневно взаимодействуют друг с другом, учатся распределять роли, учитывать интересы окружающих и совместно достигать поставленных целей. Именно в лагере наиболее эффективно реализуются игровые формы воспитательной работы, позволяющие участникам прожить социально значимые ситуации и самостоятельно сделать нравственный выбор.

Отрядное дело соответствует задачам государственной политики Российской Федерации в сфере воспитания и направлено на формирование уважительного отношения к культурному многообразию народов России, развитие навыков конструктивного общения, коллективного принятия решений и гражданской ответственности.

Актуальность разработки обусловлена также проведением Года единства народов России, целью которого является укрепление общероссийской гражданской идентичности, развитие культуры межнационального диалога и сохранение историко-культурного наследия народов Российской Федерации. Содержание мероприятия позволяет реализовать данные задачи через активное включение подростков в игровое моделирование жизни многонационального сообщества.

Социальная значимость разработки заключается в том, что участники получают практический опыт сотрудничества, взаимопомощи и коллективного решения проблем, который может быть перенесён в повседневную жизнь, деятельность детского коллектива и общественные инициативы.

Таким образом, методическая разработка ориентирована не только на расширение знаний подростков о народах России, но прежде всего на формирование личностного опыта взаимодействия, основанного на уважении, доверии, ответственности и стремлении к достижению общего результата.

Ожидаемые результаты:

1. Участники демонстрируют уважительное отношение к культурному многообразию народов России, знают особенности традиций, ценностей и символических образов представленных народов и проявляют интерес к их культуре.
2. Участники демонстрируют навыки конструктивного общения: умеют вести переговоры, аргументированно отстаивать свою позицию, слушать мнение других, приходить к компромиссу и принимать коллективные решения в процессе совместной деятельности.
3. Участники проявляют творческое мышление и навыки командного взаимодействия при создании коллективных продуктов: разработаны устав и карта поселения, отражающие совместно принятые решения и результаты коллективной работы.
4. Участники осознают ценность единства народов России, значимость сотрудничества, взаимного уважения и вклад каждого человека в создание сплочённого сообщества, что подтверждается результатами итоговой рефлексии.

Легенда

Представьте себе пустую, но щедрую землю. На эту землю с четырёх сторон пришли четыре народа. Они разные. Они говорят немного по-разному. Они привыкли к разной еде и разной погоде. Но они приняли общее решение: не воевать за эту землю, не делить её заборами и барьерами, а построить одно общее поселение. Потому что каждый народ принёс с собой Дар – то, без чего остальным не выжить. Сегодня вы – потомки этих народов. Вы – Совет четырёх дворов. Вам предстоит сделать то, что не всегда получается у взрослых: договориться, создать законы, построить общий дом и доказать, что четыре разных – это не четыре чужих, а одно целое.

Ход игры

1. Подготовительный этап (20 минут).

Цель: создать предметно-пространственную и эмоциональную среду,

обеспечивающую успешное проведение отрядного дела, способствовать погружению участников в игровой сюжет и подготовить необходимые условия для организации совместной деятельности.

Задачи: подготовить игровое пространство и необходимый реквизит; организовать расположение участников с учетом особенностей сценария; создать атмосферу ожидания и эмоционального включения в предстоящую деятельность; обеспечить готовность педагога к сопровождению всех этапов игры.

Подготовка к проведению мероприятия начинается заранее. Вожатый оформляет помещение таким образом, чтобы игровое пространство способствовало погружению участников в сюжет. Желательно использовать просторный кабинет, актовый зал или другое помещение, позволяющее свободно организовать работу команд и общий круг.

В центральной части помещения оставляется свободное пространство, символизирующее землю, на которой участникам предстоит построить новое поселение. Именно здесь в дальнейшем будут проходить общие обсуждения, заседания Совета четырёх дворов, а также итоговая рефлексия.

По четырём сторонам центральной площадки организуются игровые зоны команд. Каждая зона обозначается символом одного из народов России и оформляется соответствующей карточкой: русские – круг, татары – весы, чуваша – колос, якуты – очаг. На каждой площадке размещается тканевый мешочек, внутри которого находится карточка с описанием дара народа. До начала игры мешочки остаются закрытыми.

В отдельной части помещения устанавливается мольберт или флипчарт с заранее подготовленным ватманом, закрытым тканью. В верхней части листа крупными буквами размещается заголовок «Устав поселения». До начала этапа создания законов содержание ватмана остаётся скрытым от участников, что позволяет сохранить элемент неожиданности и поддерживает интерес к дальнейшему развитию сюжета.

Для этапа коллективного конструирования подготавливается отдельный рабочий стол, на котором размещаются материалы для творчества: ватман, цветная бумага, картон, ножницы, клей, фломастеры, цветные карандаши, линейки, а также заранее подготовленные изображения символов четырёх народов. Материалы располагаются таким образом, чтобы все участники могли свободно пользоваться ими во время совместной работы.

Отдельно подготавливаются карточки с игровыми ситуациями («Вызов»), которые будут использованы в кульминационной части мероприятия. До этого момента карточки находятся у ведущего и не демонстрируются участникам.

Для проведения итоговой рефлексии заранее готовится небольшой тканевый мешочек с гладкими декоративными камешками. Количество камней должно соответствовать количеству участников. Рядом размещаются тонкие перманентные маркеры, которыми подростки смогут подписать выбранный камешек.

2. Основной этап (70 минут).

Часть №1. «Образование советов».

Цель: создать условия для эмоционального погружения участников в игровой сюжет, сформировать мотивацию к совместной деятельности и познакомить подростков с основной игровой задачей.

Задачи: создать благоприятную атмосферу взаимодействия, познакомить участников с легендой мероприятия, распределить игровые роли и подготовить команды к

дальнейшей совместной работе.

Основной этап начинается с того, что ведущий приглашает участников расположиться общим кругом. В помещении звучит спокойная инструментальная музыка, позволяющая создать атмосферу ожидания и настроить подростков на предстоящую деятельность.

После небольшой паузы ведущий обращается к участникам:

«Представьте себе землю, на которой ещё никто никогда не жил. Здесь нет дорог, домов, границ и законов. Это место одинаково принадлежит каждому, кто готов сделать его своим домом.

Однажды с четырёх сторон света сюда пришли четыре народа. Каждый был непохож на остальных. У каждого были свои традиции, своя культура и свои представления о том, какой должна быть жизнь. Но каждый принёс с собой особый Дар – то, без чего невозможно построить сильное и счастливое поселение. Сегодня именно вам предстоит стать представителями этих народов. От ваших решений будет зависеть, смогут ли они жить вместе, научатся ли доверять друг другу и построят ли общее будущее.»

После знакомства с легендой ведущий предлагает участникам разделиться на четыре команды. Каждая команда получает название одного из народов России: русские, татары, чуваша и якуты. Команды занимают заранее подготовленные игровые места, обозначенные соответствующими символами. Ведущий обращает внимание участников на лежащие перед ними мешочки и объясняет, что внутри каждого находится главный Дар народа. До общего сигнала открывать мешочки нельзя, поскольку все народы должны начать своё путешествие одновременно.

Затем ведущий знакомит участников с основными правилами работы. Он напоминает, что каждый имеет право на собственное мнение, во время обсуждения необходимо уважительно относиться друг к другу, а любое важное решение принимается только после общего обсуждения. Особое внимание уделяется тому, что в игре нет правильных или неправильных ответов – важно научиться договариваться и искать решения, которые будут полезны всему поселению.

После этого ведущий объявляет о начале работы Совета четырёх дворов и приглашает участников перейти к знакомству с Дарами своих народов, представляя их другим дворам. Важно, чтобы их представление начиналось со слов: «Наш Дар поможет всем, потому что...».

Пример того, что могут сказать дети:

1. Русские: «...потому что без мира все разбегутся».
2. Татары: «...потому что без обмена каждый останется только со своим и умрёт от скуки».
3. Чуваша: «...потому что голодный человек не построит дом».
4. Якуты: «...потому что в долгую зиму без тепла и памяти люди превращаются в зверей».

Результатом этапа становится принятие участниками игровых ролей, понимание общей легенды мероприятия и формирование мотивации к дальнейшему взаимодействию.

Часть №2. «Устав поселения».

Цель: создать условия для формирования опыта коллективного принятия решений посредством разработки общих правил жизни многонационального сообщества.

Задачи: развивать навыки конструктивного общения и аргументированной дискуссии; формировать умение учитывать мнение других участников; развивать ответственность за коллективно принятое решение; показать значение компромисса как основы совместной жизни.

Ведущий приглашает участников подойти к мольберту и открывает ватман с надписью «Устав поселения». Он объясняет, что любое общество существует благодаря законам, которые принимают сами люди.

Перед началом работы участники знакомятся с правилами Совета. Каждый народ имеет право высказать своё мнение. Во время обсуждения запрещается перебивать выступающих. Закон считается принятым только в том случае, если его поддержали не менее трёх народов. Если согласие не достигнуто, обсуждение продолжается до поиска компромиссного решения.

После этого ведущий предлагает 4 темы для обсуждения.

Тема 1. Хлеб и тепло

«Первая тема – самая важная. Как делить еду и топливо? Представьте: урожай собран. Дрова заготовлены. Но у кого-то запасов больше, у кого-то меньше. Чуваши принесли зерно. Якуты знают, как растянуть дрова на всю зиму. Татары предлагают обмен. Русские говорят: надо по совести. Каким будет общий закон? Как мы решим, кому сколько еды и тепла?»

Группы выдвигают формулировки. Примеры возможных законов:

1. *«Каждый двор отдаёт в общий амбар десятую часть урожая и дров. Это неприкосновенный запас для тех, кто в нужде».*
2. *«Еду делят поровну между всеми, независимо от того, кто сколько вырастил».*
3. *«Кто больше принёс – тот больше получает, но никто не уходит с пустыми руками».*

Тема 2. Слово и спор

«Вторая тема. Люди не всегда живут мирно. Двое могут поссориться. Один скажет: "Ты взял моё". Другой ответит: "Нет, это было моё". Случился спор. Кто их рассудит? Как найти правду? Русские предлагают собрать круг и говорить открыто. Татары – честный разбор: кто прав, кто виноват, и виноватый возмещает ущерб. Чуваши – тихое слово старейшины, которое уважают все. Якуты – рассказать спор как сказку и найти в ней урок. Какой закон примет Совет?».

Примеры возможных законов:

1. *«Спор разбирает Совет четырёх, по одному старейшине от каждого двора. Решение Совета обязательно для всех».*
2. *«Спорящие садятся в круг. Каждый говорит, не перебивая. Потом любой желающий из поселения может предложить решение».*
3. *«Спор решает тот, чей Дар ближе к делу. Если спор о земле – слово за чуваши. Если о слове и договоре – за татарами».*

Тема 3. Праздник и память

«Последний закон. Будет ли в поселении общий праздник? Один день в году, когда все четыре двора собираются вместе? Якуты предлагают день самой долгой ночи – жечь общий костёр и рассказывать истории. Татары – день весеннего равноденствия, время новых договоров. Чуваши – праздник урожая, когда земля отдала свои дары. Русские – общий стол и хоровод, в который встают все. Каким будет ваш общий праздник? Придумайте его вместе: когда он случается, что на нём делают и как он называется».

Примеры возможных законов:

1. *«Праздник Четырёх Огней. В самую долгую ночь зажигают четыре костра, по одному от каждого народа, и рассказывают общие сказки».*
2. *«День Общего Хлеба. Осенью, после урожая, все пекут один большой хлеб и едят его вместе».*
3. *«Весенний Совет. Раз в году все собираются на площади, благодарят друг друга за Дары и обновляют Устав».*

«Устав написан. Четыре народа договорились. Теперь это не просто слова на бумаге – это ваше общее решение. Запомните его. Скоро оно вам понадобится».

Часть №3. «Вызов».

Цель: создать условия для применения принятых решений в новой игровой ситуации и проверки эффективности совместной деятельности участников.

Задачи: развивать навыки коллективного решения проблем; формировать ответственность за ранее принятые решения; совершенствовать умение действовать в условиях ограниченного времени; показать значимость взаимопомощи и доверия.

После завершения работы над Уставом ведущий меняет эмоциональную атмосферу мероприятия. Он делает небольшую паузу и достаёт карточку «Вызов».

Участникам предлагается новая ситуация.

«Совет работал в спокойное время. Но жизнь не всегда спокойна. Я достаю Вызов – непредвиденное испытание. Ваше поселение должно ответить на него прямо сейчас, опираясь на Устав. Если Устав молчит – вы имеете право дописать новый закон, но только единогласно: четыре голоса из четырёх».

Вызов:

Наступила неожиданно долгая зима. Запасы еды и дров на исходе. Ещё месяц – и топливо закончится совсем. Еды хватит только на то, чтобы кормить половину поселения. В Совете – страх. Люди смотрят на вас и ждут решения. Что вы сделаете? Кто отвечает за тепло? Кто – за еду? Кто – за то, чтобы люди не пали духом и не начали винить друг друга?

Если дети заходят в тупик, он может задать наводящие вопросы:

1. *«Что говорит ваш Устав о дележе еды?».*
2. *«Есть ли в Уставе закон о том, кто главный в беде?».*
3. *«Какой Дар сейчас нужнее всего?».*

Дети принимают решение. Это может быть:

1. *Создать общий очаг в центре поселения, которым заведуют якуты.*
2. *Отдать все запасы в общий котёл и питаться раз в день, но вместе.*
3. *Отправить часть людей в соседние земли за помощью (татары и якуты идут вместе).*
4. *Ввести закон о взаимопомощи: те, у кого остались запасы, делятся с теми, у кого пусто.*

После принятия решения ведущий обсуждает с участниками, какие положения Устава помогли справиться с возникшей ситуацией, а каких правил не хватило.

Подводя итог, ведущий отмечает, что настоящая ценность законов проявляется именно тогда, когда люди сталкиваются с трудностями. **Результатом этапа** становится применение участниками коллективно принятых решений в новой ситуации и осознание значимости сотрудничества при преодолении общих трудностей.

Часть №4. «Карта поселения».

Цель: организовать совместную деятельность участников по созданию модели единого поселения, отражающей принятые Советом решения и демонстрирующей значимость сотрудничества представителей разных народов.

Задачи: закрепить результаты коллективной работы; развивать навыки совместного планирования и принятия решений; сформировать представление о взаимосвязи всех элементов поселения; создать коллективный продукт, отражающий ценности единства, сотрудничества и взаимопомощи.

После успешного прохождения испытания ведущий обращается к участникам:

«Совет достойно справился с первым серьёзным испытанием. Благодаря вашим решениям жители поселения пережили трудное время. Теперь пришёл момент превратить пустую землю в настоящий общий дом. Перед вами территория будущего поселения. Именно вы решите, каким оно станет».

Ведущий разворачивает большой лист ватмана, символизирующий территорию будущего поселения, и приглашает участников собраться вокруг него.

Командам выдаются карточки с различными объектами поселения: жилые дома, площадь Совета, мастерские, амбар, колодец, мост, школа, ремесленный двор, место проведения праздников, сад, поле, лес, пристань и другие элементы. Каждый объект заранее вырезан из плотной бумаги и может быть размещён на карте.

Перед началом работы ведущий объясняет главное условие: каждый объект должен располагаться не случайно, а в соответствии с законами, которые Совет принял ранее. Если участники решили, что жители должны собираться вместе для принятия важных решений, значит, на карте необходимо предусмотреть площадь Совета. Если было принято решение помогать друг другу в трудные времена, следует определить место общего амбара. Если особое значение имеют праздники, необходимо создать пространство для их проведения.

Работа начинается с обсуждения общего плана поселения. Участники совместно определяют, где будут проходить дороги, где расположатся дома, какие объекты должны находиться рядом друг с другом и каким образом будут соединены все части поселения.

Во время обсуждения ведущий не предлагает готовых решений. Он лишь задаёт вопросы, направляющие участников к совместному поиску наиболее удачного варианта:

- 1. Почему вы решили разместить площадь именно здесь?*
- 2. Будет ли удобно всем жителям пользоваться этим местом?*
- 3. Каким образом жители смогут быстро прийти друг другу на помощь?*
- 4. Все ли народы будут чувствовать себя частью общего поселения?*

После обсуждения команды поочерёдно размещают элементы на карте. Каждый объект сопровождается небольшим пояснением. Представители народа рассказывают, почему именно такое место было выбрано и каким образом данный объект помогает выполнять законы поселения. Когда основные объекты размещены, участники совместно дорисовывают дороги, реки, мосты, поля и другие элементы, объединяющие всё поселение в единое пространство.

Завершая работу, ведущий предлагает внимательно посмотреть на получившуюся карту.

«В начале нашей встречи перед вами была пустая земля. Сегодня здесь появилось настоящее поселение. Его построили не четыре отдельных народа, а один Совет. Каждый объект на этой карте появился благодаря вашим решениям, вашему уменью

слушать друг друга и находить общее решение. Именно так рождается настоящее единство».

После завершения работы карта размещается на видном месте и становится главным символом всего мероприятия.

Результатом этапа становится создание коллективной модели поселения, отражающей принятые Советом законы, а также приобретение участниками опыта совместного планирования, сотрудничества и коллективного творчества.

Часть №5. «Общий совет».

Цель: организовать осмысление участниками приобретённого опыта, подвести итоги совместной деятельности и закрепить ценностное отношение к единству народов России.

Задачи: создать условия для личностной рефлексии участников; помочь подросткам осознать собственный вклад в общий результат; закрепить представления о ценности сотрудничества, уважения и взаимопомощи; эмоционально завершить игровой сюжет.

После завершения строительства поселения ведущий приглашает участников вновь расположиться общим кругом. В центре круга размещается созданная карта поселения.

На несколько секунд в помещении становится тихо. Участникам предлагается внимательно посмотреть на карту и вспомнить, какой она была в самом начале игры.

После небольшой паузы ведущий обращается к участникам:

«Когда вы пришли сюда, перед вами была пустая земля. Не существовало ни домов, ни дорог, ни законов. Всё, что вы видите сейчас, создано вами. Но самое главное – вы построили не просто поселение. Вы построили доверие между людьми».

После этого каждому участнику выдаётся небольшой гладкий камень.

Ведущий предлагает подумать, какое качество оказалось самым важным во время сегодняшней игры. Это может быть доверие, уважение, ответственность, взаимопомощь, дружба, честность, терпение или любое другое слово, которое участник считает главным.

Получив немного времени на размышление, подростки записывают выбранное слово на своём камне.

Когда все заканчивают работу, участники по очереди выходят в центр круга, кладут свой камень вокруг карты поселения и коротко объясняют свой выбор, продолжая одну из фраз:

1. «Сегодня я понял, что...»
2. «Для меня единство – это...»
3. «Больше всего во время игры мне помогло...»

Во время выступлений ведущий не оценивает ответы и не комментирует их. Главной задачей становится создание безопасной атмосферы для обмена впечатлениями и осмысления полученного опыта.

После того как все участники поделились своими мыслями, ведущий завершает мероприятие:

«Сегодня каждый из вас представлял отдельный народ. Но заканчиваем мы эту игру уже одним сообществом. Именно уважение, сотрудничество и желание слышать друг друга делают людей сильнее. Пусть опыт, который вы получили сегодня, останется не только частью этой игры, но и частью вашей жизни».

После заключительных слов участники аплодируют друг другу, а карта поселения и круг из камней остаются символом общего результата, достигнутого совместными

усилиями.

Результатом этапа становится осмысление подростками собственного опыта взаимодействия, закрепление ценностей сотрудничества и уважительного отношения к культурному многообразию народов России, а также эмоциональное завершение мероприятия.

Рефлексия

Рефлексия проводится в заключительной части отрядного дела после завершения всех игровых этапов и совместного создания итоговых продуктов (Карты Единства, Устава Совета народов, символических решений команд). Проводит рефлексия вожатый, который помогает участникам осмыслить полученный опыт, обратить внимание не только на результат, но и на процесс взаимодействия.

Каждому участнику заранее выдается небольшой камешек – символ общей земли. В завершение мероприятия детям предлагается написать на нем название того народа, который запомнился им больше всего. Это может быть как их собственный народ, так и любой другой, культура, традиции или ценности которого вызвали наибольший интерес и уважение.

После этого педагог произносит заключительное слово:

«Когда я смотрел на вас, я видел, как рождается настоящее единство – не в громких словах, а в умении слушать, уступать и находить общее там, где, казалось бы, общего быть не может. Камешек, который сейчас лежит в вашей ладони, – не просто сувенир. Это символ нашей общей земли, а название, которое вы на нём написали, – ваш личный итог сегодняшнего дня. Кто-то выбрал свой народ, чтобы ещё больше почувствовать связь со своими корнями. Кто-то выбрал другой народ, потому что сегодня открыл для себя его культуру, традиции или мудрость. И именно в этом заключается настоящее единство – видеть ценность в другом человеке, уважать его особенности и понимать, что различия делают нас сильнее.

Сегодня вы создали Устав, построили Карту Единства, принимали непростые решения и учились договариваться. Но главным достижением стали не выполненные задания, а то, что вы смогли слышать друг друга, искать компромисс и работать ради общей цели. Пусть этот камешек напоминает вам: взаимопонимание начинается с уважения, а единство рождается из совместных действий».

После обращения вожатый проводит небольшую беседу с участниками. Для обсуждения предлагаются вопросы:

1. Что сегодня оказалось самым сложным во время совместной работы?
2. Что помогало вашей команде принимать общие решения?
3. Что нового вы узнали о народах России?
4. Изменилось ли ваше отношение к культуре других народов? Почему?
5. Как вы понимаете выражение «единство народов» после сегодняшней игры?
6. Какие качества помогли вам добиться общего результата?
7. Что из сегодняшнего опыта вы сможете использовать в обычной жизни?

В завершение участники по желанию делятся своими ответами, после чего сохраняют камешек как символ личного вклада в общее дело и напоминание о ценности взаимопонимания, уважения и сотрудничества.

Диагностика и мониторинг

Первичная диагностика проводится в начале мероприятия во время распределения участников по командам и знакомства с игровым сюжетом. На данном этапе вожатый

наблюдает за уровнем активности подростков, их готовностью включаться в совместную деятельность, особенностями взаимодействия со сверстниками и заинтересованностью в выполнении предлагаемых игровых задач. Полученные наблюдения позволяют определить степень вовлечённости участников в предстоящую деятельность.

Текущий мониторинг осуществляется в процессе проведения основных этапов мероприятия. Особое внимание уделяется характеру взаимодействия участников внутри команд и между командами. Вожатый фиксирует активность подростков в обсуждении предложенных ситуаций, умение высказывать собственное мнение, аргументировать свою позицию, внимательно слушать собеседника, учитывать различные точки зрения и находить компромиссные решения. Кроме того, оценивается готовность участников принимать ответственность за коллективные решения и совместно преодолевать возникающие игровые трудности.

Итоговая диагностика проводится на завершающем этапе мероприятия в процессе рефлексии. Анализируются высказывания участников, их способность оценить собственный вклад в общее дело, понимание значения сотрудничества между представителями разных народов, а также осознание ценности уважительного отношения к культурному многообразию Российской Федерации.

Дополнительными средствами мониторинга являются анализ коллективных продуктов деятельности участников – устава поселения и карты поселения. Их содержание позволяет оценить качество совместной работы, степень достижения согласия между командами и способность участников применять принятые решения при выполнении последующих игровых заданий.

Результативность

По итогам проведения отрядного дела предполагается, что:

1. Участники продемонстрируют уважительное отношение к культурному многообразию народов России.
2. Участники узнают особенности традиций, ценностей и символических образов представленных народов.
3. Участники научатся вести конструктивный диалог, аргументировать свою позицию и учитывать мнение других.
4. Участники научатся принимать коллективные решения и эффективно взаимодействовать при выполнении общих задач.
5. Участники проявят творческий подход и навыки командной работы при создании коллективных продуктов.
6. Будут созданы коллективные продукты деятельности: Устав поселения и карта поселения, отражающие совместно принятые решения.
7. Участники осознают ценность единства народов России и значимость сотрудничества.
8. Участники смогут оценить собственный вклад в общий результат и сделать выводы о важности взаимного уважения и совместной деятельности.

Список литературы

1. Конституция Российской Федерации: принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. (с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 1 июля 2020 г.).

2. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральная программа воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления // Приложение к приказу Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2025 г. № 209.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2025 г. № 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года: утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
6. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – Москва: Педагогика, 1989.
7. Новикова Л. И. Педагогика детского коллектива: Вопросы теории. – Москва: Педагогика, 1978.
8. Сластенин В. А., Исаев И. Ф., Шиянов Е. Н. Педагогика: учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования. – Москва: Издательский центр «Академия», 2013.
9. Эльконин Д. Б. Психология игры. – Москва: Владос, 1999.
10. Выготский Л. С. Педагогическая психология. – Москва: АСТ, 2020.

Приложение №1. Карточки Даров







Конструкторская игра «Ветер раздора». Автор: Вишнина Арина Олеговна, вожатый ДОЛКД «Пионер».

Период смены: основной.

Продолжительность: 60 мин.

Возраст участников: дети среднего школьного возраста, отдыхающие в ДОЛ (11–13 лет).

Количество участников: 25–40 человек.

Цель: создать условия для формирования у детей чувства единства и уважения к культуре народов России.

Задачи:

1. Создать условия для развития коммуникативных навыков у участников ВДК.
2. Способствовать формированию интереса к изучению культуры народов России.
3. Создать условия для развития творческого мышления.

АКТУАЛЬНОСТЬ

В современном мире стремительное развитие цифровых технологий привело к тому, что живое общение и командный дух уходят на второй план. Дети всё больше времени проводят в виртуальном пространстве, теряя навыки реального взаимодействия, умение договариваться, слышать друг друга и действовать сообща. Особенно остро эта проблема проявляется в вопросах приобщения к культурному наследию своей страны, которое невозможно «скачать» или «пролистать» – его нужно прожить и прочувствовать.

2026 год Указом Президента Российской Федерации объявлен Годом единства народов России. Это подчёркивает важность сохранения межнационального согласия,

уважения к культуре каждого народа, проживающего на территории нашей страны, и передачи этих ценностей подрастающему поколению. Детский оздоровительный лагерь становится той уникальной площадкой, где в условиях временного коллектива можно наиболее эффективно формировать эти качества через игру и совместное творчество.

Отрядное дело «Ветер раздора» строится на принципе «разделяй и взаимодействуй»: отряд делится на три группы, каждая из которых решает свою часть общей задачи. Одна группа через подвижные игры народов России познаёт культуру через движение и эмоции, вторая – через интеллектуальные задания знакомится с традициями, музыкой и бытом, третья – с помощью всех полученных ресурсов выстраивает деревню. Цветовые сигналы (зелёный - песочница, синий – «Кораблик», жёлтый – «Вспышка», красный - «Шатер») становятся навигаторами, направляющими детей к новым открытиям.

Актуальность игры заключается в том, что она не просто знакомит детей с культурным многообразием России, но и учит их работать в команде с распределением ролей, где важен каждый. В эпоху цифрового одиночества и индивидуализма такой формат становится эффективным инструментом воспитания уважения к другим народам, развития коммуникативных навыков и формирования чувства сопричастности к общему делу, что особенно значимо в Год единства народов России.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Место проведения: территория лагеря.

Игровая задача: создать всем отрядом город, в котором есть место для каждого народа России.

Игровая легенда: старинная легенда гласит о том, как ветер принес на русскую землю разные народы. Каждый народ поселился в своей вотчине: кто в лесах, кто в степях, кто у холодных морей, кто у тёплых рек. Они жили рядом, но не вместе. И только мудрый старец сказал: «Если построить место, где каждый найдёт свой угол и свою радость, мы станем непобедимы». Он начертил карту этого идеального города, но злой ветер Раздора разорвал её на части и разбросал по лагерю. Одни части спрятаны в древних играх, другие – в мудрости народной. Теперь, если не собрать все части и не построить город заново, народная память исчезнет: традиции забудутся, песни перестанут звучать, а дети никогда не узнают, как играли их предки и почему единство народов – это сила.

Ход отрядного дела:

1. Всё начинается с того, что на отрядном сборе дети находят в концертном зале старинный свиток, а в нём – письмо от хранителя народной мудрости (Приложение 1) и схему с цветовыми подсказками (Приложение 2). Письмо содержит просьбу о помощи: собрать разорванные части карты и построить город.

2. Сразу после прочтения послания, ведущий объясняет ребятам главное правило: отряд делится на три группы. Первая группа, «Хранители Очага», по цветовому сигналу бежит на определённую точку лагеря (зелёный – песочница, синий – «Кораблик», жёлтый – «Вспышка», красный – шатер), где осваивает традиционные игры народов России (Приложение 3), и за это участники получают материалы для постройки города. Вторая группа, «Книжники», остаётся в концертном зале и погружается в культуру народов России посредством интеллектуальных заданий: разгадывает ребусы, узнаёт мелодии, расшифровывает орнаменты (Приложение 4); отвечая правильно на вопросы, они узнают, что обязательно должно быть в городе. Третья группа, «Ремесленники» – их задача с

помощью полученных материалов и информации смастерить макет города, где могут ужиться все народы России.

3. Если одна из групп не справится или будет действовать недружно – элемент деревни останется пустым, и общая карта не сложится. Ведущий в конце каждого раунда подтверждает: «Часть карты восстановлена!».

4. В финале отрядного дела проходит рефлексия, в ходе которой дети отвечают на вопросы о традициях, фактах и играх народов России, которые они узнали. Также дети отвечают на вопросы: «Почему стоит соблюдать и уважать традиции разных народов России?» и «В чем заключается единство народов России?». С помощью вожатых дети отвечают на эти вопросы и приходят к выводу, что каждый народ внес неотъемлемый вклад в историю нашей культуры.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещения: концертный зал, локации лагеря («Кораблик», песочница, «Вспышка», шатер).

Расходные материалы: картон цветной А4 (10 лис.), ножницы (3 шт.), бумага А4 (10 лис.), клей-карандаш (3 шт.), блески цветные (набор), фломастеры (12 цв.), карандаши цветные (12 цв.), картонные коробки (3 шт.).

Реквизит: мешочки с песком (6 шт.), письмо (Приложение 1), схема (Приложение 2).

Технические средства: ноутбук, колонка, световое оборудование.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

В конце игры, после того как город построен и ведущий произнёс: «Узелок единства завязан!», в центр зала выносятся мешочек с написанными вопросами. Каждый участник по очереди подходит, вытягивает один вопрос, зачитывает его и отвечает. Остальные могут дополнять.

Примеры вопросов для мешочка:

1. Какой народ России ты запомнил больше всего и почему?
2. В какую традиционную игру ты сегодня играл? Попробуй объяснить её правила.
3. Какое блюдо какого народа тебе захотелось попробовать?
4. Что нового ты узнал о культуре народов России сегодня? (назвать 1-2 факта).
5. Зачем люди придумали орнаменты и узоры на одежде?
6. Как ты думаешь, почему злой ветер называется Раздор?
7. Что для тебя значит «жить в мире и согласии с другими народами»?

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Ожидаемые результаты:

1. Участники отрядного дела проявили интерес к изучению культуры народов России: традиций, игр, национальных блюд, костюмов, музыкальных инструментов и орнаментов;
2. У участников отрядного дела наблюдается развитие коммуникативных навыков и навыков командной работы;
3. Созданы условия для развития творческого мышления.

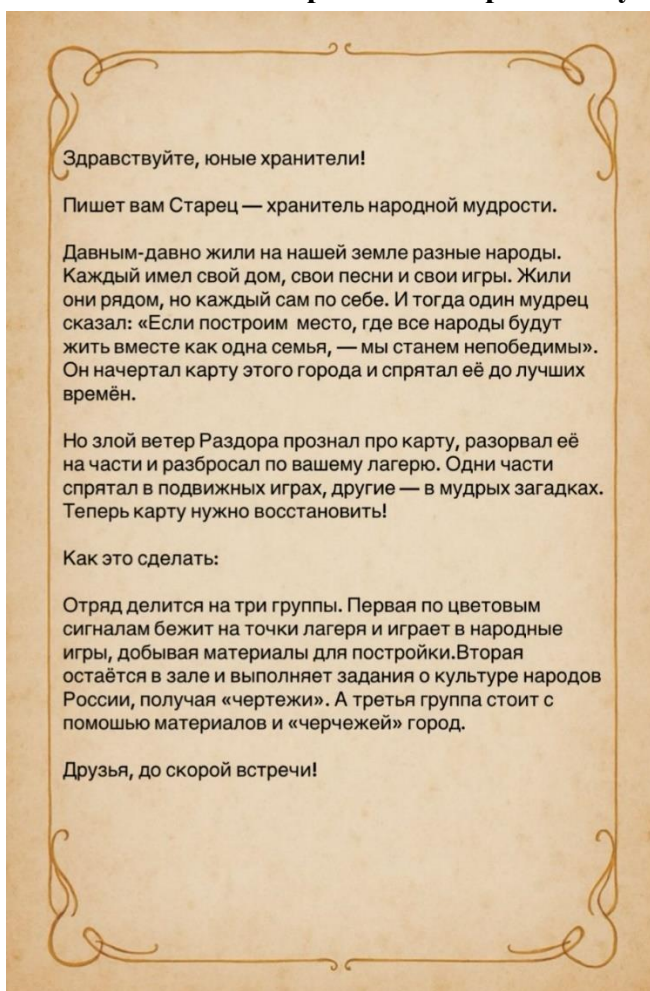
Главным результатом отрядного дела является возможность прожить культуру народов России через игру, а не просто услышать о ней. Дети осознают, что Россия велика и едина, когда все народы живут в мире и согласии.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

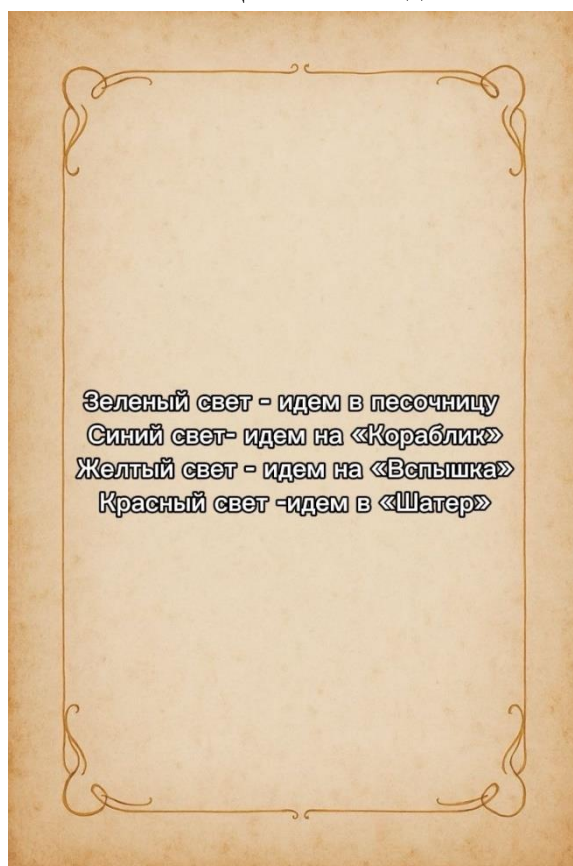
1. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии / под ред. Т. И. Осокиной. – М., 2013. – 240 с.
2. Черемисин, В. П. Народные игры в системе воспитания детей и подростков : учеб.-метод. пособие / В. П. Черемисин, Ю. А. Ермолаев. – Малаховка : МГАФК, 2004. – 104 с.
3. Камнев, А. Н. Лагерь – школе и обществу: активные, развлекательные, интеллектуальные, развивающие и коррекционные игры : учеб. пособие / А. Н. Камнев, В. И. Панов. – М. : Народное образование, 2024. – 504 с.
4. Куприянов, Б. В. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : практ. пособие для СПО / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е изд. – М. : Юрайт, 2025. – 215 с.
5. Савченко, А. В. Игротека в детском лагере : метод. пособие. Вып. 1. – Оренбург : МАУДО МЦДОД, 2023. – 36 с.

Приложение 1.

Письмо от Хранителя народной мудрости



«Цветовые подсказки»



Традиционные игры народов России

Зеленый цвет – русский народ: «Бояре».

Две команды выстраиваются друг напротив друга и ведут диалог: «Бояре, а мы к вам пришли...», «Бояре, нам невеста нужна!». Одна команда выбирает игрока из другой («невесту»). Выбранный разбегается и пытается прорвать цепь рук противоположной команды. Удастся - забирает одного игрока к себе, нет - остаётся у них.

Желтый цвет – татарский народ: «Тимербай».

Водящий («Тимербай») стоит в центре круга и говорит: «Пять детей у Тимербая, дружно, весело играют...». На словах «Сделали вот так!» он показывает любое движение. Все игроки должны повторить его. Затем выбирается новый водящий. Движения повторять нельзя.

Синий цвет – башкирский народ: «Кто дальше бросит?».

Игроки соревнуются в метании мешочков с песком на дальность.

Красный цвет – чувашский народ.

«Капканы».

Дети, изображающие «капканы», образуют круг с поднятыми руками, остальные змейкой бегают через круг. По сигналу «капканы» закрываются – руки опускаются, игроки внутри круга оказываются пойманными. Выиграл тот, кого не поймали.

Примеры заданий для интеллектуальной культуры





Кроссворд



- 1 Страна, где родился человек
- 2 Название реки
- 3 Столица России
- 4 Предки русской нации
- 5 Торжественная песнь или мелодия
- 6 Русский князь, которого нарекли Мудрым

Филворд
Год единства народов России
Реши филворд. Найди 12 слов.

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

Слова:

Народ	Братство	Праздник
Единство	Россия	Семья
Патриотизм	Согласие	Гордость
Взаимопомощь	Мир	Сплочённость

РАЗДЕЛ 2. ОТРЯДНАЯ ПРОГРАММА НА СВОБОДНУЮ ТЕМУ.

Отрядная программа «Топ-модель по-Звездоградски». Авторы: Боголей Дарья Константиновна, Липовская Дарья Николаевна, вожатые ДОЛ «Звёздный Бриз».

Целевая аудитория: 10–14 лет.

Педагогическая цель: содействовать развитию творческого потенциала у девочек одного отряда подросткового возраста 10–14 лет.

Задачи:

1. Содействовать сплочению временного детского коллектива.
2. Способствовать развитию навыков самовыражения у детей.
3. Создать условия для ознакомления с женщинами, чей труд вошёл в историю во время Великой Отечественной войны для трансляции образа женщины.
4. Создать условия для развития навыков командного взаимодействия через создание уникальных образов.
5. Создать ситуацию успеха для каждой участницы через публичное признание ее творческих достижений.

Отрядная программа «Топ-модель по-Звездоградски», реализуемая летом 2026 года в детском оздоровительном лагере «Звездный Бриз», нацелена на раскрытие творческого потенциала, в том числе на развитие навыков самовыражения и формирование позитивной самооценки у девочек подросткового возраста 10–14 лет, так как отряд, в котором реализуется программа, состоит только из девочек. Данная задача становится особенно актуальной в контексте современных социокультурных вызовов и психолого-педагогических особенностей подросткового периода.

Подростковый возраст (10–14 лет) является критическим периодом для формирования идентичности и самооценки. В этот период девочки особенно чувствительны к оценке своего внешнего вида и социального статуса сверстниками, что часто приводит к возникновению внутренних барьеров, застенчивости и страха самовыражения. Программа использует интересную для целевой аудитории форму (моду, глянец, шоу) как безопасный инструмент для проработки этих барьеров. Через создание образов, участие в творческих проектах и публичную презентацию своих работ участницы учатся не просто «красиво выглядеть», а выражать свою индивидуальность, что способствует формированию устойчивой позитивной самооценки и развитию навыков здоровой самопрезентации.

Социальный аспект актуальности программы обусловлен тем, что современное медиaproстранство часто транслирует искаженные стандарты красоты и успеха, что может приводить к комплексу неполноценности у подростков. Наша программа предлагает альтернативный вариант: красота через творчество, успех через командную работу и уважение к разнообразию. Участие в совместном создании коллекций костюмов, прохождение испытаний верёвочного курса и подготовка к финальному шоу развивают

эмпатию, умение слышать друг друга и работать в команде, где вклад каждой участницы важен для общего результата. Это особенно значимо в условиях временного детского коллектива, где девочкам необходимо быстро адаптироваться и найти своё место в группе.

Игровая идея: дети становятся участниками шоу «Топ-модель по-Звездоградски». Им предстоит пройти путь от создания коллажей-визиток, прохождения подиума препятствий и создания своего главного образа до выступления на «Шоу Див».

Игровая терминология:

Звездоград – игровой мир лагеря, пространство, где происходит действие программы.

Модный Дом «Звёздный Бриз» – название нашего отряда в рамках игры.

Топ-модель – каждая участница отряда.

Дизайнер – роль участницы при создании костюмов (Дело №4).

Подиум – игровое пространство для испытаний и демонстрации образов.

Визитка – страница в журнале «КосмоДива» / творческое представление команды.

Журнал «КосмоДива» – коллективное портфолио отряда, результат Дела №2.

Символ Памяти – оригами-журавль, создаваемый в честь героинь ВОВ.

Шоу Див – финальное мероприятие, показ коллекций.

Игровая идея:

Участницы отряда попадают в мир высокой моды вымышленного города Звездограда. Чтобы стать настоящими «топ-моделями по-Звездоградски», им предстоит пройти путь становления личности через серию творческих и командных испытаний.

Девочки объединяются в творческие группы («модные дома»), где учатся слышать друг друга и работать в команде. Пройдя через ряд испытаний, они разрабатывают уникальные коллекции одежды из нестандартных материалов. Финалом становится грандиозное «Шоу Див», где каждая участница демонстрирует не только свой костюм, но и проводит самопрезентацию.

Список отрядных дел:

Отрядное дело № 1 «Подיום».

Форма мероприятия: веревочный курс.

Педагогическая задача: содействовать сплочению временного детского коллектива.

1. Путеводные.

Отряд делится на 2 команды, дети встают в колонну друг за другом, завязывают глаза и кладут руки на плечи впереди стоящего человека. Самые последние участники – отрядные лидеры – остаются с открытыми глазами и с конца управляют всей колонной, выводя ее из лабиринта.

2. Паутина.

Между двумя деревьями/стойками натягивается верёвка с переплетениями (паутина). Задача команды – перебраться на другую сторону, не задев верёвки. Если кто-то задевает верёвку, вся команда возвращается на старт. Нельзя пролезать через одни и те же ячейки дважды.

3. Болото.

Команде выдаётся 2–3 небольших коврика/листа картона. Задача – всей командой перебраться через «болото» (расстояние 5–7 метров), не касаясь земли. Можно наступать

только на коврики. Если кто-то коснулся земли, команда начинает сначала. Коврики можно передавать друг другу.

Отрядное дело № 2 **Журнал «КосмоДива».**

Форма: творческая мастерская.

Педагогическая цель: способствовать развитию навыков самовыражения у детей.

Описание:

Сектор номер 2 выпускает журнал «КосмоДива» – участницы шоу создают личные портфолио, которые станут визитной карточкой каждой из них, а также разворотом в глянцево-м журнале.

Каждому ребенку выдается лист бумаги, который в дальнейшем будет его страницей журнала, заготовленные карточки с вопросами, его фотография и картинки для оформления коллажа. Детям объявляется, что 7-ая станция Звездограда выпускает глянцево-м журнал, приуроченный к старту шоу «Топ модель по-Звездоградски» и состоящий из их визитных карточек-коллажей. Каждый ребёнок оформляет свою страницу журнала и отвечает на вопросы, которые помогут ему в самоопределении. В конце каждый презентует себя, опираясь на свои ответы и подход к оформлению коллажа.

Отрядное дело № 3 **«Символ журавля».**

Целевая аудитория: дети 10–14 лет.

Форма: научно-популярная лекция.

Педагогическая цель: создание условий для ознакомления с женщинами, чей труд вошёл в историю во время Великой Отечественной войны, для трансляции образа женщины.

Игровая идея: дети знакомятся с историями женщин и делают оригами-журавлей, как символ памяти.

Теория:

Лётчицы. **«Ночные ведьмы»** – это прозвище женского авиационного полка. Лётчицы совершали ночные вылеты на лёгких бипланах У-2 (По-2). Их тактика была такой: перед пикированием на цель пилоты глушили моторы, самолёт бесшумно планировал, и противник слышал лишь шелест воздуха под крыльями. Этот звук сравнивали с шуршанием метлы, так и появилось прозвище, *которое в переводе с немецкого* – «ночные ведьмы»).

А вот **«Белая лилия»** – это прозвище конкретной лётчицы, **Лидии Литвяк**. Она воевала в истребительной авиации. В августе 1942 года, после одного из успешных боёв, Лидия попросила нарисовать белую лилию на фюзеляже своего истребителя Як-1. Сослуживцы подхватили идею: за ней закрепился позывной «Лилия-44», а саму её стали называть «Белой лилией Сталинграда».

Лидия Владимировна Литвяк (18 августа 1921, Москва – 1 августа 1943, Донбасс) – советская лётчица-ас истребительной авиации, командир авиационного звена, гвардии младший лейтенант. На её счету было 12 личных побед и ещё четыре в группе. За десять месяцев Литвяк совершила 186 боевых вылетов и провела 69 боёв.

Некоторые достижения:

22 марта в районе Ростова-на-Дону участвовала в перехвате группы немецких бомбардировщиков.

5 мая 1943 года вылетела на сопровождение бомбардировщиков, в ходе боя сбила вражеский истребитель, ещё один – через 2 дня.

В конце мая сбила вражеский аэростат-корректировщик артиллерийского огня, за что получила орден Красного Знамени.

Ей были посмертно присвоены звание Героя Советского Союза и звание старшего лейтенанта.

Лидия Литвяк занесена в Книгу рекордов Гиннесса как самая результативная женщина-истребитель Второй мировой войны, одержавшая наибольшее число побед в воздушных боях с немецкими асами.

Женщины-медики участвовали в Великой Отечественной войне. Они работали на фронте и в тылу, оказывали помощь раненым. Сотни тысяч женщин были призваны в военно-медицинские учреждения санитарной службы Советской армии. По линии Красного Креста 300 тысяч женщин получили специальности медицинских сестёр столько же – санитарок, свыше 500 тысяч – сандружинниц местной противовоздушной обороны. На фронте женщины-медики выносили раненых с поля боя, доставляли их в медицинские пункты, оказывали необходимую помощь.

Людмила Кравец – в июле 1941 года ушла на войну в качестве санинструктора стрелкового подразделения на Северо-Западном фронте, выносила раненых с поля боя прямо из-под пуль. В 1942 году получила тяжёлую травму, но после долгого выздоровления вернулась в состав своей части и дошла до Берлина.

Зинаида Самсонова – ушла на фронт в возрасте 17 лет, стала санитарным инструктором стрелкового батальона. Осенью 1943 года участвовала в десантной операции по захвату плацдарма на правом берегу Днепра, вынесла с поля боя более 30 раненых и переправила их на другой берег.

Валерия Гнаровская – санинструктор, у села Голая Долина в Донецкой области смогла вынести из-под обстрела 47 раненых. 23 сентября 1943 года во время боя неподалёку от села Иваненки (сейчас село Гнаровское) Запорожской области два немецких «Тигра» прорвались в тыл. Гнаровская собрала у раненых бойцов сумки с гранатами, спасая солдат, бросилась под один из танков и подорвала его вместе с собой.

В тылу

Женщины-медики трудились и в военных госпиталях: делали перевязки, ассистировали на сложных операциях, заботились о больных и занимались их реабилитацией.

Татьяна Павловна Денягина – после окончания мединститута в 1942 году начала службу в должности хирурга-ординатора полевого передвижного госпиталя 1-й линии 59-й армии на Волховском фронте.

Вера Кашеева – на фронт попала в возрасте 20 лет после окончания курсов медицинских сестёр. Выносила с поля боя раненых, дважды была ранена сама. При форсировании Днепра совершила подвиг: из 25 бойцов десантной группы Вера осталась одной из пяти выживших и, истекая кровью, доставила командованию важные сведения о планах противника, за что была удостоена звания Героя Советского Союза.

Награды

За самоотверженную работу женщины-медики были награждены орденами и медалями.

Медаль «За отвагу» – за вынос 15 раненых.

Орден Красной Звезды – за 25 спасённых.

Орден Ленина – выдавался тем, кто в пылу сражения сумел сберечь и доставить в безопасное место более 80 солдат и офицеров.

Медаль «Флоренс Найтингейл» – в послевоенные годы Международный комитет Красного Креста наградил ею 38 медицинских сестёр – воспитанниц Союза Обществ Красного Креста и Красного Полумесяца СССР.

Радистки в годы Великой Отечественной войны – это целое поколение героинь, чей тихий, но смертельно опасный труд стал одним из важнейших факторов Победы. Они обеспечивали закодированную связь штаба с частями армии, партизанами и разведгруппами в самых сложных и опасных условиях: под обстрелом, в окружении, в тылу врага.

Краткая биография и подвиг.

Анна Морозова (позывной «Лебедь»).

Биография: родилась в 1921 году. После начала войны, будучи делопроизводителем Сещинской авиабазы, добровольно осталась на оккупированной территории, чтобы собирать разведданные. Позже стала радисткой в диверсионно-разведывательной группе «Джек».

Подвиг: в июле 1944 года группа «Джек» была десантирована в Восточной Пруссии. Анна Морозова погибла, подорвав себя гранатой, чтобы не попасть в плен. Спрятанные на груди шифроблокноты она уничтожила, чтобы они не достались врагу.

Звание: посмертно удостоена звания Героя Советского Союза.

Елена Стемпковская.

Биография: родилась в 1921 году близ Минска, затем переехала с родителями в Узбекистан. В первые дни войны добровольцем ушла на фронт, бросив учёбу в институте.

Подвиг: служила радисткой в 216-м стрелковом полку 76-й стрелковой дивизии на Юго-Западном фронте. В августе 1942 года во время тяжёлых боёв на Дону подразделение попало в окружение. Несмотря на смертельную опасность, она продолжала передавать в штаб важные сведения. Когда немцы прорвались к командному пункту, Стемпковская взяла винтовку и отстреливалась. В итоге её схватили, подвергли пыткам, но она не выдала военную тайну. Гитлеровцы отрубили ей кисти рук.

Звание: посмертно удостоена звания Героя Советского Союза (15 мая 1946 года).

Мария Дорофеева.

Биография: родилась в 1923 году. В 1941 году, имея за плечами только семь классов образования, добровольно записалась на фронт.

Подвиг: в мае 1942 года была направлена на полугодовые курсы радистов в школу 25-го отдельного радиополка в Горький. Стала старшим радиотелеграфистом 370-го отдельного радиодивизиона на Северо-Кавказском фронте. Позже служила под Ленинградом и на 2-м Прибалтийском фронте. В её задачи входило перехватывать вражеские радиосигналы и передавать данные пеленгаторам. В одном из боёв получила контузию.

После войны: вернулась в Барнаул, работала воспитателем в детской трудовой колонии, позже окончила педучилище и много лет руководила детским приёмником-распределителем.

Вера Носовская.

Биография: родилась в 1926 году. В июне 1942 года была призвана в армию.

Подвиг: служила радисткой в 381-й стрелковой дивизии, воевала на Северо-Кавказском, Ленинградском и 2-м Белорусском фронтах. В марте 1945 года при взятии Данцига, когда разведчик Лева Якимцов был тяжело ранен, она под огнём вынесла его с поля боя.

Награды: награждена орденом Славы III степени, орденом Отечественной войны II степени и медалями.

Что объединяло этих женщин.

Их объединяли мужество, самоотверженность и готовность к тяжелейшим испытаниям. Радистки не только обеспечивали связь, но и часто выполняли обязанности рядовых бойцов: ходили в наряды, устраняли обрывы линий, а в случае опасности сражались наравне с мужчинами. Их работа была критически важна для координации действий войск, передачи разведданных и успеха боевых операций.

Многие из них так и не вернулись с войны, но их подвиг навсегда остался в истории.

Женщины-снайперы.

Людмила Михайловна Павличенко (1916–1974) – советский снайпер, Герой Советского Союза, самая результативная женщина-снайпер в мировой истории. На её счету – 309 подтверждённых уничтожений солдат и офицеров противника, в том числе 36 снайперов.

Родилась 12 июля 1916 года в городе Белая Церковь Киевской губернии. До 14 лет училась в средней школе № 3 в Белой Церкви, затем с семьёй переехала в Киев. После окончания девятого класса работала шлифовальщицей на заводе «Арсенал» и одновременно завершала среднее образование.

В 1937 году поступила на исторический факультет Киевского государственного университета имени Тараса Шевченко. Ещё студенткой занималась стрелковым спортом и в 1938 году окончила Киевскую снайперскую школу ОСОАВИАХИМа. Великая Отечественная война застала Павличенко в Одессе на дипломной практике. 28 июня 1941 года она добровольно вступила в ряды армии. Была направлена в 25-ю стрелковую дивизию имени Чапаева. Участвовала в приграничных сражениях в Молдавской ССР, в обороне Одессы и Севастополя. Познакомилась с младшим лейтенантом Алексеем Киценко, с которым позднее была в браке.

25 октября 1943 года Людмиле Павличенко было присвоено звание Героя Советского Союза с вручением ордена Ленина и медали «Золотая Звезда».

После возвращения из зарубежной поездки (с августа 1942 года по январь 1943 года Павличенко в составе делегации советской молодёжи путешествовала по США, Канаде и Англии) она продолжила службу, стала инструктором по снайперской подготовке.

После окончания войны с отличием защитила диплом в Киевском университете и стала старшим научным сотрудником Главного штаба ВМФ СССР. В 1956 году перешла на работу в общественную организацию «Советский комитет ветеранов войны».

Прозвище и известность.

С подачи американских журналистов Павличенко получила прозвище «Леди Смерть». Её слава вышла далеко за пределы СССР, о ней знали в США и Европе.

В 1942 году во время поездки в США Павличенко произнесла знаменитую фразу: «Джентльмены, мне 25 лет, на моём счету 309 уничтоженных немецких солдат и офицеров. Не слишком ли вы долго прятались за моей спиной?». Эти слова приблизили американскую

общественность к пониманию событий, происходящих в СССР и Восточной Европе, и в определённой мере ускорили принятие решения об открытии Второго фронта.

Во время визита в США Павличенко познакомилась с женой американского президента Элеонорой Рузвельт, они стали подругами. Американский певец Вуди Гатри написал о ней песню «Мисс Павличенко».

В 2015 году вышел кинофильм «Битва за Севастополь» режиссёра Сергея Мокрицкого, главной героиней которого стала Людмила Павличенко.

Награды.

Среди наград Павличенко – два ордена Ленина, две медали «За боевые заслуги», медали «За оборону Одессы», «За оборону Севастополя», «За победу над Германией в Великой Отечественной войне 1941–1945 гг.» и другие. В 1976–1996 годах её имя носил рыболовный морозильный траулер «Людмила Павличенко».

«Журавли» Расула Гамзатова

Мне кажется порою, что солдаты,
С кровавых не пришедшие полей,
Не в землю нашу полегли когда-то,
А превратились в белых журавлей.
Они до сей поры с времён тех дальних
Летят и подают нам голоса.
Не потому ль так часто и печально
Мы замолкаем, глядя в небеса.
Летит, летит по небу клин усталый,
Летит в тумане на исходе дня,
И в том строю есть промежутки малый,
Быть может, это место для меня.
Настанет день, и с журавлиной стаей
Я поплыву в такой же сизой мгле,
Из-под небес по-птичьи окликаю
Всех вас, кого оставил на земле.
Мне кажется порою, что солдаты,
С кровавых не пришедшие полей,
Не в землю нашу полегли когда-то,
А превратились в белых журавлей...

Р. Гамзатов

Отрядное дело № 4 «Дом моды».

Форма мероприятия: конструкторская игра.

Цель: создать условия для развития творческого потенциала и навыков командного взаимодействия через создание уникальных образов.

Описание: дети делятся на 6 команд по 5–6 человек. Каждая команда получает свою тематическую коллекцию: «АстроМагия», «Футуристка», «Морская стихия», «Мадонны», «Драма» – на столе разложены 6 конвертов, оформленных в соответствии с тематикой будущих коллекций. Каждой команде дается время на построение проекта костюмов для всех ее участниц. Оставшееся время детям отводится на создание костюмов. Чтобы увеличить масштаб завершающего отрядного дела «Шоу Див» дети могут работать над

образами до дня его проведения. Также участницы сами формируют список номинаций для церемонии награждения.

Отрядное дело № 5 «Шоу Див».

Форма: шоу.

Педагогическая цель: создать ситуацию успеха для каждой участницы через публичное признание ее творческих достижений.

Описание:

Шоу-программа состоит из двух этапов:

- 1) визитки групп с представлением каждой участницы;
- 2) общая проходка.

К шоу-программе девочки готовятся с момента оглашения групп и тем коллекций. Программа завершается награждением каждой участницы по номинациям, которые предложили сами участницы.

Ожидаемые результаты программы

Ожидаемые результаты и показатели их проявления представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Ожидаемые результаты и их показатели.

Отрядное дело	Ожидаемый результат	Показатель
Дело №1 «Подиум»	Сплочение коллектива, развитие доверия и взаимовыручки.	Успешное прохождение всех этапов без срывов; проявление лидерских качеств разными участницами.
Дело №2 «Журнал КосмоДива»	Развитие навыка самовыражения у детей.	Каждая участница создаёт уникальную страницу-портфолио; активное участие в презентации своей страницы.
Дело №3 «Символ журавля»	Ознакомление с историями женщин во время ВОВ, творческая реализация.	Внимательное слушание рассказов о героинях; осознанное создание оригами-журавля; участие в минуте памяти.
Дело №4 «Дом моды»	Развитие творческого потенциала и командного взаимодействия.	Создание оригинальных коллекций костюмов; равномерное распределение ролей в команде.
Дело №5 «Шоу Див»	Фиксация успеха и развитие навыков сценической самопрезентации.	Уверенный выход на подиум; активное участие в награждении; позитивный эмоциональный фон финального мероприятия.

Значимыми показателями стало оценивание по системе «Домики», где детям предлагается выбрать крышу, если мероприятие сильно понравилось и они хотели бы поучаствовать ещё, 2 этаж – если мероприятие понравилось, но есть моменты, которые хотелось бы увидеть по-другому, 1 этаж – если мероприятие не понравилось. Результаты были следующие:

Рисунок 1. Диаграмма общей удовлетворенности отрядной программой.



Согласно диаграмме, представленной на рисунке 1, общая удовлетворенность составляет 97,1 %. При изучении удовлетворенности каждым отрядным делом были сделаны следующие выводы, представленные в рисунке 2–6.

Рисунок 2. Диаграмма оценки первого отрядного дела «**Подиум**».



Анализируя рисунок 2, можно сделать вывод, что общая удовлетворенность первым отрядным делом составила 94,2 %. Большинство участниц отметили, что преодоление страхов на полосе препятствий с помощью команды помогло повысить уровень доверия друг к другу.

Рисунок 3. Диаграмма оценки второго отрядного дела «**КосмоДива**».



Анализируя рисунок 3, можно сделать вывод, что общая удовлетворенность вторым отрядным делом составила **100 %**. Все без исключения участницы высоко оценили возможность творческого самовыражения через создание личного коллажа и почувствовали себя настоящими героями глянцевого журнала.

Рисунок 4. Диаграмма оценки третьего отрядного дела «Символ журавля».



Анализируя рисунок 4, можно сделать вывод, что общая удовлетворенность третьим отрядным делом составила **91,0 %**. Участницы прониклись историями героинь ВОВ, но некоторым девочкам формат лекционной беседы показался менее динамичным по сравнению с другими этапами игры.

Рисунок 5. Диаграмма оценки четвертого отрядного дела «Дом моды».



Анализируя рисунок 5, можно сделать вывод, что общая удовлетворенность четвертым отрядным делом составила **97,0 %**. Процесс создания коллажей костюмов из подручных материалов стал одним из самых запоминающихся, позволив раскрыть креативность каждой команды.

Рисунок 6. Диаграмма оценки пятого отрядного дела «Шоу Див».



Анализируя рисунок 6, можно сделать вывод, что общая удовлетворенность пятым отрядным делом составила **98,5 %**. Праздничная атмосфера, музыкальное сопровождение и заслуженные награды создали ситуацию успеха для каждой девочки, оставив яркие эмоции от завершения программы.

Приложение 1.

Карточки-вопросы для журнала «КосмоДива»



Приложение 2

Реквизит для отрядных дел:

Для дела №1 «Подиум»:

- верёвки (20-30 метров);
- повязки на глаза (по количеству участников);

- коврики/листы картона (2-3 штуки на команду);
- стойки/деревья для крепления верёвок.

Для дела №2 «Символ журавля»:

- бумага для оригами (белая и голубая);
- распечатанные биографии женщин-героев;
- текст стихотворения «Журавли» Р. Гамзатова;
- примеры схем оригами журавля.

Для дела №3 «Журнал КосмоДива»:

- листы бумаги А4 (по количеству участниц);
- карточки с вопросами (комплект на каждого ребёнка);
- фотографии участниц;
- картинки для оформления коллажа (журнальные вырезки, стикеры);
- цветные карандаши, фломастеры, маркеры;
- клей, ножницы;
- скотч.

Для дела №4 «Дом моды»:

- 6 конвертов с тематическими заданиями;
- ножницы (6-10 штук);
- клей (6-10 штук);
- цветная бумага и картон;
- фольга, ленты, ткань;
- блески, стразы, декоративные элементы;
- фломастеры, карандаши;
- Старые журналы для вырезания;
- мусорные пакеты, скотч, нитки.

Для дела №5 «Шоу Див»:

- музыкальное оборудование;
- фонограммы для выхода;
- номинации для награждения (распечатанные);
- грамоты/сертификаты;
- призы (по возможности);
- элементы декора сцены/подиума.

**Отрядная программа «Киберград. безопасный район». Авторы:
Лемехова Анна Игоревна, Пугина Полина Сергеевна, методисты
ДСОЛКД «Тимуровец».**

Целевая аудитория: 10–14 лет.

Педагогическая цель: содействие гармоничному развитию личности подростка путём целенаправленной работы над пятью аспектами здоровья: социальным, физическим, интеллектуальным, психологическим и духовным.

Задачи отрядной программы:

1. *Социальный аспект:* создать условия для сплочения коллектива и развития навыков конструктивного диалога, умения слушать, аргументировать свою позицию и находить компромиссы.
2. *Физический аспект:* стимулировать двигательную активность, развивать ловкость, скорость, выносливость и чувство коллективного ритма через участие в отрядном деле.
3. *Интеллектуальный аспект:* способствовать развитию аналитических способностей, вниманию к деталям и умению принимать коллективные решения в условиях неопределённости и ограниченного времени.
4. *Психологический аспект:* способствовать развитию эмоционального интеллекта и эмпатии, обучая подростков распознавать эмоциональные состояния (свои и чужие) и оказывать взаимную поддержку.
5. *Духовный аспект:* создать условия для формирования ценностно-смысловых ориентиров, основанных на доверии, честности и взаимовыручке, воспитывая чувство коллективной ответственности.

Современные научные исследования, в том числе материалы ВОЗ, убедительно показывают роль самого человека, его образа жизни в формировании и поддержании уровня индивидуального здоровья, адекватного требованиям среды обитания. В связи с этим закономерна постановка вопроса о необходимости обучения здоровому образу жизни (ЗОЖ) с первых лет жизни. Одним из условий решения проблемы является не только теоретическое осмысление и закрепление навыков гигиенического поведения, но и создание соответствующего оздоровительного пространства, включающего режим питания, движения, психологического комфорта, взаимопонимания педагога и ребенка.

Эффективной формой оздоровительной работы с детьми, формирования мотивации к здоровью и ЗОЖ является организованный отдых и пребывание в оздоровительных лагерях. Опыт работы муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Новосибирска «Городской ресурсный центр по организации отдыха и оздоровления детей «Формула Успеха» свидетельствует о возможности проведения такой работы при соблюдении определенных условий. Прежде всего, потребовалось изменить содержание и структуру оздоровительной программы, от идей сохранения здоровья перейти к задаче более высокого уровня – к его развитию и формированию.

Настоящая программа «Педагогика здоровья и здорового образа жизни» является логическим продолжением и развитием программы, за основу которой было принято представление о здоровье как целостном состоянии организма (А. Г. Щедрина, 1989, 2003) и которая предполагала участие в ее реализации всего педагогического и медицинского коллектива лагеря. Целью данной программы стало создание такой оздоровительной среды и воспитательной системы, которые позволяют сформировать морально-волевые качества и ценностные мотивации к желанию укреплять свое здоровье и соблюдать правила поведения, отвечающие принципам здорового образа жизни, не только в период пребывания в лагере, но и на протяжении последующего периода жизни.

Выделяется пять взаимосвязанных аспектов здоровой личности:

1. Социальный аспект здоровья – это мера взаимодействия индивида с обществом и окружающей средой. Его основная характеристика заключается в гармонии отношений между индивидуумом и коллективом, которую человек поддерживает благодаря положительным межличностным контактам, социальным связям и эффективному участию в общественной жизни.

2. Духовное здоровье связано с системой личных ценностей, морально-нравственными убеждениями и аксиологическим отношением к миру и окружающим людям. Данный аспект отражает способность человека находить смысл своей жизни, испытывать радость и удовлетворение от своего существования.

3. Физическое здоровье означает правильное функционирование органов и систем организма, отсутствие болезней и заболеваний. Этот аспект включает регулярную физическую активность, здоровое питание, соблюдение режима сна и отдыха.

4. Интеллектуальное здоровье определяется способностью усваивать новую информацию, анализировать её, применять полученные знания в практической деятельности и передавать опыт другим людям. Для полноценного интеллектуального развития необходимы занятия, развивающие критическое мышление, творческие способности и креативность.

5. Психологическое здоровье – комплексное состояние психического благополучия, характеризующееся гармоничным взаимодействием происходящих внутри нас процессов: когнитивных (внимание, память, мышление, воображение и т.д.), эмоциональных и поведенческих. Оно является такой же важной частью общего здоровья и благополучия человека, как и физическое, духовное и т.д.

В подростковом возрасте отмечается дисгармоничное развитие различных аспектов здоровья. **Социальный аспект** подвержен негативному влиянию межличностных конфликтов и дефицита навыков эмпатии и конструктивного диалога, что подтверждают специалисты в области детской психологии в исследованиях РАО, где указывается, что длительное использование гаджетов детьми ухудшает внимание, снижает качество сна и ограничивает живое общение. Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ) подтверждает, что **физический аспект** также страдает: более 80% подростков не выполняют рекомендации по физической активности, что негативно влияет на их здоровье. ВОЗ подчеркивает необходимость командных видов спорта и подвижных игр для развития навыков сотрудничества и социализации, а не только физической силы. **Интеллектуальный аспект** характеризуется перегруженностью избыточной информацией при недостаточной сформированности навыков совместного анализа и поиска решений. **Психологический аспект** отличается повышенной уязвимостью. Артём Ступак, психолог, отмечает, что изменившиеся нагрузки и характер стресса способствуют росту тревожных расстройств. Кроме того, медицинские психологи подчёркивают, что конфликты и хронический стресс в подростковом возрасте снижают когнитивный резерв и негативно влияют на развитие мозга. **Духовный аспект** нередко деформируется, подменяясь индивидуалистическими установками и конкурентными моделями поведения.

Отрядная программа «Киберград. Безопасный район» реализует комплексный подход к развитию всех пяти аспектов здоровья.

Идея и основное содержание программы

Каждый уровень отрядной программы соответствует одному из аспектов «Педагогика здоровья и здорового образа жизни», что указано в Таблице 1.

Таблица 1 – уровень отрядной программы и аспекты здоровья.

<i>Аспект здоровья</i>	<i>Уровень</i>
Социальное здоровье	«Контакт»
Физическое здоровье	«Импульс»
Интеллектуальное здоровье	«Сознание»
Психологическое здоровье	«Баланс»
Духовное здоровье	«Ядро»

Легенда:

2049 год. Киберград – город будущего. Великий Разлом разделил людей на две части: жители купола (под энергетическим Куполом) и Внешние (снаружи, с ломающимися технологиями). В Безопасном районе появился «Системный сбой» – загадочное явление, которое усиливается от конфликтов, лжи, страха и одиночества и ослабевает от взаимопомощи, честности и единства. Система перестала слушаться приказов. Старый инженер активирует «Завет Пяти Испытаний» – единственный способ восстановить баланс. Теперь система понимает только поступки людей.

Погружение в программу (за 1 день до старта). Вечером, после отбойного сигнала, в холле отряда появляется запечатанный конверт из крафтовой бумаги с красной сургучной печатью и грифом:

«ПРОТОКОЛ 0.1. НЕ ВСКРЫВАТЬ ДО СИГНАЛА. КИБЕРГРАД».

Внутри – личное аудиосообщение.

Текст аудиосообщения:

«Оператор... если ты это слышишь, значит, протокол активирован. Меня зовут Инженер–архивариус. Я последний, кто помнит Киберград до Разлома. Сейчас система Безопасного района падает. «Сбой» уже в четвёртом секторе. Люди перестают слышать друг друга – в отрядах ссоры, агрессия, никто никому не верит. Совет беспомощен. Центральное Ядро заблокировано.

Мы запустили Завет Пяти Испытаний. Это последний шанс.

Ваш отряд выбран как временный оперативный корпус. Завтра в 10:00 у входа вы получите первый код. Не опаздывайте. И помните: система уже не понимает команд – она понимает только поступки.

Сбой наблюдает. Не дайте ему победить.

Конец связи».

Старт (в день первого отрядного дела):

У входа в отрядное место – мигающая красная светодиодная лента. На стульях – чёрные бейджи с неоновозелёной надписью «ОПЕРАТОР КИБЕРГРАДА» и пустым полем для имени. В центре – Карта Безопасного района, вся красная. На карте таймер обратного отсчёта: «04:23:17:00».

После входа в комнату операторы заполняют бейджи, вписывают имена и представляются друг другу; им необходимо назвать свое самое сильное качество, которое поможет избавиться от сбоя. После знакомства хранитель начинает первое испытание.

Основные мероприятия отрядной программы.

Отрядное дело №1 – уровень «Контакт».

«Синхронизация. Конфликт двух миров».

Педагогическая цель: создание условий для сплочения коллектива и развития навыков конструктивного диалога, умения слушать, аргументировать свою позицию и находить компромиссы.

Место проведения: отрядное место

Игровая легенда:

После Великого Разлома жители Купола и внешнего мира полностью потеряли связь друг с другом. Каждая сторона уверена, что именно другая стала причиной системного сбоя. Из-за постоянных конфликтов система Киберграда заблокировала сектор «Контакт», а переход между территориями оказался закрыт.

Механика:

Участники делятся на две команды.

Первая команда – «Жители Купола».

Участники получают голубые браслеты.

Вторая команда – «Внешние».

Участники получают оранжевые браслеты.

Каждая команда получает закрытый конверт со своей версией причин Разлома.

Версия Купола:

«Внешние пытались получить доступ к технологиям Купола и нарушили систему безопасности города».

Версия внешнего мира:

«Купол изолировался от остальных и забрал большую часть энергетических ресурсов, нарушив баланс системы».

После этого команды получают набор стикеров с номерами от 1 до 20. Участникам необходимо придумать:

- 15 аргументов, подтверждающих свою версию;

- 5 ложных фактов, которые могут запутать другую сторону.

По сигналу Хранителя команды прикрепляют стикеры на спины соперников.

Далее команды по очереди бросают игральный кубик. Выпавшее число определяет номер стикера, который участники снимают со спины своей команды. Игрокам необходимо определить, является ли факт правдивым или ложным.

За каждый правильный ответ команда получает один балл восстановления системы.

После завершения этапа участники получают новое задание:

«Попробуйте определить, что именно другая сторона считает причиной Разлома».

В течение пяти минут команды обсуждают версию соперников и записывают своё предположение на общий лист.

После обсуждения Хранитель сообщает:

«Теперь каждая сторона должна выбрать одного переговорщика. Только они смогут напрямую общаться друг с другом. Ваша задача – выработать единую версию причин Разлома, которая устроит обе стороны».

Переговорщики садятся друг напротив друга в центре комнаты. Остальные участники располагаются вокруг и могут передавать своим представителям записки с аргументами и предложениями.

Если команды долго не могут прийти к общему решению, Хранитель сообщает о распространении системного сбоя и убирает один из заработанных баллов.

После завершения переговоров участники собираются в общий круг. Переговорщики озвучивают итоговую версию произошедшего.

Далее проводится голосование.

Хранитель раздаёт участникам цветные стикеры:

- зелёный – «принимаю решение»;
- жёлтый – «нужны изменения»;
- красный – «не согласен».

Если большинство голосов «зелёные», сектор считается восстановленным. Если появляются красные стикеры, команде даётся одна минута на внесение изменений в итоговую версию.

Финал:

После принятия общей версии система сообщает об успешном восстановлении сектора «Контакт». На карте Киберграда загорается первый зелёный сектор, а участники получают наклейки «Искра единства».

Отрядное дело № 2 – уровень «Импульс».

«Спортивный импульс».

Педагогическая цель: стимулировать двигательную активность, развивать ловкость, скорость, выносливость и чувство коллективного ритма через участие в отрядном деле.

Место проведения: спортплощадка.

Легенда:

«Операторы, уровень «Импульс». Мы нашли «спящего» жителя Купола. Его тело живо, но биоритмы почти остановились – он не чувствует ритма жизни. Медицинская система сообщает: разбудить можно только, передав заряд живого движения».

Ход дела:

Хранитель делит операторов на две команды.

1. «Зожики».
2. «Ловцы».

Территория лагеря представляет собой систему «спящего», где главный корпус является головным отделом (самой важной частью тела). Команда «зожиков» должна найти единицы здоровья (20 штук), которые будут разбросаны по всей территории, и донести их в головной отдел, чтобы восстановить биоритмы и разбудить «спящего» человека.

Команда «ловцов» должна не дать «зожикам» добраться до главного корпуса. При этом одна команда должна передвигаться вместе и добраться в полном составе. Каждая команда делится на пары. У команды «зожиков» в своем арсенале есть 5 ресурсов, которые им необходимо сохранить. Когда «ловцы» находят «зожиков», им необходимо их «чекать». Если «ловцам» удалось поймать «зожиков», то они забирают у них ресурс, если «зожики» отдали все свои ресурсы, то при поимке, им необходимо отправиться к хранителю и потерять 2 минуты игрового времени.

Когда одна команда, доберется до главного корпуса, будет подсчитываться количество единиц здоровья, которые удалось сохранить:

- от 15 до 20 – биоритмы «спящего» восстановились, «спящий» разбужен;
- от 10 до 15 – биоритмы восстановились, но человек не проснулся;

- до 10 – биоритмы не восстановились, человек остался во сне.

Каждые пять минут на территории лагеря звучит сигнал. Это обозначает, что каждая команда должна отправить представителя на главную площадь к Хранителю и получить дополнительное задание. Та команда, которая первая справится с заданием, возвращается к игре.

Хранитель:

«Сердце «спящего» забилося. Вы передали ему свой импульс – через бег, смех и поддержку. Сектор Импульс – зелёный!»

Закрашивает второй сектор карты в зелёный. Выдаёт всем по наклейке «Искра единства». Если были нарушения или превышение времени, но отряд честно выполнил штраф, сектор тоже зелёный.

Отрядное дело №3 – уровень «Сознание».

«Пропавший код доступа».

Педагогическая цель: создание условий для развития логического мышления, внимания к деталям, умения анализировать информацию и принимать совместные решения.

Место проведения: ЛФК.

Игровая легенда:

После прохождения второго уровня операторы Киберграда получают сигнал о том, что часть данных о системном сбое сохранилась в архиве Центра управления. Команда отправляется в архив на поиски информации, однако после входа включается аварийная система защиты, двери блокируются, а система запускает удаление файлов. Чтобы выбраться из помещения и сохранить данные, участникам необходимо восстановить код доступа.

Механика:

Дети попадают в закрытое помещение, внутри которого находятся различные предметы: карточки с кодами, провода, схемы, контейнеры, жетоны, фрагменты шифров, цветные карточки, папки с архивами, детали механизмов и сигнальные лампы (Приложение 4).

В центре комнаты лежит большой лист с набором символов, цифр и случайных слов. На обратной стороне написано:

«Система распознаёт только правильную последовательность».

В комнате спрятаны воздушные шары с подсказками внутри них. Соединив их, участники смогут прочитать фразу:

«Ключ находится внутри системы».

После этого дети начинают искать по комнате энергетические модули – небольшие контейнеры разных цветов. Внутри каждого находится отдельное задание.

Красный модуль.

Внутри лежат карточки с математическими примерами. Решив их, участники получают число 2049 – год запуска Киберграда.

Синий модуль.

Игрокам необходимо расшифровать сообщение с помощью шифра Цезаря. После расшифровки появляется слово «АРХИВ».

Зелёный модуль.

В контейнере находятся части повреждённой схемы Киберграда. Соединив детали правильно, команда находит координаты следующей точки поиска.

Жёлтый модуль

Участники получают зеркальный текст и зеркало. Прочитав сообщение, команда узнаёт фразу:

«Система отключается из центра».

Белый модуль

Внутри лежат жетоны с символами. Участникам необходимо выстроить их в правильной последовательности по уровням программы. На обратной стороне жетонов появляется часть цифрового кода.

После выполнения всех заданий дети получают несколько частей общего пароля. По комнате расположено множество ложных панелей управления, кнопок и проводов, однако только одна панель действительно активирует систему.

Рядом с настоящей панелью находятся изображения электронных ключей. На первый взгляд они выглядят одинаково, но если перевернуть карточки, они складываются в изображение стула со стрелкой.

Под одним из стульев в помещении закреплён настоящий ключ от двери и последняя часть кода доступа.

Финал:

После выполнения всех заданий участники отключают аварийный режим и получают доступ к следующему сектору. На карте Киберграда загорается зелёный сектор «Сознание», а команда получает наклейки «Искра единства».

Отрядное дело №4 – уровень «Баланс».

«Эмоциональный баттл».

Цель: создать условия для развития эмоционального интеллекта, невербальной коммуникации, умения чувствовать состояние другого человека и действовать в команде.

Место проведения: актовый зал.

Игровой сюжет:

После восстановления сектора «Сознание» операторы Киберграда получают сообщение о новом системном сбое. Система управления эмоциями перестала работать правильно: жители города больше не понимают чувства друг друга, начинают конфликтовать и теряют способность действовать сообща. Чтобы восстановить сектор «Баланс», операторам необходимо пройти серию испытаний на синхронность, распознавание эмоций и взаимодействие.

Механика:

В актовом зале спрятано пять пронумерованных конвертов (от 1 до 5) (Приложение 7). В каждом конверте находится задание для команды. После выполнения одного испытания участники получают подсказку к следующему.

Первый конверт:

«Система потеряла способность распознавать эмоции. Вам необходимо восстановить базовые эмоциональные сигналы».

Участники делятся на группы. Каждая группа получает карточку с эмоцией: радость, тревога, удивление, злость, растерянность. Используя только мимику, позы и движения,

команда должна показать эмоцию остальным участникам без слов. Остальные пытаются определить, какая эмоция была показана.

Второй конверт:

«Для восстановления сектора необходима полная синхронизация операторов».

Участники встают в круг и получают воздушный шар. Задача команды – передавать шар по кругу без помощи рук, используя только плечи, локти или голову. Во время выполнения задания разговаривать нельзя. Если шар падает – испытание начинается заново.

Третий конверт:

«Система фиксирует нестабильность командного ритма».

Команда получает набор карточек с движениями: хлопок, шаг, поворот, прыжок, приседание. Участникам необходимо за ограниченное время придумать и синхронно показать общий ритм из движений. После подготовки система проверяет синхронность выполнения.

Четвёртый конверт:

«Операторы перестали замечать сигналы друг друга».

Участники разбиваются на пары. Одному игроку завязывают глаза, второй становится его проводником. Используя только прикосновения к плечу или руке, проводник помогает партнёру пройти небольшую полосу препятствий. Разговаривать запрещено.

Пятый конверт:

«Для перезапуска сектора “Баланс” необходим единый эмоциональный импульс».

На полу размещены цветные круги или листы. Каждый цвет обозначает определенную эмоцию. Под музыку участники двигаются по залу. Когда музыка останавливается, система показывает эмоцию или состояние: «спокойствие», «паника», «радость», «усталость», «поддержка». Команда должна встать в те круги, которые отражают это состояние. Если большинство участников встает на правильный круг – система принимает сигнал.

После выполнения последнего задания команда получает доступ к панели управления сектором «Баланс».

Во время прохождения испытаний участники постепенно понимают, что жители Киберграда перестали замечать чувства друг друга и слишком полагались на систему, из-за чего утратили способность к поддержке и живому взаимодействию.

Финал:

После выполнения всех испытаний сектор «Баланс» восстанавливается. На карте Киберграда загорается зелёный сектор, а участники получают наклейки «Искра единства». В завершение проводится небольшое обсуждение о том, почему людям важно замечать эмоции и поддерживать друг друга даже в сложных ситуациях.

Отрядное дело №5 – уровень «Ядро».

«Энергетический рывок».

Цель: создание условий для формирования доверия, коллективной ответственности и умения действовать как единая команда.

Место проведения: территория лагеря / спортивная площадка.

Игровой сюжет:

После восстановления всех секторов операторы Киберграда получают доступ к Центральному Ядру системы. Однако перед запуском система сообщает, что ядро

повреждено системным сбоем и распалось на несколько энергетических модулей. Они разбросаны по территории, а часть данных зашифрована. Чтобы полностью восстановить Киберград, команде необходимо собрать модули, активировать систему и запустить финальный протокол.

Механика:

На территории расположено пять локаций с заданиями (Приложение 8). После выполнения каждого испытания команда получает часть энергетического модуля. В финале все части соединяются в единое Ядро.

Первая локация:

«Система не распознаёт операторов».

На площадке лежат карточки с символами и кодами операторов. Участникам необходимо за ограниченное время найти свою пару: одинаковый символ или часть одного шифра. После этого пары должны соединить свои карточки и собрать общий код команды.

Вторая локация:

«Навигация повреждена».

На территории размещены метки с ложными направлениями. Команда получает схему маршрута, но часть информации на ней отсутствует. Участникам необходимо находить спрятанные подсказки и самостоятельно восстанавливать правильный путь до следующей станции.

Третья локация:

«Энергетический поток нестабилен».

Команда получает пластиковые трубы, стаканы или другие подручные материалы. Задача – передать небольшой шарик или капсулу от первого участника до последнего, не касаясь предмета руками и не роняя его на землю.

Четвёртая локация:

«Система потеряла память».

Участникам показывают экран, карточку или конструкцию всего на 15 секунд. После этого команда должна полностью восстановить увиденное по памяти из подручных материалов. Если конструкция отличается от оригинала – система выдаёт ошибку.

Пятая локация:

«Для запуска Ядра необходим единый сигнал».

На площадке натянуты верёвки или размещены линии, образующие «энергетическую сеть». Команде необходимо пройти через сеть держась за руки так, чтобы каждый участник оказался внутри круга, не касаясь линий.

После прохождения всех локаций участники получают части энергетического ядра. Соединив детали, команда находит финальный код доступа к системе.

Финал:

После активации Центрального Ядра на карте Киберграда загорается последний зелёный сектор. Система сообщает об успешном восстановлении города. Участники получают наклейки «Искра единства» и сертификаты операторов Киберграда.

В завершение проводится общий круг, где команда обсуждает, какие качества помогли справиться с испытаниями и почему восстановить систему получилось только совместными действиями.

Личностный рост участников отрядной программы.

На входе (в день погружения) каждому участнику выдаётся пропуск оператора Киберграда (Приложение 1). После каждого отрядного дела участники, проявившие взаимопомощь, честность, эмпатию, лидерство в договорённостях или нестандартное мышление, получают наклейки «Искра единства» (Приложение 2). Решение о выдаче принимает Хранитель, но он может советоваться с отрядом.

В конце программы участник, собравший 5 и более наклеек, получает сертификат «Старший оператор восстановления» (Приложение 3).

Весь отряд за прохождение всех пяти уровней получает благодарственное письмо от Совета Киберграда (Приложение 4).

Материально-техническое обеспечение:

1. Крафтовые конверты (5 шт.) с сургучными печатями, аудиосообщение на телефоне/колонке.
2. Бейджи «Оператор Киберграда» – 35 шт. (чёрный пластик, зелёная неоновая надпись).
3. Карта Безопасного района – ватман 60×80 см, разделённый на 5 секторов с названиями уровней, табло таймера (можно нарисовать).
4. Фломастеры (красный, жёлтый, зелёный) – 3 шт.
5. Канат (3 м), повязки на глаза – 10 шт., препятствия: стулья, верёвки, конусы, мел для разметки.
6. Карточки с шифрами для дела №3 (уже не нужны, но оставьте на всякий случай) – 5 наборов.
7. Карточки с эмоциями (20 шт.), мягкий мяч (2 шт.), воздушные шары (15 шт.), обручи большие (3 шт.), длинная скакалка (2 шт.), эстафетные палочки (3 шт.).
8. Энергокапсулы – 10 пластиковых контейнеров жёлтого цвета (для дела №5 не используются, но можно оставить как реквизит).
9. Наклейки «Искра единства» – 150 шт. (шестиугольники, светоотражающая бумага).
10. Значки «Хранитель равновесия» – 35 шт. (металлические или пластиковые).
11. Благодарственное письмо от Совета Киберграда – общее, А4, стилизованное, в рамке.
12. Сертификаты «Старший оператор восстановления» – 10–15 шт. (А5, дизайн).
13. Фоновая музыка (эмбиент для начала, динамичная для эстафет, тревожная для сбоев).
14. Световое сопровождение: LED-лента красного цвета, возможность затемнения в комнате (выключить свет).

Ожидаемые результаты

Задача	Ожидаемый результат	Показатели достижения результата
<i>Социальный аспект:</i> создать условия для сплочения коллектива и развития навыков конструктивного диалога,	Созданы условия для сплочения коллектива и развития навыков конструктивного диалога, умения	1. По итогам рефлексии не менее 80% участников отмечают улучшение отношений в отряде. 2. Наблюдается снижение количества внутриотрядных

умения слушать, аргументировать свою позицию и находить компромиссы.	слушать, аргументировать свою позицию и находить компромиссы.	конфликтов (по данным психолога и наблюдениям водителей). 3. Участники знают имена друг друга и проявляют инициативу в совместной деятельности.
<i>Физический аспект:</i> стимулировать двигательную активность, развивать ловкость, скорость, выносливость и чувство коллективного ритма через участие в отрядном деле.	Повысилась двигательная активность участников, развились ловкость, скорость и чувство коллективного ритма.	1. Все участники приняли активное участие в отрядном деле. 2. Отряд уложился в общий временной норматив при выполнении физических заданий. 3. Участники проявили взаимовыручку, помогая друг другу во время испытаний.
<i>Интеллектуальный аспект:</i> способствовать развитию аналитических способностей, внимания к деталям и умению принимать коллективные решения в условиях неопределённости и ограниченного времени.	Развиты аналитические способности, внимание к деталям и умение принимать коллективные решения в условиях неопределённости.	1. Команда успешно справилась с задачей, выдвинув и защитив единую версию событий. 2. В ходе решения задачи участники продемонстрировали умение анализировать улики и находить противоречия в показаниях. 3. Решение было принято коллективно, с учётом мнений большинства.
<i>Психологический аспект:</i> способствовать развитию эмоционального интеллекта и эмпатии, обучая подростков распознавать эмоциональные состояния (свои и чужие) и оказывать взаимную поддержку.	Развиты эмоциональный интеллект и эмпатия; участники научились распознавать эмоциональные состояния и оказывать поддержку.	1. В ходе эмоциональных игр участники успешно синхронизировались и копировали невербальные проявления эмоций. 2. По результатам итоговой анкеты не менее 70% участников отмечают рост своей способности замечать, когда другому нужна поддержка. 3. В сложных ситуациях (внезапные сбои) отряд действовал слаженно, без паники и взаимных обвинений.
<i>Духовный аспект:</i> создать условия для формирования ценностно-смысловых ориентиров, основанных на доверии, честности и взаимовыручке, воспитывая чувство	Сформированы ценностно-смысловые ориентиры, основанные на доверии, честности и взаимовыручке; воспитано чувство	1. В финале программы отряд успешно прошёл испытания на доверие («Слепое доверие», «Общая платформа»). 2. В рефлексии участники отмечают важность честности, поддержки и единства для достижения общей цели.

коллективной ответственности.	коллективной ответственности.	3. Не менее 70% участников в итоговой анкете указывают на значимость духовного здоровья и коллективной ответственности как одного из главных личных открытий смены.
-------------------------------	-------------------------------	---

Методы диагностики.

1. Анкета (индивидуальная, анонимная, но с кодовым словом для сопоставления).

В начале программы (до погружения):

Вопрос 1. Напиши своё ФИО (или псевдоним) _____

Вопрос 2. Что для тебя значит «работать в команде»? _____

Вопрос 3. Оцени, как часто в вашем отряде возникают конфликты (1 – постоянно, 5 – почти никогда): 1.....2.....3.....4.....5

Вопрос 4. Что ты знаешь о пяти аспектах здоровья (социальное, физическое, интеллектуальное, психологическое, духовное)? _____

В конце программы (после всех дел):

Вопрос 1. Напиши своё ФИО (или псевдоним) _____

Вопрос 2. Изменилось ли твоё отношение к спорам и конфликтам? Если да, то как?

Вопрос 3. Вспомни одно задание, где команда действовала как единое целое. Что помогло? _____

Вопрос 4. Оцени по шкале 1–5, насколько ты теперь умеешь замечать, когда другому человеку нужна поддержка: 1.....2.....3.....4.....5

Вопрос 5. Какой из пяти аспектов здоровья оказался для тебя самым новым или важным? (выбери один или напиши) _____

Входящее и исходящее анкетирование психолога ДСОЛКД «Тимуровец»

Психолог проводит стандартизированное наблюдение за уровнем тревожности, сплочённости и конфликтности отряда до начала программы и после завершения (методика по выбору психолога: социометрия, шкала тревожности Спилбергера и т.п.).

Приложение 1 – Пропуск оператора Киберграда (чёрная карточка с неоновозелёной рамкой, логотип–гексагон, поле для имени). Размер 8×12 см.



Приложение 2 – Наклейка «Искра единства» (шестиугольник диаметром 4 см, светоотражающая бумага, символ трёх соединённых точек).



Приложение 3 – Сертификат «Старший оператор восстановления» (А5, цифровой стиль, голографическая полоса, подпись Инженера–архивариуса).



Приложение 4 – Благодарственное письмо от Совета Киберграда (общий лист А4, перечислены имена всех участников, подписи «Инженер–архивариус» и «Совет Киберграда»).



Приложение 5 – Примеры шифров (оставлено для справки, но в делах не используется): азбука Морзе, шифр Цезаря, перевёрнутый текст.

1. АЗБУКА МОРЗЕ

А — • —

Б — — • • •

В — • — —

Г — — •

Д — — • •

Е — •

Ж — • • • • —

З — — • •

И — • •

Й — • — — —

К — — • —

Л — • — • •

М — —

Н — — •

О — — —

П — • — — •

Р — • — •

С — • • •

Т — —

У — • • —

Ф — • • — •

Х — • • • •

Ц — — • — •

Ч — — — •

Ш — — — —

Щ — — • — —

Ы — — • —

Ь — • — • —

Э — • • — • •

Ю — • • — —

Я — • — • —

Пример:

КИБЕРГРАД

— • — • • — • • • • • — • — • — • — • — •

2. ШИФР ЦЕЗАРЯ

Принцип: каждая буква сдвигается на 3 позиции вперёд.

А → Г

Б → Д

В → Е

Г → Ж

Пример:

КИБЕРГРАД

↓

НЛЕЗУЖУГД

Расшифровка:

НЛЕЗУЖУГД → КИБЕРГРАД

3. ПЕРЕВЁРНУТЫЙ ТЕКСТ

Принцип: текст читается справа налево.

Пример:

Исходный текст:

КИБЕРГРАД

Зашифрованный текст:

ДАРГРЕБИК

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ

Попробуй расшифровать:

• • • • — — — • • •

ЖДУ

ИЛИ

ДАРГРЕБИК ЙЫНСАПОЗЕБ НОЙАР

Ответ:

КИБЕРГРАД БЕЗОПАСНЫЙ РАЙОН

Приложение 6 – Карта Безопасного района

(ватман 60×80, 5 секторов с названиями уровней, шкала «Сбоя», место для таймера).



Отрядная программа «Хранители сказок». Авторы: Костинюк Алена Анатольевна, Тимкина Василина Владимировна, вожатые ДОЛКД «Пионер».

Возраст участников: дети среднего школьного возраста, отдыхающие в ДОЛ (11–13 лет).

Количество участников: 25–30 человек.

Цель: создать условия для развития коммуникативных навыков, сплочения детского коллектива и формирования интереса к сказочному наследию посредством прохождения игрового сюжета.

Задачи отрядной программы:

1. Создать условия для развития межличностных отношений, коммуникативных навыков и повышения уровня сплочённости временного детского коллектива.
2. Способствовать формированию интереса к русским сказкам через игровые сюжетные мероприятия.
3. Создать условия для развития творческого мышления, логики, воображения и умения работать в команде.
4. Содействовать развитию навыков саморефлексии посредством обсуждения результатов каждого этапа программы.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Современные дети знакомятся со сказками преимущественно через экранизации, мультфильмы и компьютерные игры. При этом многие народные и авторские сказки остаются малоизвестными, а их нравственные идеи постепенно утрачивают своё значение для подрастающего поколения. Вместе с тем сказка является важным инструментом воспитания, позволяющим формировать представления о добре и зле, справедливости, взаимопомощи и ответственности.

Летний лагерь предоставляет возможность познакомить детей с миром сказок через активную игровую деятельность. Именно в условиях совместного проживания и коллективной деятельности дети легче принимают игровые роли, учатся взаимодействовать и совместно решать возникающие задачи.

Отрядная программа «Сказочный переворот» позволяет познакомить детей с богатством сказочного наследия через единый сюжет. Участники не просто вспоминают известных героев, а становятся настоящими Хранителями Историй, которым предстоит восстановить разрушенную сказку. Каждый этап программы связан с выполнением коллективных заданий, требующих сплочённости, взаимопомощи и творческого подхода.

Актуальность программы заключается в том, что она способствует развитию интереса к сказочному наследию, формированию коммуникативных навыков и укреплению детского коллектива через прохождение общего игрового сюжета.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

Идея и основное содержание:

В великом архиве сказок произошла беда. Таинственный колдун Навий проник в сказку о Кощее Бессмертном и начал переписывать её события. Он вырывает страницы из Великой летописи сказок, похищает волшебные предметы и меняет судьбы сказочных

героев. Если история будет изменена полностью, добро навсегда исчезнет из сказочного мира. На помощь приходят Хранители Сказок – Лада и Аргус. Они обращаются к детям с просьбой восстановить сказку и остановить Навия.

В течение программы ребятам предстоит собрать утраченные страницы сказки, вернуть волшебные артефакты, восстановить память сказочных героев и самостоятельно дописать финал истории.

К финалу программы участники становятся настоящими Хранителями Сказок и получают право хранить сказки для будущих поколений.

Отрядное дело № 1 – «Разорванная страница».

Педагогическая задача: создать условия для знакомства и сплочения участников ВДК.

Место проведения: территория лагеря.

Описание:

Во время отрядного сбора появляются Хранители Сказок – Лада и Аргус. Они сообщают детям, что Навий начал переписывать сказку «Царевна-лягушка» и уничтожил её первую страницу.

Чтобы узнать, с чего начались изменения в сказке, ребятам необходимо получить фрагменты текста (Приложение 1) путем выполнения заданий, таких как «найти золотую стрелу», «лягушачьи прыжки» и «узнай меня», но среди них кроется подвох, ведь не все фрагменты страницы являются верными (Приложение 2), и чтобы это понять, им необходимо прислушиваться друг к другу, договариваться и принимать общее решение.

После восстановления страницы дети узнают, что в сказке «Иван-царевич и серый волк» происходит что-то неладное.

Отрядное дело № 2 – «Заколдованные границы».

Место проведения: «Пионер-арена».

Педагогическая задача: создать условия для формирования представлений о личных границах.

Описание:

После возвращения первой страницы Хранители узнают о новой проблеме. Навий наложил заклятие на жителей сказочного мира. Теперь герои перестали понимать друг друга: кто-то вмешивается в чужие дела, кто-то не умеет отказывать, а кто-то совсем перестал слушать окружающих. Чтобы снять заклятие, детям предстоит пройти серию испытаний, в которых они научатся выстраивать личные границы и покажут это на практике. Будут такие испытания, как «Волшебный круг», «Можно или нельзя» и «Сказочное "Нет"». За каждое выполненное задание участники получают фрагменты магического свитка. Собрав его, ребята освобождают героев от чар Навия. Хранители возвращают следующую страницу сказки.

Отрядное дело № 3 – «Богатырские забавы».

Место проведения: территория лагеря.

Педагогическая задача: создать условия для укрепления командного взаимодействия.

Описание:

Дети узнают, что Навий уже успел переписать сказки про русских богатырей, отобрал их силы и отдал их злодеям. Ребятам необходимо будет выполнить ряд спортивных

заданий («Лесные тропы», «Стрелы богатырей» и «Болото Бабы-Яги»), чтобы вернуть богатырям их силы. За выполнение каждого задания ребята получают эликсир силы богатырей, и, собрав все три эликсира, они получают страницы (Приложение 3) и перо Жар-птицы.

Отрядное дело № 4 – «Энергия Жар-птицы».

Место проведения: малые игровые формы.

Педагогическая задача: способствовать развитию навыков саморефлексии.

Описание:

Получив перо Жар-птицы от хранителей истории, ребята узнают, что именно она стала следующей мишенью Навия и утратила свою энергию. Они отправляются в место восстановления сил, где восполняют как свою, так и энергию Жар-птицы. Ребята ложатся на коврики для йоги и закрыв глаза, слушая музыку, попадают на встречу с Жар-птицей (Приложение 6), после чего делают дыхательную гимнастику.

Отрядное дело № 5 – «Последняя страница».

Место проведения: территория лагеря и жилой корпус.

Педагогическая задача: формировать ответственность за общий результат деятельности.

Описание:

Навий похищает последнюю страницу «Сказки о царе Салтане» и заявляет, что вернуть её могут только настоящие Хранители историй. Для этого детям предстоит пройти испытание, объединяющее все качества, приобретённые во время отрядной программы. Им необходимо выполнить задания: «33 богатыря и Дядька Черномор», «Письма Царя и завистник» и «Ключ от летописи». После прохождения всех испытаний участники получают последнюю страницу сказки и самостоятельно создают её финал (Приложение 4). Хранители посвящают ребят в Хранителей историй и вручают удостоверения (Приложение 5).

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Помещения: территория лагеря, жилой корпус, малые игровые формы, «Пионер-арена».

Расходные материалы: ватман, маркеры, клей, ножницы, наклейки (120 шт.).

Реквизит: разрезанные страницы сказок, старинная книга, конусы, веревка, обручи (4 шт.), повязки на глаза (30 шт.), паспорта Хранителей сказок (30 шт.), удостоверения Хранителей (30 шт.), перо Жар-птицы.

Технические средства: ноутбук, колонка.

Костюмы: костюмы Лады, Аргуса, Навия.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

Перед проведением отрядной программы проводится экспресс-диагностика на знание сказок и сказочных персонажей. В формате фронтального опроса дети отвечают на следующие вопросы:

1. Какие сказки ты знаешь?
2. Кто твой любимый сказочный герой?
3. Любишь ли ты читать сказки?
4. Что помогает героям побеждать зло?
5. Какие волшебные предметы ты знаешь?

После реализации программы дети отвечают на следующие вопросы:

1. Какие сказки ты вспомнил, а какие узнал во время участия в отрядных мероприятиях?
2. Какое испытание тебе понравилось больше всего?
3. Что нового ты узнал о сказках?
4. Чему тебя научили сказки, которые ты узнал/вспомнил?
5. Почему в сказках всегда побеждает добро, а не зло?

В начале смены ребята получают свой паспорт Хранителя, в который по окончании каждого отрядного дела за самое активное участие получают наклейки-звёзды. Помимо этого, дети оценивают свое эмоциональное состояние путем закрашивания страниц, что помогает отследить уровень заинтересованности и настроение каждого ребенка.

По завершении отрядной программы каждый участник за общую победу получает удостоверение о том, что они стали самыми настоящими Хранителями историй.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Ожидаемые результаты:

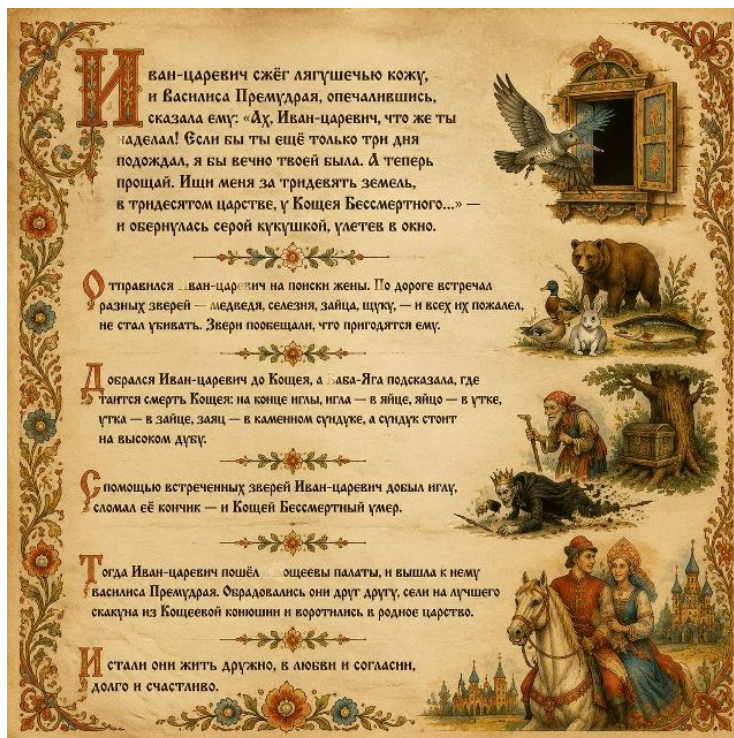
1. У участников повысится уровень сплочённости внутри коллектива через совместное прохождение игрового сюжета.
2. Участники расширят знания о сказках и сказочных героях.
3. У участников программы будут развиты коммуникативные навыки, навыки работы в команде и принятия коллективных решений, а также навыки анализа и саморефлексии;
4. Созданы условия для развития физической активности, творческого мышления и воображения участников;
5. Сформирован положительный эмоциональный опыт совместного достижения общей цели в коллективе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

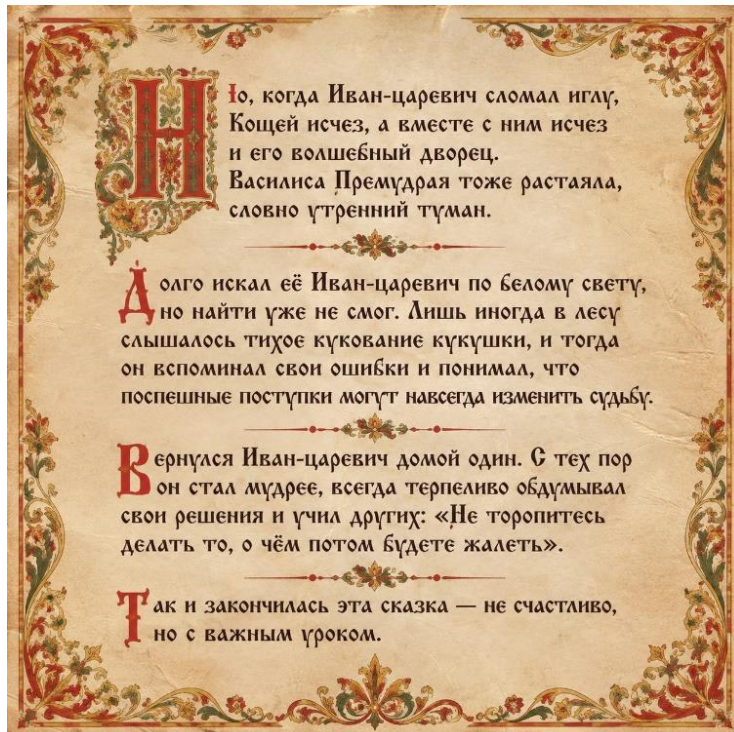
1. Алёша Попович и Тугарин змей [Текст]: русская народная сказка / собрал А. Н. Афанасьев. – М.: АСТ, 2006.
2. Воронкова, Л. В. Как организовать воспитательную работу в отряде / Л. В. Воронкова. - М., 2007. - 304 с.
3. Григоренко, Ю. Н. Планирование и организация работы в детском оздоровительном лагере / Ю. Н. Григоренко. - М., 2003. - 160 с.
4. Иван-царевич и серый волк [Текст]: русская народная сказка / собрал А. Н. Афанасьев. – М.: АСТ, 2007.
5. Илья Муромец и Соловей-разбойник [Текст]: русская народная сказка / собрал А. Н. Афанасьев. – М.: АСТ, 2004.
6. Конёк-Горбунок [Текст]: сказка / П.П. Ершов; иллюстрации Н. Н. Кочергина. – М.: Детская литература, 1980.
7. Летний оздоровительный лагерь: массовые мероприятия / сост. Л. И. Трепетунова [и др]. - Волгоград, 2007. - 208 с.
8. Про Добрыню Никитича и змея Горыныча [Текст]: русская народная сказка / собрал А. Н. Афанасьев. – М.: АСТ, 2005.
9. Сказка о царе Салтане [Текст]: сказка / А.С. Пушкин; иллюстрации В. В. Верещагина. – М.: Художественная литература, 1979.

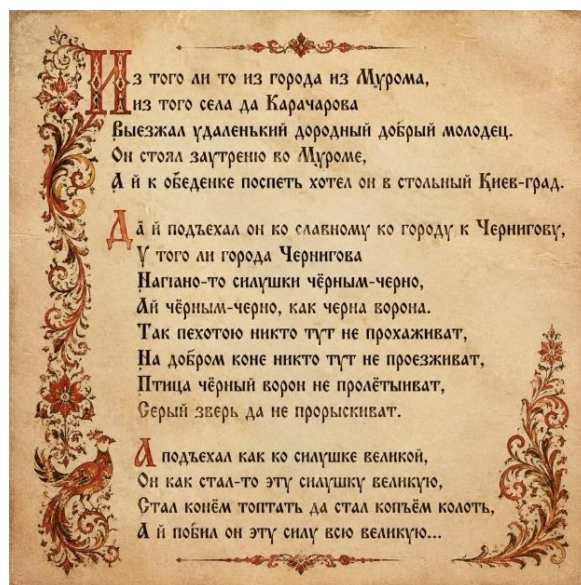
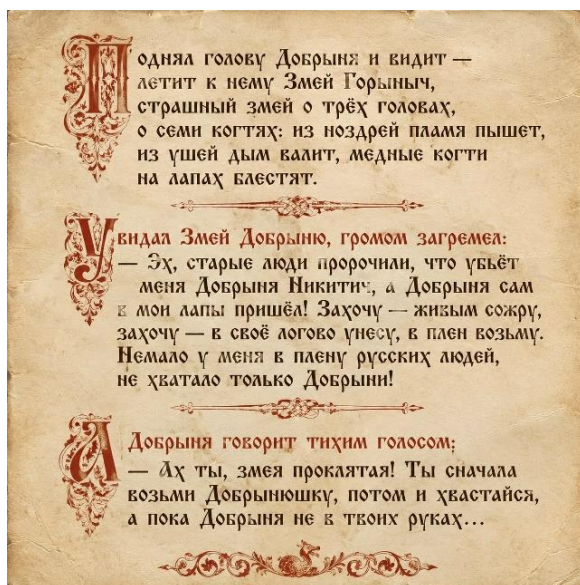
10. Царевна-лягушка [Текст]: русская народная сказка / собрал А. Н. Афанасьев. — М.: АСТ, 2003.

Приложение 1. Фрагмент текста из сказки «Царевна-лягушка».



Приложение 2. Ложная концовка сказки «Царевна-Лягушка».





Приложение 4. Удостоверение Хранителя.



Приложение 5. Паспорт хранителя.



Текст для медитации

Сядьте удобно, закройте глаза и сделайте глубокий вдох. Позвольте вашему дыханию стать ровным и спокойным. Почувствуйте, как с каждым выдохом уходят все тревоги и напряжение.

Представьте, что вы находитесь в волшебном лесу, наполненном мягким светом и легким ароматом цветов. Вокруг вас тихо, только звуки природы: шелест листьев, щебет птиц и журчание ручья. В этом уединенном месте вы чувствуете себя в безопасности и гармонии.

Теперь представьте, как из глубины леса появляется Жар-птица. Она сверкает всеми цветами радуги, её перья искрятся, как солнечные лучи. Птица медленно приближается к вам, и вы ощущаете тепло её света. С каждым её взмахом крыльев вы чувствуете, как ваше сердце наполняется радостью и вдохновением.

Жар-птица останавливается рядом с вами и смотрит в ваши глаза. В этот момент вы понимаете, что она символизирует надежду, мечты и внутреннюю силу. Позвольте себе почувствовать эту связь. С каждым вдохом вы наполняетесь её энергией, а с каждым выдохом отпускаете всё лишнее и ненужное.

Представьте, как Жар-птица начинает кружиться вокруг вас, оставляя за собой след из золотого света. Этот свет проникает в каждую клеточку вашего тела, наполняя вас теплом и гармонией. Вы ощущаете, как ваши мечты становятся ближе, как ваша внутренняя сила растёт.

Теперь позвольте себе задать Жар-птице вопрос – о том, что вас беспокоит или о чём вы мечтаете. Слушайте её ответ, который приходит в виде образов, чувств или мыслей. Доверяйте этому внутреннему голосу.

Когда будете готовы, поблагодарите Жар-птицу за её мудрость и поддержку. Она медленно отдаляется, оставляя вас с ощущением лёгкости и вдохновения.

Сделайте несколько глубоких вдохов и выдохов, постепенно возвращаясь в настоящее. Ощутите поверхность под собой, звуки вокруг. Когда будете готовы, откройте глаза.

РАЗДЕЛ 3. ДРУЖИННОЕ ДЕЛО.

Раздел 3.1. Дружинное дело, при реализации блока «Мир» программы воспитательной работы.

Методическая разработка «Мировой архив». Автор: Пугина Полина Сергеевна, методист старшей дружины ДСОЛКД «Тимуровец».

Возраст участников: 13–17 лет.

Количество участников: 250 подростков.

Педагогическая цель: сформировать у подростков 13–17 лет ценностное отношение к мировому культурному наследию как к общему достоянию человечества,

развить способность видеть в памятниках культуры не «чужие» факты, а живую сеть смыслов, связывающих прошлое, настоящее и будущее; через деятельностный подход закрепить навыки исследовательской работы, критического мышления и межкультурного диалога, а также сформировать элементы гражданской позиции, основанной на уважении к многообразию культур и личной ответственности за сохранение памяти.

Задачи, направленные на реализацию программы воспитательной работы:

1. Гражданско-патриотическое воспитание: показать, что уважение к другим культурам – часть гражданской зрелости; продемонстрировать вклад разных народов в мировую культуру и культуру России.

2. Духовно-нравственное воспитание: развивать способность воспринимать культурное многообразие, ценить традиции, этические смыслы, заложенные в памятниках.

3. Социальное воспитание и развитие soft skills: отрабатывать навыки принятия совместных решений, умения договариваться и учитывать разные мнения.

4. Познавательное развитие: развивать умения сопоставлять, проверять, аргументировать факты.

5. Медиаграмотность: продолжать осваивать базовые приёмы создания просветительского видеоконтента в рамках безопасной и этичной цифровой среды.

Актуальность:

В современном мире вопросы сохранения культурного наследия приобретают особую значимость. Развитие цифровых технологий делает информацию доступной, но одновременно растёт риск утраты интереса подрастающего поколения к истории, культуре и традициям народов мира. Воспитательная работа, направленная на формирование уважительного отношения к мировому культурному наследию, способствует развитию гражданской позиции, расширению кругозора, воспитанию толерантности и осознанию ценности культурного многообразия. Иммерсивная игра «Мировой архив» направлена на актуализацию знаний об исторических событиях путем погружения в игровую ситуацию и через моделирование личной ответственности за сохранение культурной памяти человечества. Становясь активными участниками событий, подростки самостоятельно принимают решения, взаимодействуют друг с другом и приходят к пониманию значимости мирового культурного наследия как общего достояния.

Методическая разработка реализует задачи программы воспитательной работы и включена в план мероприятий воспитательного блока «Мир».

Игровая цель: в роли специалистов Международного центра сохранения культурного наследия восстановить Мировой архив, собрав и правильно соотнеся «осколки времени» (фрагменты знаний об объектах и личностях), выявить культурные связи между эпохами и странами, доказать значимость каждого элемента наследия и зафиксировать результаты в виде цифрового продукта (видео) и общей карты.

Игровая цель: выполняя роли специалистов «Международного центра сохранения культурного наследия», восстановить «Мировой архив» через следующие действия:

1) собрать и правильно расположить «осколки времени» (фрагменты знаний об объектах и личностях);

2) выявить культурные связи между эпохами и странами;

3) доказать значимость каждого элемента наследия;

4) зафиксировать результаты в виде цифрового продукта (видео) и общей карты.

Сюжет и описание мероприятия:

Легенда

Мировой архив – это единственное хранилище культурной памяти человечества. Именно здесь на протяжении тысячелетий сохранялись сведения о величайших цивилизациях, исторических объектах и людях, изменивших ход мировой истории.

Во время запуска новой цифровой системы произошло чрезвычайное происшествие. В результате сбоя архив оказался поврежден: информация разделилась на отдельные фрагменты, а связь между историческими объектами и выдающимися личностями была утрачена. Теперь величайшие памятники истории существуют отдельно от людей, благодаря которым они появились или стали символами своей эпохи.

Если архив не будет восстановлен до завершения аварийного протокола, часть мировой истории исчезнет безвозвратно.

Для восстановления архива сформированы специальные экспедиции Международного центра сохранения культурного наследия.

Именно ими становятся участники мероприятия.

Их задача – пройти через шесть исторических эпох, восстановить утраченные страницы истории, установить связь между объектами и личностями и вернуть сведения в Мировой архив.

Игровая механика

В начале мероприятия каждый отряд становится отдельной экспедицией Международного центра сохранения культурного наследия.

Каждый из шести отрядов делится на две исследовательские группы:

Первая группа получает роль «Исследователей объектов».

Вторая группа становится «Исследователями личностей».

После инструктажа обе группы получают маршрутные листы.

Каждый маршрут содержит зашифрованные подсказки, позволяющие определить следующую историческую локацию.

По звуковому сигналу команды начинают движение одновременно, но разными маршрутами.

Исследователи объектов проходят только станции исторических объектов.

Исследователи личностей проходят только станции исторических личностей.

На каждой станции участников встречает Хранитель эпохи – вожатый, выступающий в образе исторической личности или хранителя объекта.

Перед выполнением задания хранитель знакомит участников с выбранной эпохой, дает краткую историческую справку и объясняет значение данного объекта или личности для мировой культуры.

После этого команда выполняет тематическое испытание.

За успешное выполнение задания участники получают «Архивную карточку».

Карточка объекта содержит название исторического объекта и подсказку, которая помогает определить соответствующую историческую личность.

Карточка личности содержит имя исторического деятеля и подсказку, позволяющую определить соответствующий объект.

Таким образом каждая исследовательская группа собирает только половину информации.

Полностью восстановить Мировой архив можно, только объединив результаты обеих команд.

После прохождения всех шести станций исследовательские группы возвращаются к своему отряду.

Полученные архивные карточки объединяются.

Используя подсказки, участники должны правильно установить соответствие между историческими объектами и личностями.

После проверки каждая найденная пара размещается на общей карте Мирового архива, постепенно восстанавливая утраченную историю человечества.

После восстановления архива каждому отряду достается одна историческая личность.

Используя информацию, полученную во время прохождения станций, участники создают творческий видеоролик продолжительностью 60–90 секунд, раскрывающий вклад выбранной личности в мировую историю и показывающий её связь с историческим объектом.

После подготовки все участники собираются в актовом зале.

Каждый отряд представляет свой видеоролик.

После просмотра всех работ ведущий объявляет о полном восстановлении Мирового архива.

Под торжественную музыку появляются хранители эпох в образах исторических личностей.

Они благодарят участников за сохранение культурной памяти человечества и вручают памятные награды.

Игровые локации.

Локация 1. Древний Египет.

Исторический объект – Пирамида Хеопса. Вступление:

Перед вами одна из величайших построек Древнего мира – Пирамида Хеопса. Более четырех тысяч лет она остается символом инженерного мастерства и одной из самых известных архитектурных построек человечества. Сегодня вам предстоит почувствовать себя древнеегипетскими строителями и доказать, что настоящие чудеса света создаются только совместными усилиями.

Испытание: используя предложенные материалы, команда должна за ограниченное время построить максимально высокую и устойчивую пирамиду. После завершения испытания хранитель проверяет прочность конструкции.

Историческая личность – Хеопс.

Вступление: фараон Хеопс руководил строительством величайшей пирамиды Египта. Тысячи людей ежедневно выполняли его распоряжения, действуя слаженно и организованно.

Испытание: один участник становится фараоном. Используя только жесты, он должен организовать команду и построить её в заданные фигуры. Разговаривать запрещено.

Локация 2. Древняя Греция.

Исторический объект – Парфенон.

Вступление: Древняя Греция стала колыбелью философии, науки и искусства. Символом её расцвета считается Парфенон – храм богини Афины. Испытание: используя

детали конструктора, команда должна максимально точно восстановить Парфенон по предложенному образцу.

Историческая личность – Перикл.

Вступление: при Перикле Афины достигли своего наивысшего расцвета. Именно тогда важнейшие решения принимались сообща. Испытание: команда получает проблемную ситуацию и должна прийти к единому решению, аргументировав свой выбор.

Локация 3. Древний Рим.

Исторический объект – Колизей.

Вступление: Колизей – символ могущества Древнего Рима и крупнейшая арена античного мира.

Испытание: команда проходит полосу препятствий, помогая друг другу преодолеть все этапы испытания.

Историческая личность – Юлий Цезарь. Вступление: Юлий Цезарь прославился как выдающийся полководец, способный провести своё войско через любые препятствия. Испытание: капитан голосом проводит участника с закрытыми глазами через маршрут, не позволяя ему задеть препятствия.

Локация 4. Древний Китай. Исторический объект – Великая Китайская стена.

Вступление: Великая Китайская стена стала символом защиты государства и одним из самых масштабных сооружений мира.

Испытание: используя строительные элементы, команда должна возвести максимально длинную защитную стену.

Историческая личность – Цинь Шихуанди. Вступление: первый император Китая объединил множество княжеств в единое государство.

Испытание: каждый участник получает часть изображения. Без слов команда должна собрать единое целое.

Локация 5. Италия.

Эпоха Возрождения. Исторический объект – Собор Санта-Мария-дель-Фьоре.

Вступление: эпоха Возрождения подарила миру выдающиеся произведения искусства и архитектуры. Одним из её символов стал знаменитый собор во Флоренции.

Испытание: используя предложенные материалы, команда должна построить устойчивый купол, способный выдержать небольшую нагрузку.

Историческая личность – Леонардо да Винчи. Вступление: Леонардо да Винчи был художником, инженером и изобретателем, идеи которого опередили своё время. Испытание: используя подручные материалы, команда должна создать устройство, позволяющее переместить предмет из одной точки в другую без помощи рук.

Локация 6. Российская империя.

Исторический объект – Московский Кремль. Вступление: Московский Кремль на протяжении многих веков остается символом российской государственности и культурного наследия.

Испытание: по предложенной схеме команда должна собрать модель Кремля, правильно расположив стены и башни.

Историческая личность – Пётр I. Вступление: Пётр I стал одним из величайших реформаторов России и создателем российского флота.

Испытание: команда строит бумажный корабль, который затем проходит испытание на прочность или дальность движения.

Материально-техническое обеспечение:

Общее оборудование: звуковой сигнал для активации заданий команды А; проектор и экран для публичного показа видео; ноутбук для сбора и трансляции видео; общая карта «Мирового архива» с обозначенными зонами; цветные ленты, стрелки или значки для обозначения связей.

Материалы для станций (на каждую локацию): два стола, стулья; конверты с инструкциями и заданиями для команд А и Б; карточки с цитатами, терминами, фактами, символами; шифры (Цезаря, Атбаш, анаграммы, ребусы); схемы объектов; разрезные пазлы и конструкторы (трубки, воронки, ёмкости, мягкие модули); карточки-символы для маркировки осколков; фломастеры, маркеры, клей, ножницы, скотч, бумага для записей, стикеры; спрятанные элементы (конверты, карточки, детали) под столами, стульями, в книгах и других местах.

Дополнительно: краткие справочные материалы по каждой личности и объекту (распечатанные дайджесты); листы для записей, ватманы для выполнения заданий.

Диагностика и мониторинг:

Входной замер (до игры): каждый участник письменно отвечает на два вопроса: «Назови 2 любые мировые достопримечательности» и «Назови 2 любых исторических деятеля». Ответы фиксируются в индивидуальных бланках – это позволяет оценить стартовый уровень знаний.

Итоговый опрос (после игры): каждый участник письменно отвечает на 4 вопроса:

1. Перечисли 3 объекта культуры, с которыми ты познакомился в игре.
2. Назови 3 исторические личности, о которых узнал.
3. Приведи одну пару «объект + личность» и кратко (1 предложение) объясни их связь.
4. Напиши одну фразу, почему важно сохранять культурное наследие.

Ответы сравниваются с входными данными – фиксируется прирост знаний и понимания.

Результативность:

По итогам игры участники:

Узнают и запомнят 6 конкретных объектов и 6 исторических личностей, их основные функции и вклад в мировую культуру.

Освоят навык установления смысловых связей между разными эпохами и культурами через сопоставление ключевых идей и принципов.

Приобретут опыт работы в двух подкомандах с чётким распределением ролей, научатся договариваться, аргументировать и принимать коллективные решения.

Создадут собственный просветительский видеопроduct, что позволит им закрепить полученные знания в практической деятельности и развить базовые цифровые компетенции.

Осознают ценность культурного многообразия и личную ответственность за сохранение исторической памяти, что фиксируется в итоговых высказываниях и отзывах.

Список литературы:

1. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. – М.: Просвещение, 2009.
2. Поляков С.Д. Технологии воспитания. – М.: Владос, 2002.
3. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: НИИ школьных технологий, 2006.
4. Примерная программа воспитания и социализации обучающихся (основное общее образование). – М.: Просвещение, 2016.
5. Культурное наследие и современность: сборник статей / под ред. А.Н. Дьячкова. – М.: Институт наследия, 2018.

Раздел 3.2. Дружинное дело, при реализации блока «Человек» программы воспитательной работы».

Дружинное дело «Второе дыхание». Авторы: Шарманова Арина Алексеевна, методист младшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз», Волковски Адриана Георгиевна, методист старшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз».

Целевая аудитория: 7–14 лет.

Время: 60 минут.

Цель: способствование развитию у детей социально значимых навыков через включение в игровую деятельность.

Задачи:

1. Развитие командного взаимодействия через координацию, распределение ролей и совместное принятие решений.
2. Способствование формированию коммуникативных навыков: поиск, анализ и обмен информацией для достижения общей цели.

Актуальность и социальная значимость.

Актуальность данного мероприятия обусловлена тем, что современный детский оздоровительный лагерь является не только местом отдыха, но и воспитательной организацией, где ребёнок в условиях временного коллектива осваивает навыки взаимодействия, ответственности и совместного принятия решений. Игра строится на принципе распределённой информации: каждая команда владеет лишь частью данных, и для восстановления целостной картины себя системы жизнеобеспечения дети вынуждены обмениваться артефактами, договариваться и совместно анализировать подсказки. В ходе прохождения станций участники выполняют задания поискового, логического и коммуникативного характера: расшифровывают послания, находят предметы по подсказкам, обмениваются артефактами и решают коллективные задачи, что развивает критическое мышление, умение работать в группе и брать на себя инициативу. Социальная значимость мероприятия заключается в том, что оно в увлекательной игровой форме формирует ключевые социально значимые навыки: коммуникабельность, ответственность, способность к компромиссу и анализу информации, что полностью соответствует задачам

социального воспитания в детском оздоровительном лагере как институте, обеспечивающем самореализацию и развитие социальной активности подрастающего поколения.

Методическая грамотность и обоснованность.

Методическая разработка дружинного дела «Второе дыхание» представляет собой приключенческую игру, направленную на развитие у детей социально значимых навыков. Цель мероприятия соответствует возрастным особенностям участников и достигается через последовательное включение детей в ситуации сотрудничества, совместного поиска решений и распределённой ответственности.

Приключенческая игра «Звездоград» погружает детей 7–14 лет в ситуацию кризисного управления орбитальным городом, создавая пространство для развития социальных взаимодействий. Развитие командного взаимодействия и коммуникативных навыков происходит последовательно: через прохождение тематических станций, групповые испытания и решение общих игровых задач. Участники учатся распределять роли, обмениваться информацией между секторами, обсуждать найденные подсказки и совместно анализировать данные. Проблемно-поисковый характер заданий развивает познавательную активность и критическое мышление, требуя анализа причин системных сбоев, а коллективно-творческая направленность деятельности гарантирует включённость каждого, поскольку итоговый успех напрямую зависит от слаженности всей команды.

Сюжет.

После восстановления части архива участники получают информацию о нарушениях в работе системы жизнеобеспечения города. Дружины проходят маршруты с заданиями на командообразование и решение проблемных ситуаций. Выполняя испытания, дети получают подсказки, которые в дальнейшем позволяют открыть сейф с описанием основной проблемы Звездограда. Данная приключенческая игра способствует развитию взаимодействия, ответственности за общий результат и умения работать в команде.

Погружение.

На начальном этапе проводится организационно-мотивационная подготовка участников. Методист приветствует детей, создает эмоциональный настрой и вводит их в игровой сюжет: по легенде, в космическом городе Звездоград произошел сбой системы жизнеобеспечения, нарушивший работу ключевых объектов. Для восстановления города необходимо выполнить задания, собрать артефакты и восполнить утраченную информацию.

Участники знакомятся с маршрутными листами, где прописаны этапы, правила и критерии успеха. Проводится инструктаж по безопасности, распределяются роли, оговариваются правила командной работы и временной регламент. На этом этапе формируется мотивация к совместной деятельности, развивается интерес к решению задач и задается настрой на продуктивное взаимодействие.

Основной этап.

На территории лагеря заранее размещаются различные подсказки, информационные материалы и артефакты, необходимые для выполнения заданий и продвижения по игровому маршруту. Каждый сектор последовательно проходит испытания, направленные на развитие логического мышления, навыков поиска информации, анализа данных и сотрудничества.

Задания:

1. Шифр Цезаря.

Каждой команде выдается конверт с зашифрованным сообщением. Для расшифровки участникам необходимо использовать шифр Цезаря – способ кодирования текста, при котором каждая буква заменяется другой буквой со сдвигом на определённое количество позиций в алфавите (Приложение 3). Разгадав шифр, команда получает фразу: «Станьте теми, кто активирует систему жизнеобеспечения». Это послание является подсказкой для дальнейших действий и указывает направление движения к следующей станции – в библиотеку.

2. Поисково-аналитическое задание с использованием книжного источника.

На станции в библиотеке участникам предстоит найти спрятанный артефакт, используя информацию из книжного источника. Команда получает задание или подсказку, позволяющую определить нужную книгу среди представленных изданий. После того как книга будет найдена, участники должны внимательно её изучить и обнаружить внутри спрятанный артефакт. Далее сектор отправляется на поиск мешочков с артефактами-ракетами по заранее выданной карте Звездограда.

Передача и обмен артефактов между секторами.

На территории Звездограда размещены специальные мешочки с артефактами-ракетами (Приложение 1). Каждый мешочек отмечен цифрой, соответствующей определённому сектору. Чтобы найти мешочек, секторы используют карту Звездограда, на которой эти места отмечены. Найдя предназначенные им мешочки, секторы забирают артефакт, а внутри мешочка обнаруживают подсказку, которая указывает, что далее нужно отправляться на поиск игровых «комет».

Поиск игровых «комет».

На территории Звездограда спрятаны игровые «кометы» – пластиковые звезды, символизирующие артефакты прошлого Звездограда (Приложение 4). Чтобы найти мешочек с кометами, секторы используют карту Звездограда, на которой отмечены места спрятанных артефактов. Найдя предназначенные им мешочки, секторы забирают артефакт, а внутри мешочка обнаруживают подсказку, которая указывает, что далее нужно отправляться на поиск «временного артефакта».

Поиск «Временного артефакта».

После нахождения комет секторы отправляются на поиск «временного артефакта». Поиск осуществляется по карте Звездограда, на которой отмечены нужные локации (Приложение 5). После получения артефакта секторы должны внимательно изучить его содержание и отправиться на поиск послания, которое повествует о проблемах СЖО в Звездограде.

3. Поиск послания, которое повествует о проблемах СЖО в Звездограде.

После получения «Временного артефакта» секторы переходят на станцию, где хранитель объявляет количество участников, которое равно числу, до которого нужно досчитать. Игроки с закрытыми глазами по очереди называют любую из этих цифр только один раз, не соблюдая порядка, а если два человека называют одно и то же число – счёт обнуляется и начинается заново. Выполнив это задание, участники получают специальное послание, в котором содержится информация о проблемах системы жизнеобеспечения

Звездграда (Приложение 6). Данное послание помогает объединить ранее найденные подсказки, артефакты и сведения в единую логическую картину. Анализируя полученную информацию, участники смогут лучше понять сюжет игры и подготовиться к выполнению финальных задач.

Заключительный этап.

На заключительном этапе организуется рефлексия и подведение итогов игры. Секторы систематизируют собранные в ходе прохождения маршрута материалы, анализируют полученные артефакты и проверяют полноту собранной информации. После обсуждения результатов участники помещают все найденные материалы в специальную папку для сбора артефактов, символизирующую восстановление системы жизнеобеспечения Звездграда.

Хранитель организует коллективное обсуждение результатов и предлагает участникам оценить собственный вклад в работу команды, выделить наиболее интересные и сложные задания, а также поделиться впечатлениями от игры. Подводятся общие итоги квеста, отмечаются успешные стратегии взаимодействия и достижения команд. Заключительный этап способствует развитию навыков самоанализа и рефлексии, закреплению полученных знаний и формированию положительного опыта совместной деятельности.

Реалистичность.

Реалистичность разработки также обеспечивается моделированием социально значимых ситуаций сотрудничества, взаимопомощи и распределённой ответственности. В ходе игры дети получают практический опыт коллективного действия, учатся координировать усилия, учитывать интересы других участников и достигать общей цели через совместную деятельность.

Диагностика и мониторинг.

Оценивать достижение поставленных целей и задач программы рекомендуется с использованием нескольких способов, позволяющих объективно оценить эффективность проделанной работы и степень вовлеченности детей в процесс:

1. Педагогическое наблюдение.

В ходе проведения мероприятия вожатые фиксировали вовлеченность детей на всех этапах: на игровых станциях отмечается активность, командное взаимодействие, а на этапе переговоров отслеживаются навыки аргументации, поиска компромиссов и лидерские качества.

2. Проективный тест «Домик».

Проводится вечером для анализа дня или, в данном случае, для анализа мероприятия. Каждому ребенку показывается макет домика, у которого 3 этажа. Предлагается расположить оценки о мероприятии согласно этажам домика, где 1 этаж – 3 балла, 2 этаж – 4 балла, 3 этаж – 5 баллов. Далее собираются ответы и анализируются.

Тест помогает определить уровень вовлечённости в мероприятия и качества мероприятий, в дальнейшем внести корректировки в дружинное дело при необходимости.

3 этаж – «5» – 81 человек;

2 этаж – «4» – 19 человек;

1 этаж – «3» – 2 человек.

Комментарии по отметке «5»: участникам понравилось бегать по проложенному

маршруту, участвовать в поиске артефактов, проводить обсуждение дальнейших действий и договариваться.

Комментарии по отметке «4»: не все задания игры понравились, но в целом интересно.

Комментарии по отметке «3»: приключенческая игра показалась слишком долгой.

Общий процент удовлетворенности: 86%.

Важным показателем эффективности стало то, что игровая модель «Звездограда» вызвала устойчивый интерес у разновозрастных детей, о чём свидетельствуют как высокие оценки, так и положительные отзывы о динамике, поисковом характере заданий и возможности принимать решения в условиях ограниченного времени. В целом мероприятие не только достигло своих непосредственных целей, но и создало прочную основу для дальнейшего развития командного взаимодействия, коммуникативной культуры и личностного роста участников в рамках воспитательной программы лагеря.

Приложения

Приложение 1. Артефакт 1



Приложение 1. Артефакт 2



Приложение 3. Шифр Цезаря

СТАВЬТЕ ТЕМ, КТО ДАСТ НЕПРИЯТЕЛЮ ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ

ХЦДСАЦИ ЦИРМ, ОЦТ ЗДХЦ ЛЁИЛЗТЖФДЗЧ ЁЦТФТИ ЗЯЩДСМИ

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
К	Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

Каждая буква открытого текста сдвигается в алфавите на фиксированное количество позиций, в вашем случае на 4!

Приложение 4. Игровая «Комета»



Приложение 5. «Временной артефакт»



Приложение 6. Послание о проблемах СЖО в Звездеграде

Когда-то Звездеград не просто висел в космосе – он дышал. В его недрах работала великая СЖО – Древнее Дыхание, сложный механизм, сотканный из света, плазмы и энергий звездного ветра. Он вдыхал холод космоса, пропускал через очистительные камеры, нагревал теплом реакторов и выдыхал обратно – мягким, чистым воздухом, напоённым ароматами садов. СЖО сама регулировала влажность, отводила тепло, создавала облака над парками. Горожане жили в безопасности и не задумывались, как это работает.

Но в один миг Древнее Дыхание захрипело. По коридорам пробежал низкий гул. Старейшины поняли страшное: внутренний баланс нарушен, одна из калибровочных осей дала трещину. Система не остановилась – она уснула. Звездеград больше не пел, он лишь тихо шуршал резервными батареями, словно пациент на аппарате дыхания.

Старейшины объявили сбор. Теперь только люди могут по капле собрать «искру жизни», чтобы запустить систему заново. Каждый участник смены – живая ячейка механизма. Активируя погасший индикатор, вы даёте системе глоток энергии. Сортируя старые фильтры – освобождаете путь свежему воздуху. Вкладывая Спики в резерв – покупаете время для перезапуска.

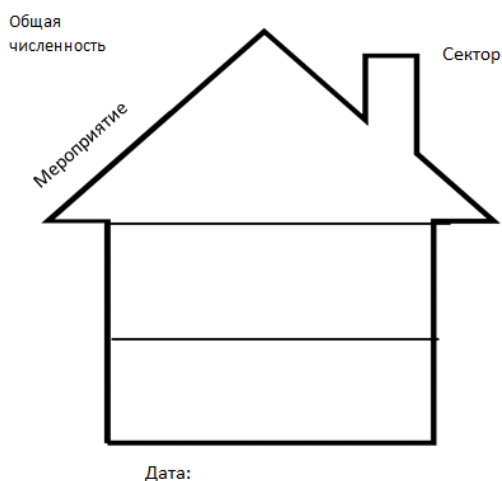
Задача сейчас – разбудить город: провести ручную калибровку, обойти «спящие зоны» с застоявшимся воздухом, собрать частицы древнего кода с терминалов. Если успеете – СЖО вздохнёт снова, и Звездеград выпрямится, как великан, открывший глаза навстречу звёздам.

Вы – те, кто должен вернуть ему дыхание. И у вас есть 13 дней.

Приложение 7. Карта маршрута квеста



Приложение 5. Проективный тест «Домик»



Методическая разработка «Счастье в наших руках». Авторы: Зотова Ирина Дмитриевна, Аксенова Анна Дмитриевна, руководители кружка ДСОЛКД «Тимуровец».

Целевая аудитория: дети старшей дружины 14–17 лет (220 человек).

Педагогическая цель:

В игровой форме сформировать представление о важности единства пяти компонентов здорового образа жизни.

Задачи:

1. Актуализировать знания об аспектах здоровья.
2. Показать важность синтеза аспектов.
3. Развить способность к совместному принятию решений и действиям.

АКТУАЛЬНОСТЬ

В современном мире с высоким темпом жизни наблюдаются такие проблемы, как цифровая зависимость, дефицит внутренней мотивации ребенка к сохранению своего здоровья, депрессивные состояния вследствие учебного процесса и возможного давления со стороны окружающих. В результате люди стали забывать о самом главном – о себе и своем здоровье, что приводит к ухудшению всех сфер жизнедеятельности человека. Поэтому важно не забывать о неразрывном взаимодействии пяти составляющих здорового образа жизни, которые обеспечивают нормальное функционирование организма. Данное дружинное дело решает задачу содействия развитию аспектов здоровья, интереса к здоровому образу жизни путем вовлечения в активную спортивно-оздоровительную и творческую деятельность. Мероприятие является актуальным, так как детям в игровом формате преподносятся основы сохранения и развития здорового образа жизни, а также важность включения в свою жизнь всех аспектов ЗОЖ.

Игровая цель:

Освободить своего героя и спасти город.

Задачи:

1. Выполнить все задания.
2. Найти все механические плейлисты.
3. Собрать пазл «Плейлист».
4. Подобрать пароль для суперкомпьютера.
5. Спасти героя.
6. Освободить город.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

Дружинное дело начинается с просмотра видеолегенды о создании машины счастья, при создании которой компоненты были собраны неправильно, и теперь предстоит исправить ошибки.

Далее ведущие объясняют правила игры.

Дети делятся на 6 команд, которым необходимо спасти своего героя, оказавшегося в заперти. Для этого им нужно собрать 5 механических плейлистов. (Приложение 1), в которых спрятаны коды, и внести их в планшет. (Приложение 2). На столе у каждого из героев стоит персональный планшет для введения данных, а также лежат 5 конвертов. Ребята берут первый конверт и выполняют задание, которое находится в нем. Далее отправляются к ведущему, тот проверяет задание и дает подсказку о месте, где находится механический плейлист. На нём ребята находят первый код, который вводят в компьютер. Далее берут второй конверт; цикл повторяется 5 раз, и 5 раз они выполняют задания (Приложение 3, 4, 5, 6, 7).

После того как будут собраны все 5 кодов – герой освобождается и сообщает место, в котором находится кьюаркод. (Приложение 8). Сканируя его, ребята получают указания: сфотографировать собранный пазл из механических плейлистов и загрузить в форму. После этого на экране появляется анимация синтеза пяти аспектов здоровья. Ведущий просит всех детей встать в круг и делит их на 5 команд-аспектов; называя каждый, он просит участников взяться за руки и передвигаться, перемешиваясь, не разрывая рук. В определенный момент ведущий говорит: «До этого момента вы были отдельными компонентами, сейчас все вместе вы являетесь Здоровым Образом Жизни, и так будет только тогда, когда компоненты будут вместе».

Ведущие ярко подводят и обобщают итоги мероприятия, рассказывая о важности взаимодействия всех аспектов здоровья.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Компьютер, проектор, приложение для монтажа видео, сайт для создания формы, сайт для создания наглядности, раздаточный материал (плейлисты, конверты, листы с заданиями, лист с кюаркодом, лист с паролями), ограничительная лента, стол, ткани, аквагрим, костюмы для героев и ведущих, скотч, ножницы, принтер, листы для диагностики и мониторинга, маркеры.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

Детям перед мероприятием были выданы листы с изображением человека и вопрос: «Считаете ли вы важным единство аспектов здоровья? Если да, то каких?»

После проведения мероприятия дети получают такие же листы и отвечают на тот же вопрос снова. Цель диагностики – выявить первоначальный уровень знаний о ЗОЖ и уровень знаний по этой же теме уже после проведения мероприятия.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Первое анкетирование на выявление первичных знаний по теме аспектов ЗОЖ показало:

На вопрос «Считаете ли вы важным единство аспектов здоровья? Если да, то каких?» дети 14–17 лет отвечали:

- 45% – да, но не указали аспекты;
- 25% – да, указали до 3-х аспектов;
- 15% – да, указали 5 аспектов;
- 15% – не ответили.

Вследствие данного анкетирования был сделан вывод о том, что среди детей 14–17 лет наблюдается низкий уровень осведомленности о том, что ЗОЖ – это комплекс мер.

После проведенного мероприятия ответы детей на этот же вопрос изменились:

98% опрошенных детей показали результат, в котором назвали все аспекты ЗОЖ. Данный результат показывает, что цель мероприятия достигнута.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Шумакова Ю.А. Здоровый образ жизни // Система ценностей современного общества. - 2010. - №-. - С. 297-301.

Всемирная организация здравоохранения – URL: <https://www.who.int/ru> (дата обращения: 17.06.2026).

Конева М.В. АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДНЕГО ПОДРОСТКОВОГО ВОЗРАСТА // Вестник наук. - 2024. - №8. - С. 110-114.

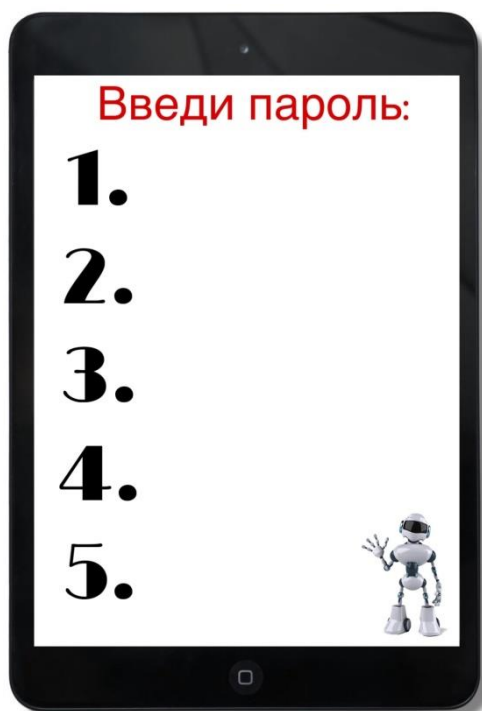
Романкина М.Ю., Тишукова И.А., Федулова Я.А. ФОРМИРОВАНИЕ ЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ У ПОДРОСТКОВ // Наука и образование . - 2022

ПРИЛОЖЕНИЯ

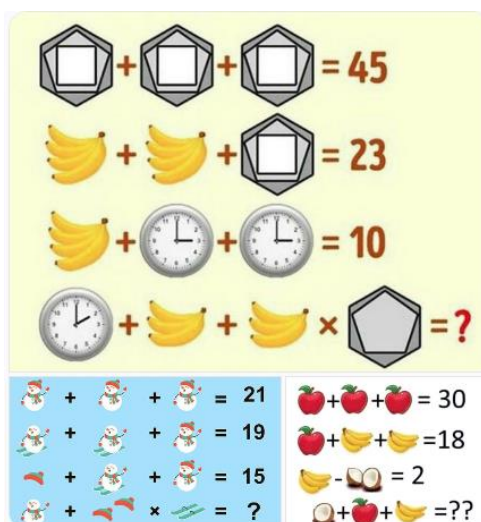
Приложение 1



приложение 2.



Приложение 3.



Приложение 4.

Духовное

Общий плакат с ценностями отряда.
Ребята прибегают на место где лежит патман и пишушие/ рисующие предметы.
Их задача за 5 минут нарисовать плакат с общими ценностями отряда

Приложение 5.

Психологическое здоровье

Экспрессивное письмо: Пишите от руки 2 минуты всё, что приходит в голову, не фильтруя мысли и не оценивая текст. Это отлично снимает внутреннее напряжение

Приложение 6

Социальное здоровье

Скажите слова благодарности или как вы его любите близкому вам человеку(не обязательно из лагеря, можете позвонить)

Приложение 7.



Приложение 8



Приложение 9.

Считаете ли вы важным
единство аспектов здоровья?
Если да, то каких?

A simple line drawing of a stick figure in the bottom left corner, with its right arm raised and pointing towards the text above.

Раздел 3.3. Дружинное дело, при реализации блока «Россия» программы воспитательной работы.

Методическая разработка «Россия сквозь года». Автор: Меньшова Влада Дмитриевна – методист ДСОЛКД «Тимуровец».

Возраст детей: 11–13 лет.

Количество: 213 детей

Педагогическая цель: в игровой форме познакомить участников с ключевыми этапами истории России через деятельность выдающихся государственных деятелей различных эпох.

Задачи:

1. Актуализировать знания детей об основных исторических периодах России, о выдающихся правителях и их вкладе в развитие государства, о валюте разных эпох путем включения в игру.
2. Развивать творческие способности и находчивость через театрализацию, игровые задания и интеллектуальные испытания.
3. Учить работать в команде, распределять роли и принимать совместные решения.

АКТУАЛЬНОСТЬ

Изучение истории России – важная часть гражданского и патриотического воспитания. Однако для детей 11–13 лет лекционный формат изучения исторических событий оказывается очень скучным. Игровая форма позволяет сделать знакомство с историей более интересным, эмоциональным и доступным. Дружинное дело «Россия сквозь века» помогает актуализировать у участников знания об основных этапах развития российского государства, о выдающихся правителях разных исторических эпох, их достижениях и вкладе в развитие страны.

Дело решает задачи программы воспитательной работы и реализует блок «Россия».

Игровая цель: восстановить Ленту времени, пройти испытания «трёх исторических эпох» и кураторов «Временной петли», собрать исторических личностей и заработать как можно больше игровой валюты для своего отряда.

Роли:

Кураторы Временной петли – вожатые и методисты.

Хранительница Времени – методист дружины.

Исследователи истории России – участники смены.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

На сцену выходит Хранительница Времени и рассказывает о том, что она хранит Ленту времени, на которой собрана история нашей страны, а также о том, что события Ленты времени перепутались и, если их не восстановить, будущим исследователям будет гораздо сложнее узнать историю России.

Хранительница объясняет, что исследователи будут получать валюту той эпохи, в которую будут погружаться, и у них будет возможность пополнить казну своего отряда.

С этого момента участники становятся исследователями истории, и им предстоит отправиться в путешествие по трём эпохам, познакомиться с известными правителями, узнать, какие изменения происходили в стране, восстановить «Ленту времени», найти бланки с изображениями исторических личностей России, пройти станции от кураторов Временной петли, применяя все свои знания и творчество.

Для этого каждый отряд делится на 3 команды: белые, синие и красные. Команда № 1 собирает «Ленту времени»;

Команда № 2 собирает бланки с изображениями исторических личностей по территории лагеря;

Команда № 3 проходит локации от кураторов «Временной петли», где отряды встречаются друг с другом и проверяют свои знания об истории народов России, государственных символах и регионах России.

После каждого раунда у команд меняются задачи.

За яркое и правильное выполнение заданий дети получают игровую валюту, которая потом идёт в творческий зачёт системы мотивации смены. На каждом историческом этапе времени валюта меняется:

1 этап – серебряные слитки;

2 этап – ассигнации;

3 этап – рубль СССР;

4 этап – рубль России.

В конце вся валюта суммируется и прибавляется в общий зачет отряда в игровом банке смены.

Так, в течение всей игры участники восстанавливают большую «Ленту времени», выкладывая последовательно бланки.

I этап: «Истоки государства».

Для **команды белых**. «Наше путешествие начинается с самой первой точки на ленте. Перед вами Древняя Русь, период раздробленности и Русское царство. Именно тогда начали появляться первые крупные города, создавались законы, строились храмы и открывались школы. Каждый правитель внёс свой вклад в развитие страны. Одни заботились об образовании, другие объединяли русские земли, третьи развивали ремёсла и строительство. Сегодня вы познакомитесь с одним из этих правителей».

Каждая команда получает карточку с кратким описанием достижений своего деятеля. В течение пяти минут участники должны понять, кто этот человек, и подготовить небольшую театральную постановку. Игровые задачи: показать главные события жизни правителя так, чтобы остальные команды смогли догадаться, кто перед ними;

За успешное выполнение задания отряды получают бланк правителя этой эпохи.

В это время **команда синих** попадает во временную **петлю Нового времени**, где проходит локацию «Государственные символы», где нарушено расположение главных символов нашей страны. Чтобы отправиться дальше, команде необходимо восстановить порядок. Задачи исследователей: а) собрать из отдельных элементов и выложить Государственный герб России; б) распутать запутанный текст Государственного гимна России; в) в полной тишине команда получает ленты триколора и должна выстроиться в правильной последовательности, чтобы получился российский флаг. За хорошее выполнение исследователи получают валюту – российский рубль.

Красная команда собирает по территории лагеря карточки с личностями эпохи Древней Руси; за каждую карточку личности исследователи получают серебряный слиток.

II этап: «Эпоха больших преобразований».

Для *команды синих*. Российская империя стала одной из крупнейших стран мира. Правители этой эпохи уделяли большое внимание развитию образования, науки, культуры, промышленности и транспорта. Каждая команда получает карточку с именем одного из императоров. Теперь вы становитесь советниками этого правителя.

Игровые задачи: подготовить небольшой выпуск новостей (как будто произносится указ) для жителей страны, объяснив, какие изменения происходят благодаря вашему императору. Главное – показать, почему эти изменения были важны для развития государства.

За выполнение задания отряды получают бланк с изображением правителей следующей эпохи.

В это время *красная команда* попадает во временную **петлю Нового времени**, где проходит локацию «Традиция народа» от куратора Временной петли. Для того чтобы «оживить» традицию народа, команде необходимо выполнить несколько заданий. Исследователи получают карточку, в которой с помощью шифра закодировано название одного из народов России. Задачи: а) расшифровать название народа; б) вспомнить жест-приветствие этого народа; в) передать приветствие по кругу от первого до последнего участника; г) высказать предположение, откуда появилась такая традиция приветствия у этого народа.

Белая команда ищет по территории карточки личностей Российской империи, за что получает валюту – ассигнации.

III этап: «Время открытий».

Для *команды красных*. Советский Союз запомнился многими достижениями в науке, космосе, спорте, строительстве и промышленности. Именно в этот период происходили открытия, которыми гордились не только жители нашей страны, но и весь мир. Каждая команда получает карточку с одним из главных событий эпохи СССР.

Игровые задачи: сделать версию музея этого события.

За это они получают последнюю часть ленты времени.

Команда белых также попадает в **петлю времени** и приходит на локацию «Карта России». Куратор Временной петли выбирает несколько человек, которые будут отображать традиционную еду городов России, и выдаёт карточки с их названиями и изображениями. Другие исследователи становятся путешественниками по городам. Куратор Времени называет город России, а исследователи, глядя на изображение традиционной еды, должны понять, что за город и тем самым передвигаться по городам разными способами: поезд – участники держатся друг за друга и двигаются «паровозиком»; самолёт – бегут с разведёнными руками; корабль – передвигаются синхронными шагами, изображая качку; лыжи – идут парами.

Казань – эчпочмак;

Санкт-Петербург – пышки;

Тула – тульский пряник;

Камчатка – краб;

Тверь – чорыг;

Новосибирск – сибирские пельмени.

Команда синих ищет по территории карточки личностей СССР, за которые получает рубль СССР.

После 3-го раунда участники подсчитывают валюту. Ведущий объявляет отряд, привнесший наибольшую сумму за все эпохи времени.

Лучшие 3 отряда награждаются за знания истории по мнению Хранительницы времени.

Хранительница объявляет Ленту времени восстановленной благодаря усилиям исследователей, искателей, путешественников: «Сегодня вы убедились, что история – это не просто даты и имена. Это люди, идеи, открытия, достижения и события, благодаря которым страна развивается на протяжении многих веков. Каждая эпоха оставила своё наследие, которое мы можем изучать, сохранять и передавать следующим поколениям. Именно знание истории помогает лучше понимать настоящее и уверенно смотреть в будущее».

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Колонка, микрофон, ватман, карточки с правителями, ткани для оформления, игровая валюта.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ:

Входной мониторинг проводится в начале мероприятия в форме тестирования. Участникам выдаются бланки с вопросами о значимых событиях истории России, известных правителях, государственных символах и особенностях страны. Дети самостоятельно отвечают на вопросы, что позволяет определить их первоначальный уровень знаний.

Итоговый мониторинг проводится после мероприятия в таком же формате для того, чтобы выявить, что нового узнали дети, а какие знания они подтвердили.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ:

После мероприятия 144 ребенка (67%) отметили, что узнали новую информацию об истории России. 151 ребенок (71%) сообщил, что после мероприятия им стало интереснее или немного интереснее изучать историю своей страны. 176 детей (83%) выразили желание снова принять участие в подобном историческом путешествии.

Мероприятие проведено в соответствии с поставленными целями и задачами. В ходе проведения участники проявили высокую активность и заинтересованность, приняли участие в выполнении творческих заданий и в изучении исторических событий. Запланированные мероприятия выполнены в полном объеме.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. История России. Интерактивная карта изменений границ России на протяжении веков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://histography.ru/> (дата обращения: 14.06.2026).

2. История Церкви в России. Русские цари и императоры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://azbyka.ru/shemy/russkie-tsari-i-imperatory.shtml> (дата обращения: 14.06.2026).

3. Русская истории; Список правителей России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://russian-history.fandom.com/wiki/Список_правителей_России (дата обращения: 14.06.2026).

ПРИЛОЖЕНИЯ



ВЛАДИМИР СВЯТОСЛАВИЧ
(ок. 958–1015)

Великий князь Киевский
с 980 по 1015 год

4 ФАКТА О ПРАВЛЕНИИ

-  **ПРИНЯЛ ХРИСТИАНСТВО**
В 988 году крестил Русь, объединив веру и укрепив государство.
-  **УКРЕПЛЯЛ ГОРОДА И ГРАНИЦЫ**
Строил новые города и крепости, защищая Русь от врагов.
-  **РАЗВИВАЛ КУЛЬТУРУ И ОБРАЗОВАНИЕ**
Строил храмы, открывал школы, способствовал распространению грамотности.
-  **УКРЕПЛЯЛ МЕЖДУНАРОДНЫЕ СВЯЗИ**
Установил союзы с Византией и Европой, посылал дипломатов Русь.



АЛЕКСАНДР НЕВСКИЙ
(1220–1263)

Великий князь Владимирский
с 1252 по 1263 год

4 ФАКТА О ПРАВЛЕНИИ

-  **ЗАЩИТИЛ РУСЬ ОТ ЗАПАДНЫХ ЗАХВАТЧИКОВ**
Победил шведов на реке Неве в 1240 году и ливонцев под Орлом на Чудском озере в 1242 году.
-  **УКРЕПЛЯЛ ГОСУДАРСТВО**
Строил города и крепости, развивал Псков, Новгород и другие земли.
-  **РАЗВИВАЛ ДИПЛОМАТИЮ**
Умело вел переговоры с Западной Европой, избегал разрывов с ней для Руси.
-  **ЗАБОТИЛСЯ О ВЕРЕ И НАРОДЕ**
Поддерживал Православную церковь, проводил заботу о людях и справедливости.



ИВАН IV ГРОЗНЫЙ
(1530–1584)

Российский князь, Московский
с 1533 года,
первый царь царя Руси
с 1547 года.

4 ФАКТА О ПРАВЛЕНИИ

-  **ПРОВОЗГЛАСИЛ СЕБЯ ЦАРЕМ**
В 1547 году принял титул царя волею Руси, что укрепляло авторитет государства.
-  **РАСПИРИЛ ТЕРРИТОРИЮ**
Присоединил Казанское (1552) и Астраханское (1556) ханства, расширив границы Русского государства.
-  **СОЗДАЛ НОВЫЕ ЗАКОНЫ И ОРГАНЫ ВЛАСТИ**
Принял Судебник 1550 года, создал стрелецкое войско и усилил централизованное управление.
-  **УКРЕПИЛ АРМИЮ И ОБОРОНУ**
Провёл военную реформу, построил новые крепости и укрепил южные рубежи государства.

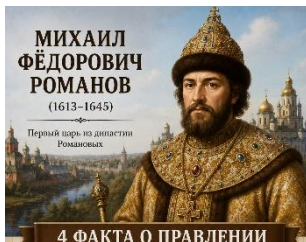


ЯРОСЛАВ МУДРЫЙ
(ок. 978–1054)

Великий князь Киевский
с 1019 по 1054 год

4 ФАКТА О ПРАВЛЕНИИ

-  **СОЗДАЛ ПЕРВЫЙ СВОД ЗАКОНОВ**
Утвердил «Русскую правду» — первый письменный свод законов на Руси.
-  **РАЗВИВАЛ КУЛЬТУРУ И ПРОСВЕЩЕНИЕ**
Строил храмы и школы, поощрял грамотность, развивал летописание и летописание.
-  **УКРЕПИЛ ГОСУДАРСТВО**
Укрепил границы, победил врагов и установил строгий порядок в стране.
-  **ЗАБОТИЛСЯ О МИРЕ И СОГЛАСИИ**
Старался укреплять мир в государстве, уважал традиции и объединял людей.

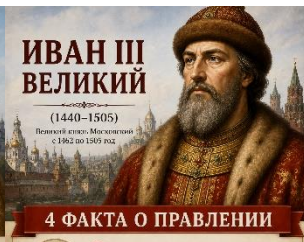


МИХАИЛ ФЁДОРОВИЧ РОМАНОВ
(1613–1645)

Первый царь из династии Романовых

4 ФАКТА О ПРАВЛЕНИИ

-  **УКРЕПИЛ ВЛАСТЬ**
Восстановил авторитет царской власти после Смутного времени.
-  **ВОССТАНОВИЛ МИР**
Заключил Столбовский мир со Швецией (1637) и Деулинское перемирие с Польшей (1648).
-  **УЛУЧШИЛ ЭКОНОМИКУ**
Снизил налоги, торговлю и ремесла, привлекал иностранные инвестиции.
-  **ПОДДЕРЖИВАЛ ЦЕРКОВЬ И КУЛЬТУРУ**
Восстанавливал храмы и монастыри, заботился о просвещении и книгопечатании.

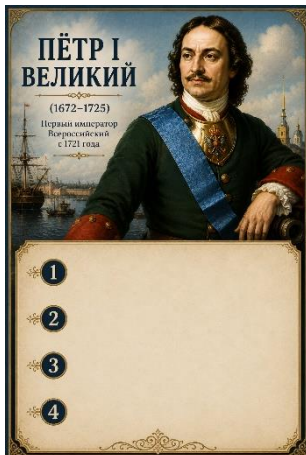


ИВАН III ВЕЛИКИЙ
(1440–1505)

Великий князь Московский
с 1462 по 1505 год

4 ФАКТА О ПРАВЛЕНИИ

-  **ОБЪЕДИНИЛ РУССКИЕ ЗЕМЛИ**
Присоединил Рязань (1475) и Тверь (1485), объединив большинство русских земель вокруг Москвы.
-  **ОСВОБОДИЛСЯ ОТ ОРИЕНТИЗМА ЗАВИСИМОСТИ**
В 1480 году отстоял независимость Руси от Золотой Орды, став на реке Угре, и Орда отступила.
-  **УКРЕПИЛ ГОСУДАРСТВО**
Внедрял новые крепости, усилил армию, централизовал управление и укрепил власть монарха.
-  **ПОДДЕРЖИВАЛ КУЛЬТУРУ И ВЕРУ**
Строил храмы и монастыри, поддерживал летописание и искусство иконописи Православной церкви.



ПЁТР I ВЕЛИКИЙ
(1672–1725)

Первый император Всероссийский
с 1721 года

- 1
- 2
- 3
- 4



АЛЕКСАНДР I БЛАГОСЛОВЕННЫЙ
(1777–1825)

Император Всероссийский
с 1801 года

- 1
- 2
- 3
- 4



НИКОЛАЙ I ПАВЛОВИЧ
(1796–1855)

Император Всероссийский
с 1825 года

- 1
- 2
- 3
- 4



АЛЕКСАНДР II НИКОЛАЕВИЧ
(1818–1881)

Император Всероссийский
с 1855 года

- 1
- 2
- 3
- 4



НИКОЛАЙ II АЛЕКСАНДРОВИЧ
(1868–1918)

Император Всероссийский
с 1894 года

- 1
- 2
- 3
- 4



ЕКАТЕРИНА II ВЕЛИКАЯ
(1729–1796)

Императрица Всероссийская
с 1762 года

- 1
- 2
- 3
- 4



Интерактивная игра-путешествие «Сквозь память». Автор: Старикова Анна Валерьевна, методист ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель:

Формирование у участников ценностного представления о ключевых достижениях России в науке, культуре, медицине и спорте через эмоциональное проживание исторических событий и создание коллективного продукта – фотоальбома.

Задачи:

1) содействовать сплочению временных детских коллективов через организацию совместной творческой деятельности, основанной на элементе командного соревнования;

2) способствовать воспитанию у участников мероприятия чувства гордости за достижения соотечественников, уважительного отношения к истории Отечества и осознания причастности к сохранению культурной памяти;

3) создать условия для развития эмоционально-ценностного отношения к историческому наследию страны.

В современном мире наблюдается дефицит живого общения детей с историей страны через эмоциональное сопереживание. Современные подростки и младшие школьники чаще воспринимают исторические факты фрагментарно, через социальные сети и короткие видеоролики, что приводит к потере целостной картины достижений нашей страны.

Данная разработка актуальна, так как:

1. соответствует приоритетным направлениям государственной политики РФ в сфере патриотического воспитания и популяризации отечественной науки, культуры и спорта;

2. решает проблему разобщённости разновозрастных отрядов через механизм «хранителей» и «сказателей», где каждый участник получает значимую роль;

3. интегрирует театрализацию, проектную деятельность и командную работу, что отвечает запросам современных детей на интерактивность и наглядность;

4. реализует принцип «обучение через проживание», позволяя детям не просто услышать, но «пропустить через себя» ключевые события российской истории.

Социальная значимость разработки заключается в формировании у подрастающего поколения чувства гордости за соотечественников, уважения к культурному и научному наследию, а также в создании коллективного продукта (фотоальбома), который останется у отряда как материальное напоминание о совместном пережитом опыте.

Ожидаемые результаты:

1) сформированы навыки командного взаимодействия и совместного творчества;

2) участники демонстрируют понимание значимости достижений деятелей своей страны и того, каким наследием они могут гордиться;

3) у участников проявляется эмоционально-ценностное отношение к историческому наследию России, выражающееся в их рефлексии, проявлении интереса к подробному изучению и в изъятии личного отношения к истории.

Сюжет и описание мероприятий:

Каждая страна хранит свою уникальную историю – как драгоценную книгу, в которой записаны судьбы великих людей, гениальные открытия и триумфы, изменившие весь мир. Россия – страна с богатейшим культурным и научным наследием, именами, которыми гордится весь мир. Но в один момент в скоростном потоке современной жизни, среди гаджетов и коротких новостей, произошёл Раскол времени, который унёс с собой важнейшие части истории нашей страны. Однако группа историков, занимавшаяся устранением Раскола времени, обнаружила несколько фрагментов, при реконструкции которых можно восстановить некую хронологию, дающую возможность сделать большой шаг вперед к устранению таинственного Раскола.

Отрядам для восстановления частиц необходимо выделить группу сказателей и хранителей, состоящую из 20 и 5 человек соответственно. Сказателям предстоит реконструировать части истории, чтобы в полной мере показать ее хранителям,

фиксирующим данные для специального альбома, который им предстоит подготовить для сбора всей истории. Тот отряд, чья история будет максимально схожа с первоначальным источником, получит дополнительные баллы в общий рейтинг отрядов.

Содержание станций (локаций):

Станция 1. «Начало великой медицины» (появление Медицинской коллегии в 1763 году). В 18 веке медицинскую деятельность организовывала Медицинская канцелярия, но она не могла реализовать её полностью, так как была исполнительным учреждением канцелярского типа с узкими функциями. В 1763 году императрица Екатерина II приняла решение о реорганизации медицинского ведомства. Так образовалась Медицинская коллегия, которой присваивалась «власть делать распоряжки, касающиеся до врачевания во всей империи и до распространения науки медицинской, хирургии и всех частей, к тому принадлежащих».

Коллегия стала центральным государственным учреждением, ведавшим всеми медицинскими вопросами в Российской империи, – фактически предшественником современного Министерства здравоохранения.

Станция 2. «Формула равенства» (биография Софьи Ковалевской). Софья Васильевна Ковалевская (1850–1891) – первая в мире женщина-профессор математики и первая женщина, избранная членом-корреспондентом Петербургской академии наук. Её жизненный путь стал символом борьбы за равноправие женщин в науке и образовании.

Родилась в Москве в дворянской семье. С детства проявляла выдающиеся способности к математике. В 1869 году поступила в Гейдельбергский университет (Германия). В 1874 году Гёттингенский университет присудил Ковалевской степень доктора философии (с наивысшей похвалой) за три работы: по теории дифференциальных уравнений, по форме колец Сатурна и по эллиптическим интегралам. Она стала первой женщиной в Европе, получившей докторскую степень по математике. Несмотря на блестящую диссертацию, в России Ковалевская не смогла получить место преподавателя в университете – женщинам это было запрещено. В 1889 году, после публикации её знаменитой работы «О вращении твёрдого тела вокруг неподвижной точки», Петербургская академия наук избрала её членом-корреспондентом.

Ковалевская доказала, что женщина способна достичь высот в «мужской» науке наравне с мужчинами. Её жизненный путь стал примером для следующих поколений женщин-учёных и символом движения за женское образование и равноправие в России и мире.

Станция 3. «Космический рывок» (первый полёт человека в космос, 1961 год). 12 апреля 1961 года с космодрома Байконур состоялся запуск ракеты-носителя «Восток», которая вывела на околоземную орбиту одноимённый космический корабль с человеком на борту. Им стал Юрий Алексеевич Гагарин. Длительность полёта составила 108 минут, корабль совершил один оборот вокруг Земли. Первый полёт человека в космос открыл новую эру в истории человечества – эру космических путешествий. В честь события 9 апреля 1962 года был установлен праздник «День космонавтики». В 1968 году Международная федерация авиационного спорта приняла решение отмечать 12 апреля как Всемирный день авиации и космонавтики.

Станция 4. «Оскарковский триумф» (победа фильма «Москва слезам не верит» на каннском кинофестивале, 1981 год). Фильм «Москва слезам не верит» Владимира

Меньшова стал лидером проката 1980 года: его посмотрели около 90 миллионов зрителей.

Фильм рассказывает историю трёх провинциальных девушек, приехавших в Москву искать счастье. Картина раскрывает тему способности женщин, добиваться всего самим.

В 1981 году фильм был удостоен премии «Оскар» Американской академии киноискусства в номинации «Лучший фильм на иностранном языке». Это стало полной неожиданностью для советских кинематографистов и критиков, которые поначалу отнеслись к картине прохладно.

Станция 5. «Сочи: спорт и преображение» (Олимпиада в Сочи, 2014 год). XXII зимние Олимпийские игры прошли в Сочи с 7 по 23 февраля 2014 года. Открытие Игр состоялось на стадионе «Фишт»; грандиозное трёхчасовое шоу посмотрели более 3 миллионов человек по всему миру в прямом эфире. Общая стоимость подготовки к Олимпиаде составила около \$50 млрд – беспрецедентная сумма за всю историю Игр.

За шесть лет подготовки Сочи изменился до неузнаваемости: построено около 400 км дорог, 200 км железнодорожного полотна, 54 моста для поездов и электричек, 22 тоннеля, появились 42 новых гостиничных комплекса высокого уровня; общий номерной фонд вырос почти вдвое, увеличившись на 24 тыс. номеров в горном и прибрежном кластерах, построено 60 объектов – больницы, детские сады, школы, созданы горнолыжные курорты «Красная Поляна», «Роза Хутор» и «Газпром Поляна», реконструированы сотни километров инженерных сетей и линий электропередач. Олимпиада сделала Сочи центром спортивной подготовки в Российской Федерации и круглогодичным курортом мирового уровня.

После прохождения всех станций хранители в группе по своим отрядам совместно с сопровождающим их вожатым оформляют альбом: вклеивают полученные фотографии (которые выдаются после показа каждой реконструкции), подписывают даты и краткие описания. Каждая группа создаёт свой уникальный альбом.

Материально-техническое обеспечение

1. Маршрутные листы для хранителей (формат А5) – 5 шт.
2. Набор тематических фотографий для вручения на станциях – 5 комплектов (по 5 шт.).
3. Ватман.
4. Клей 25 шт.
5. Ножницы 50 шт.
6. Цветные маркеры и карандаши по 10 наборов.
7. Элементы костюмов и реквизита для сценок.
8. Ноутбук/колонка для музыкального сопровождения 1 комплект.

Диагностика и мониторинг

№	Задача	Метод диагностики
1	Входная диагностика для дальнейшего отслеживания динамики знаний о достижениях соотечественников.	Опрос «Что я знаю о великих Россиянах».
2	Наблюдение за активностью участников при подготовке станций и деятельностью хранителей в течение мероприятия.	Педагогическое наблюдение.
3	Коллективная рефлексия после мероприятия для сбора обратной связи участников для ...	Мини-опрос «Что я узнал нового» в формате беседы, методика

		сбора обратной связи «Домики».
4	Выходная диагностика для фиксирования результата программы, и понимания удалось ли достигнуть поставленной цели.	Опрос «Что я знаю о великих россиянах».

Результативность:

Результативность методической разработки подтверждается:

1. Измеримостью результатов: 100% участников называют не менее 4 из 5 ключевых событий (по итогам повторного опроса); 80% участников демонстрируют положительную динамику в знании дат и имён выдающихся деятелей России; каждый отряд создаёт завершённый продукт – фотоальбом с 5 разворотами.
2. Продуктами деятельности: 5 тематических фотоальбомов, оформленных участниками; маршрутные листы с записями хранителей; фото- и видеоотчёт о проведении мероприятия.
3. Обратной связью: устными отзывами детей во время рефлексии (фиксируются педагогом); эмоциональным подъёмом участников, проявлением интереса к дополнительному изучению тем.
4. Социальным эффектом: трансляцией опыта на дружинном сборе (презентацией лучших альбомов).

Список литературы

1. Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. – М.: Просвещение, 2009. – 24 с.
2. Иванов И.П. Энциклопедия коллективных творческих дел. – М.: Педагогика, 1989. – 208 с.
3. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика: учебное пособие. – М.: Академия, 2014. – 416 с.
4. Поляков С.Д. Технологии воспитания: учебно-методическое пособие. – М.: ВЛАДОС, 2002. – 144 с.
5. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.).
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р).

Приложение 1

Маршрутный лист хранителя

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ
ХРАНИТЕЛЯ

СТРАНИЦА

ЧТО ЗАПОМИЛ?

1.

2.

3.

4.

5.

Приложение 2

Примерное описание фотографии для вручения на станции

1. Ребята в образах Екатерины II и её двора держат старинный свиток с печатью с указом императрицы о создании коллегии.
2. Портрет С. В. Ковалевской на фоне математических формул.
3. Юрий Гагарин в ракете смотрит на Землю из иллюминатора.
4. Владимир Меньшов держит в руках статуэтку «Оскар» на фоне кадров из фильма «Москва слезам не верит».
5. Олимпийские кольца на фоне гор и моря. Ребята на их фоне в костюмах спортсменов.

Приложение 3

Диагностические материалы

Входной опрос «Что я знаю о великих россиянах»

1. Чем, по-вашему, Россия может гордиться перед всем миром?

2. Каких выдающихся соотечественников вы знаете? Напишите имена.

3. Какие события из истории нашей страны вы считаете самыми важными?

4. Что вам известно о вкладе России в мировую науку и культуру?

5. Как вы понимаете выражение «сохранять историческую память»? Зачем это нужно?

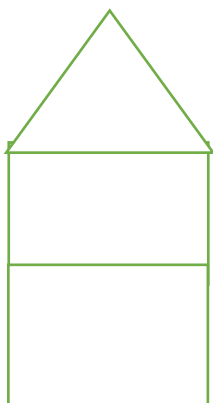
Коллективная рефлексия

Примерные вопросы:

1. «Что вы узнали из этого мероприятия?»
2. «Есть ли то, что вас удивило?»
3. «Чем бы вы могли гордиться?»
4. «Что вы чувствовали в течение мероприятия?»
5. «Появилось ли желание узнать больше о том, какими событиями может славиться наша страна в различных направлениях?»

Методика «Домик»

Вожатый опрашивает детей: 1) кому понравилось мероприятие; 2) кто нейтрально относится к мероприятию; 3) кому не понравилось мероприятие. Затем, исходя из количества детей, ответивших на вопросы, заполняют домик, выписывая числа в «крышу», «1 этаж» и «подвал» соответственно.



Приложение 4

Памятка для роли сказателя

Рассказывается вожатыми при подготовке к мероприятию ребятам, которые выбрали эту роль.

«Твоя роль – СКАЗАТЕЛЬ»

Ты – хранитель одной из пяти частей нашей общей истории. Именно ты помогаешь хранителям собрать альбом памяти. Чем ярче и точнее ты расскажешь свою часть – тем полнее получится общая картина!

Задачи:

1. Понять суть события (что произошло? Где? Когда? Кто главный герой?).
2. Понять, почему это событие важно для России и всего мира?
3. Придумать мини-сценку (3–5 минут), где можно разыграть диалог, эпизод из жизни и момент открытия. Главное – чтобы зрителю стало понятно, что за событие, чем оно заслуживает признания.
4. Подготовить реквизит и костюмы. Даже один характерный предмет (платок, шляпа, свиток, очки) создаёт атмосферу.
5. Подготовить фотографию для вручения. К концу сценки вручить «хранителю» фотографию, символизирующую событие. Это знак – станция пройдена, часть истории передана.

Приложение 5

Пример оформления страницы альбома памяти



Комплексный творческий проект «Чувствуй: открывай Пентарион».

Автор: Старикова Анна Валерьевна, методист ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Цель: создать условия для формирования у детей и подростков ценностного отношения к культурному многообразию России и развития чувства единства посредством творческой деятельности.

Задачи:

1. Познакомить участников смены с обычаями, традициями, песенной и танцевальной культурой народов – крупнейших представителей языковых семей.

2. Способствовать развитию творческих способностей детей через подготовку номеров для трёх этапов проекта.

3. Создать условия для снижения цифрового шума через практику живого музицирования и коллективной импровизации.

4. Способствовать формированию навыков командного взаимодействия, взаимопомощи и ответственности за общий результат.

Актуальность

2026 год Указом Президента Российской Федерации объявлен Годом единства народов России. В условиях глобальной информационной перегрузки и повсеместного использования гаджетов современные дети всё чаще теряют связь с живой культурой и коллективным творчеством. Авторская программа «Тайна Пентариона», реализуемая в ДОЛКД «Созвездие Юниор» летом 2026 года, направлена на решение этой проблемы через погружение в культуру пяти народов РФ (русские, татары, буряты, аварцы, мордва), которые представляют основные языковые семьи страны. Творческий проект является одним из ключевых событий смены и позволяет не только познакомить детей с обычаями и традициями, но и создать условия для осознанного «заземления» – выхода из цифрового пространства в пространство живого звука, движения и совместного творчества. Проект соответствует приоритетным направлениям государственной политики в сфере воспитания, интегрирует содержательный, воспитательный и здоровьесберегающий компоненты авторской программы.

Сюжет и описание мероприятий:

Проект реализуется в рамках сюжета программы «Тайна Пентариона» и состоит из трёх этапов, каждый из которых вписан в общую легенду о восстановлении утерянных традиций забытого города. Концептуальная основа программы заключается в создании образовательной среды для формирования у детей и подростков ценностного отношения к культурному многообразию России и общероссийской гражданской идентичности посредством совместного проживания и осмысления духовно-нравственной ценности единства народов страны.

Для формирования ценностного отношения используется принцип единства народов, который преобразует межкультурные различия в демонстрацию ценности каждой этнической группы, а также способствует ее активному уважению. Это достигается через практико-ориентированную деятельность, реализуемую в различных формах событий и мероприятий, включая творческий проект «Чувствуй: открывай Пентарион».

1-й этап: «Сказы Пентариона» (театрализованное представление):

Отряды-экспедиции показывают старинные обычаи и традиции своего народа, которые зародились много веков назад, но остаются актуальными и по сей день. Каждый отряд заранее готовит театрализованный номер (3 минуты), в котором раскрывает ключевые культурные особенности своего народа (русские, татары, буряты, аварцы или мордва). Ребята делают номера в формате деления выступления на 2 части: 1) как традиция зарождалась и ее реализация в старину (1,5 минуты); 2) как данная традиция живет в наши дни (1,5 минуты). Эти 2 части соединяет мини-сценка, где на сцене находятся по одному представителю из каждого временного промежутка и происходит передача символического предмета, характеризующего событие, от предков к современникам.

Важно не просто показать факты, а передать дух традиции, её связь с современностью – почему она живёт до сих пор.

Задачи этапа: приобщение к традиционной культуре, развитие актёрского мастерства, знакомство с обычаями народов РФ.

2-й этап: «Чувствуй сердцем» (вокально-хореографическая постановка акапелла).

Во втором этапе мы предлагаем детям остановиться и услышать себя и друг друга по-настоящему в мире, где мы постоянно окружены шумом гаджетов, музыкой из наушников и искусственным звуком. Отрядам необходимо исполнить песню своего народа, поставив на её основе полноценный сценический номер без использования какого-либо музыкального сопровождения. Только живой звук: голоса детей, хлопки в ладоши, притопы, ритмичные удары по подручным предметам (ложки, дощечки, бубны). Это помогает минимизировать искусственный шум, сосредоточиться на чистоте интонации, командной слаженности и внутреннем ощущении.

Задачи этапа: развитие вокальных навыков и чувства ритма, создание условий для «заземления» и снижения влияния цифровой среды, укрепление командного духа через синхронное звукоизвлечение.

3-й этап: «В ритме Пентариона» (танцевальный баттл).

Третий этап проходит на открытой площадке и также направлен на «заземление» через движение, физическую активность и взаимодействие с природой. Отряды показывают традиционные праздники народов России в формате танцевального баттла с элементами народных танцев. Каждая команда представляет свой народный праздник. Отряды по очереди выходят на площадку, демонстрируют свой номер. Важно передать атмосферу праздника, радость и единение.

Задачи этапа: развитие физической активности, координации и пластики; закрепление знаний о народных праздниках через движение; формирование чувства единства через коллективное творчество на открытом воздухе.

Каждый этап оценивается по трем критериям: 1) яркость и достоверность костюмов; 2) масштаб декораций; 3) соответствие тематике номера. Оценки выставляются членами жюри, и отряд-экспедиция, набравшая в сумме за все три этапа наибольшее количество баллов, становится победителем творческого проекта.

Материально-техническое обеспечение

1-й этап – костюмы (кокошники, рубахи, плащи, юбки, брюки сарафаны, пояса по количеству детей в отрядах), декорации, реквизит (деревянные ложки, венки, обручи, кухонная утварь), аппаратура, канцелярия (ножницы – 50 штук, клейкая прозрачная лента 5 мотков, клейкая малярная лента – 5 мотков, клей-карандаш – 20 штук, ватман – 20 метров).

2-й этап – подручные шумовые инструменты (деревянные ложки, коробочки, трещотки, бубны), стулья (по желанию), канцелярия (ножницы – 50 штук, клейкая прозрачная лента – 5 мотков, клейкая малярная лента – 5 мотков, клей-карандаш – 20 штук, ватман – 20 метров).

3-й этап – платки, ленты для создания праздничной атмосферы, костюмы (кокошники, рубахи, плащи, юбки, брюки, сарафаны, пояса по количеству детей в отрядах), декорации, реквизит (деревянные ложки, венки, обручи, кухонная утварь), аппаратура, канцелярия (ножницы – 50 штук, клейкая прозрачная лента – 5 мотков, клейкая малярная лента – 5 мотков, клей-карандаш – 20 штук, ватман – 20 метров).

Диагностика и мониторинг

№	Задача	Метод диагностики
1	Входная диагностика для дальнейшего отслеживания динамики знаний о народах.	Анкета «НародИя».
2	Наблюдение за активностью участников при подготовке и реализации каждого этапа.	Педагогическое наблюдение.
3	Коллективная рефлексия после мероприятия для сбора обратной связи участников.	Мини-опрос «Что я узнал нового» в формате беседы, методика сбора обратной связи «Домики».
4	Выходная диагностика для фиксирования результата программы и понимания, удалось ли достигнуть поставленной цели.	Анкета «НародИя».

Результативность

По итогам реализации творческого проекта предполагается достижение следующих результатов:

- не менее 85% участников активно включены в творческую деятельность на всех трёх этапах;
- участники смены демонстрируют расширение знаний о культурных особенностях (обычаях, праздниках, песнях, танцах) пяти народов РФ;
- участники осознанно воспринимают ценность «живого» творчества без гаджетов, проявляют интерес к коллективному музицированию и танцу;
- у участников сформированы навыки командного взаимодействия, взаимопомощи и ответственность за общий результат.

Список литературы

1. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
2. Указ Президента Российской Федерации от 25.12.2025 № 962 «О проведении в Российской Федерации Года единства народов России».
3. Дьячок Т.М., Шаповал В.В. Генеалогическая классификация языков. – Новосибирск, 2002.
4. Куприянов Б. В., Рожков И.И., Фришман И.И. Организация и методика проведения игр с подростками. – М.: Владос, 2017.
5. Авторская дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Тайна Пентариона». – ДОЛКД «Созвездие Юниор», 2026.
6. Федеральная программа воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления (утв. Приказом Минпросвещения России от 17.03.2025 № 209).

Приложение 1

План-сетка 1 летней оздоровительной смены

25.06.2026 – 15.07.2026

№	Дата	Утро	День	Вечер
1	чт 25.06	Заезд	Игры на знакомство	«Тайны города» программа знакомств
			Административный час	
			Экскурсия по лагерю	
2	пт 26.06	Внутриотрядная деятельность	«ПИП» тимбилдинг	Дискотека
		Линейка открытия смены	«Сердце Пентариона» игра-погружение	
3	сб 27.06	Внутриотрядная деятельность	Подготовка к визиткам	«День Молодежи» мероприятие
		Распределение в арт- ремесла и ОСУ	Тренировочная эвакуация при пожаре	
4	вс 28.06	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Подготовка к визиткам	«Привет, сосед» программа визиток
		Работа ОСУ		
5	пн 29.06	Поднятие флага	Отрядное дело	«Этно-Танцы» - конкурсно-игровая дискотека
		Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Подготовка к дискотеке	
		Работа ОСУ		
6	вт 30.06	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Подготовка к гостеванию	«В гостях у народов» Гостевание
		Работа ОСУ		
7	ср 01.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	«Камера! Мотор! Пентарион!» Фото-квест	«С приветом по народам» станционная игра
		Работа ОСУ	Подготовка к ТП	
8	чт 02.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Отрядное дело	«Ты не один» Квартирник «Первые, значит – мы» - ематический огонек
		Работа АРТ-ОСУ	Подготовка к ТП	
		«Время первых» Игра по станциям	Подготовка к квартирнику	
9	пт 03.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Открытие Спартакиады	«Сказы Пентариона» 1 этап творческий проект
		Работа ОСУ	Подготовка к ТП	
		Подготовка к экономической игре	Работа «Лавки чудес»	
10	сб 04.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	«Мокрый переполох» Обливашки	«Город профессий» экономическая игра
		Работа ОСУ	Подготовка к экономической игре	
		Спортивные состязания		
11	вс 05.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Отрядное дело	«Сердце города» фолк-вечеринка
		Работа ОСУ	Подготовка к ТП 2 этап	
		Спортивные состязания		
12	пн 06.07	Поднятие флага	Подготовка к ТП 2 этап	«Чувствуй сердцем» 2 этап творческий проект
		Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ		
		Работа АРТ-ОСУ		
		Спортивные состязания		
13	вт 07.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Закрытие Спартакиады	«Всё в ажуре» показ мод
		Работа ОСУ	Подготовка к ПМ	
14	ср 08.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	«День семьи» Мероприятие	Дискотека
		Работа ОСУ	Работа «Лавки чудес»	
15	чт 09.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Отрядное дело	«Возвращение единства» конструкторская игра
		Работа ОСУ	Подготовка к баттлам	

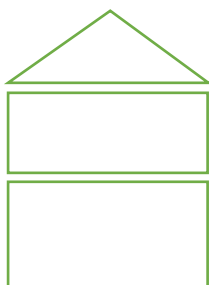
16	пт 10.07	Работа АРТ-РЕМЕСЕЛ	Подготовка к баттлам	«В ритме Пентариона» танцевальный баттл
		Работа ОСУ		
17	сб 11.07	Проекты АРТ-РЕМЕСЕЛ	«Тайн больше нет» интеллектуальная игра	Детский спектакль
		Работа ОСУ	Подготовка к интерактивному музею	
18	вс 12.07	Подготовка к интерактивному музею	«Экскурсия по Пентариону» интерактивный музей	Вожатский спектакль
		Работа ОСУ	Подготовка к ярмарке	
19	пн 13.07	Поднятие флага	Отрядное дело	«Мы едины» ярмарка традиций
		Работа ОСУ	Подготовка к ярмарке	Работа «Лавки чудес»
		Акция «Нас объединяет культура»		
20	вт 14.07	Акция «Оставь свой след»	Линейка закрытия смены	«Точь в точь» шоу программа
				Дискотека
				Костер
21	ср 15.07	Выезд		

Приложение 2

Диагностические материалы

Методика «Домик»

Вожатый опрашивает детей: 1) кому понравилось мероприятие; 2) кто нейтрально относится к мероприятию; 3) кому не понравилось мероприятие. Затем, исходя из количества детей, ответивших на вопросы, заполняют домик, выписывая числа в «крышу», «1 этаж» и «подвал» соответственно.



Анкета «НародИя»

Анкета «НародИя»

1. Какие народы, проживающие на территории нашей страны, ты знаешь?

2. Чем люди разных национальностей отличаются друг от друга? А что у них может быть общего, даже если они живут далеко друг от друга?

3. Согласен ли ты с выражением «В единстве народа – сила страны»?

4. Что объединяет народы нашей страны?

5. В чем проявляется единство народов нашей страны?

6. Какие твои ожидания от смены/ что из произошедшего на смене запомнилось тебе больше всего?

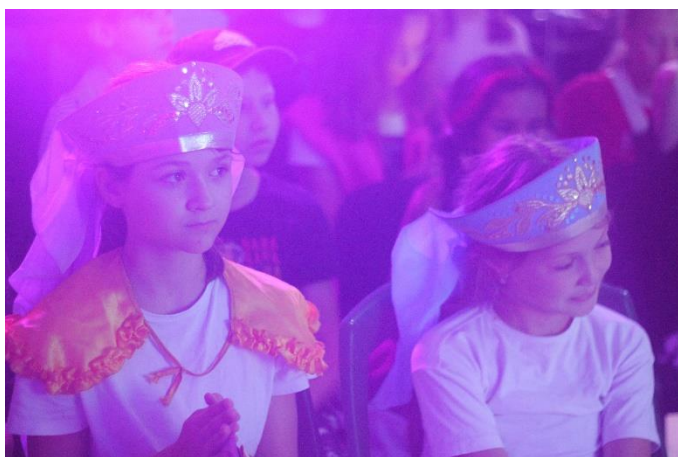
7. Оцени по 5-ти бальной шкале насколько ты чувствуешь единство с народами нашей страны, где 5 – максимальный балл?

1 2 3 4 5

Приложение 3.

Фотографии с творческих мероприятий

1 оздоровительной смены «Тайна забытых народов»



**Поисковая игра «Стражи заставы». Авторы: Сидорова Софья
Вадимовна, методист ДОЛКД «Пионер», Челинова Софья Андреевна,
методист ДОЛКД «Пионер».**

Период смены: основной.

Продолжительность: 60 минут.

Возраст участников: отдыхающие ДОЛ 7–17 лет.

Количество участников: 200 человек.

Цель: способствовать формированию целостного представления о художественной культуре России.

Задачи:

1. Создать условия для знакомства участников мероприятия с жанрами русской народной культуры.
2. Расширить представление о художественной культуре России и его историческом наследии.
3. Способствовать формированию навыков работы в команде.

Сегодня для российского общества актуален диалог различных культур, построенный на взаимодействии и взаимоуважении. Будущее людей, живущих на Земле, связано с осознанием самоценности каждой нации, с уважением к различным верованиям и традициям народов. А. Д. Сахаров писал: «Для человечества отойти от края пропасти – это значит преодолеть разобщённость». Россия – многонациональная страна, она объединила более ста народов: больших и малых. Становление общечеловеческих ценностей – доброты, справедливости, честности, почитания родителей, щедрости, преданности, терпимости – независимо от национальности или вероисповедания как никогда требует особого внимания. Россия – государство с древнейшей историей и многовековыми традициями. Наша держава пережила самые разные по эмоциональному накалу и влиянию на личность гражданина периоды развития, в том числе и период забвения своих исторических корней. Федеральная программа воспитания включает в себя блок «Россия», полностью направленный на решение поставленной задачи.

Поисковая игра «Стражи заставы» направлена на формирование целостного представления о художественной культуре в нашей стране.

Игра представляет собой поисковый формат, где участникам необходимо находить цветные свитки и выполнять задания, после которых они узнают место, где спрятаны фрагменты картин русских художников о богатырях.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ:

Место проведения: территория ДОЛКД «Пионер».

Игровая задача: найти свитки одного цвета, выполнить задания и собрать все части картин русских художников, посвященных былинам.

Игровая легенда: Богатыри поведали историю о том, что одной из сил, объединяющих жителей, становится искусство: великие картины известных художников о самых ярких сюжетах былин. Но темные силы и тут нашли способ противостоять нашим героям – они разрезали картины и разбросали частички по различным местам лагеря, поэтому участникам необходимо найти свитки с загадками, чтобы понять, где искать фрагменты картины.

Ход игры:

1. Начинается с того, что ведущий объясняет ребятам правила: участники поделены на две команды – искателей и старейшин. Старейшины должны остаться в «Пионер-арене», чтобы разгадывать загадки и собирать картины, а искатели бегают по территории в поисках свитков и частей картин. По всей территории лагеря разбросаны 30 свитков разных цветов, по два свитка каждого цвета. В этих свитках изображены загадки и различные задания, в которых зашифрованы места лагеря. После того как ребята соберут свитки разных цветов, им нужно решить загадки и понять, что за места там зашифрованы. После этого они бегут на загаданное место и ищут отрывки одной картины. Важно отметить, что на одно место приходится одна картина, а также есть 3 ложных места, где картин нет. Далее они находят обрывки картин и соединяют их в одно целое. Кто соберет больше всего картин, тот одержал победу.

2. Сразу после озвучивания правил дается общий старт, и ребята разбегаются по территории в поисках свитков.

3. После того как ребята находят свитки, их задача отнести эти свитки в «Пионер-арену», где старейшины разгадывают различные загадки.

4. Далее, после расшифровки мест, искатели отправляются на эти локации и ищут отрывки картин.

5. После нахождения частей необходимо их склеить.

6. Примеры заданий в свитках представлены в приложении 3.

7. В конце все ребята собираются в «Пионер-арене» для подсчета количества картин, которые они могут повесить у себя в отрядном месте; также выдаются названия и авторы картин, чтобы ребята смогли их сопоставить с собранными полотнами.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Кадровый ресурс:

Для проведения мероприятия были привлечены:

- вожатые в составе 21 человека, из них 14 вожатых осуществляли наблюдение за общиной;
- ведущие мероприятия – методисты старшей и младшей дружины.

Помещения: локации лагеря: шатер, летняя эстрада, волейбольная площадка, костровое «Вспышка», ворота «Место встречи», стена за зимним корпусом с логотипом «Пионер», клуб «Айсберг», «Олений лог», дерево желаний, «Звездный путь», место около методического кабинета, линейка, футбольное поле, костровое «Кораблик», пионер-арена.

Расходные материалы: бумага цветная А4 (30 лис.).

Реквизит: шарик воздушный (1 шт.), бутылка 5 литров (1 шт.), лента атласная (3 шт.), ваза (1 шт.), гирлянда (1 шт.), таблички с названиями картин (Приложение 1), картины (Приложение 2), задания (Приложение 3).

Технические средства: ноутбук, колонки.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

С целью определения эффективности организации и проведения дружинного дела «Стражи заставы» было организовано итоговое диагностирование ребят на предмет удовлетворенности мероприятием – «Домики» (Приложение 4).

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

В результате участия в игре участники:

- познакомились с известными памятниками художественной культуры России;
- сформировали представление об историческом и культурном прошлом нашей страны;
- приобрели опыт командной работы и взаимопомощи, научились действовать слаженно для достижения общей цели.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

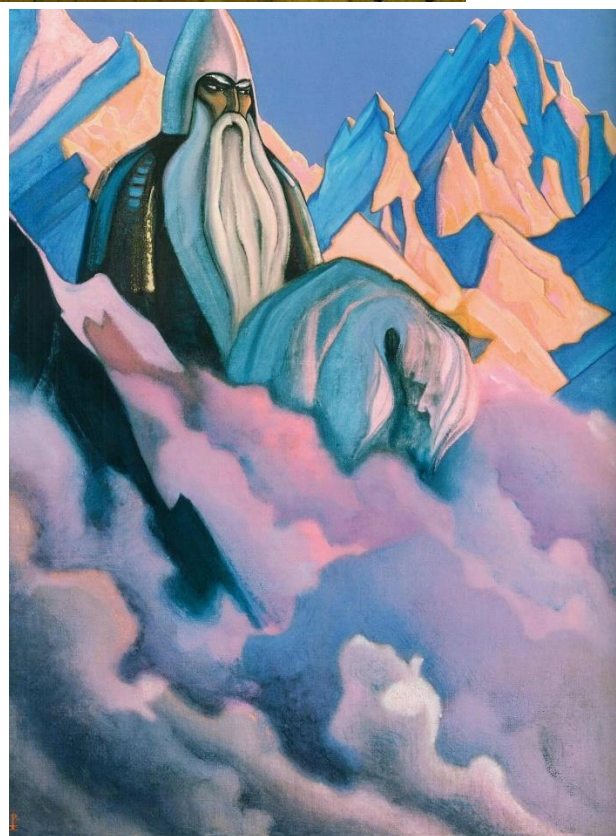
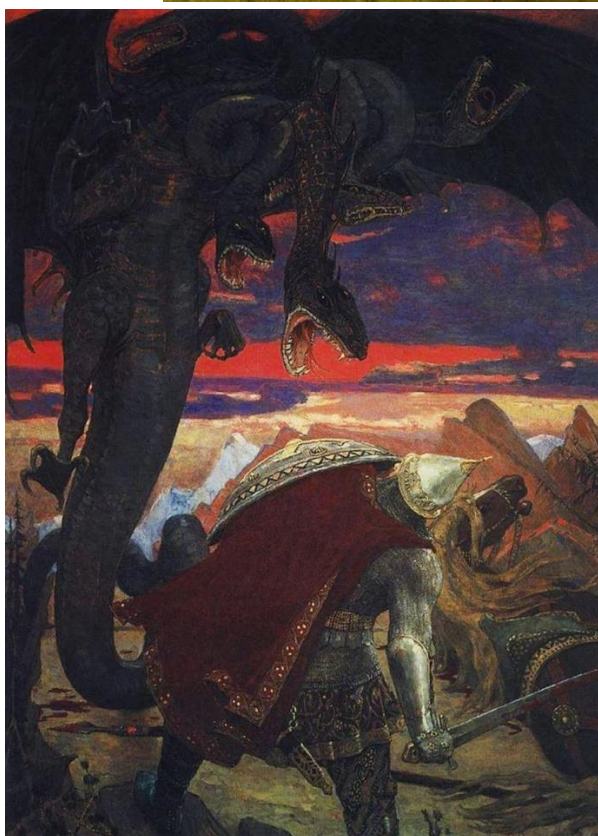
1. Евстратова Е. Н. «Шедевры русских художников». М.: ОЛМА Медиа Групп, 2013. 304 с.
2. Лихачёв Д.С. Русская культура. – М.: Искусство, 2000. – 440 с.
3. Маковский, С. Силуэты русских художников / С. Маковский. – М.: Республика, 1999. – 383 с.
4. Островский, Г. С. Рассказ о русской живописи / Г. С. Островский. – М.: Изобраз. искусство, 1987. – 360 с.
5. Чернова В. Е. Народная художественная культура: Учебное пособие. – Смоленск: ОГОУ ВПО «Смоленский государственный институт искусств», 2009. – 290 с.

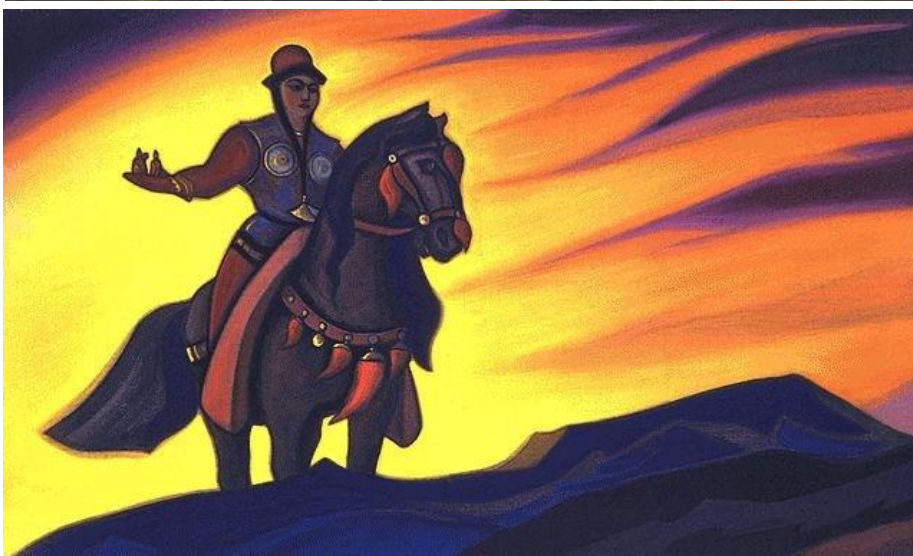
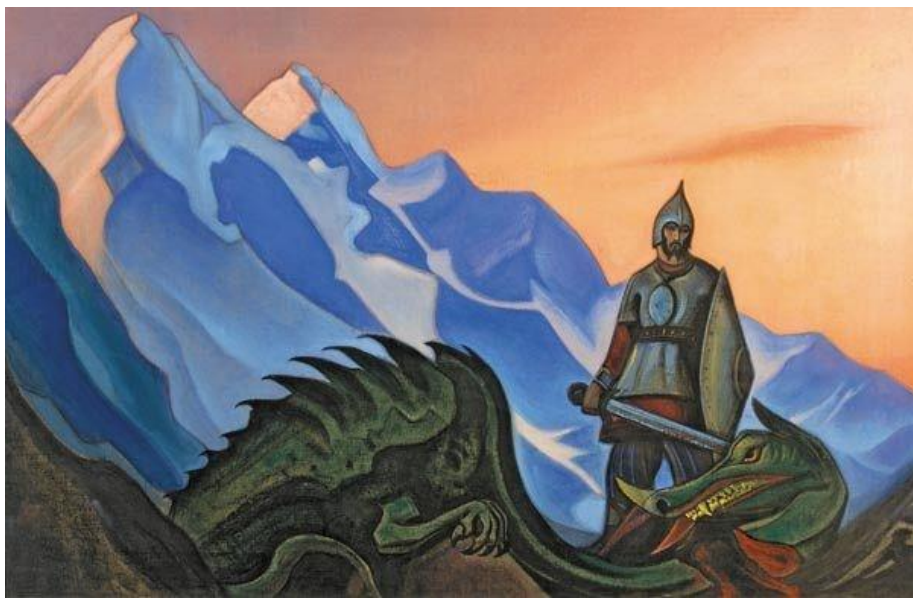
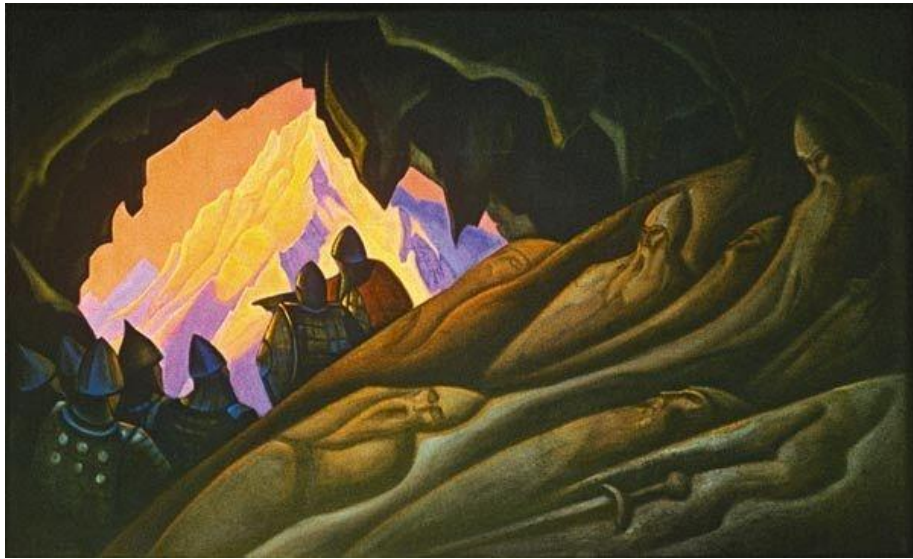
Приложение 1

Таблички названий картин

- «Святогор»**
Николай Рерих
- «Богатыри»**
Виктор Васнецов
- «Бой Добрыни Никитича
со Змеем Горынычем»**
Виктор Васнецов
- «Вольга и Микула»**
Константин Васильев
- «Дар Святогора»**
Константин Васильев
- «Микула Селянинович»**
Николай Рерих
- «Витязь на распутье»** Виктора Васнецов
- «Богатырский скак»** Виктор Васнецов
- «Вольга Святославович»** Николай Рерих
- «Богатыри проснулись»**
Николай Рерих
- «Победа (Змей Горыныч)»** Николай Рерих
- «Настасья Микулична»** Николай Рерих

Картины для поиска









Приложение 3

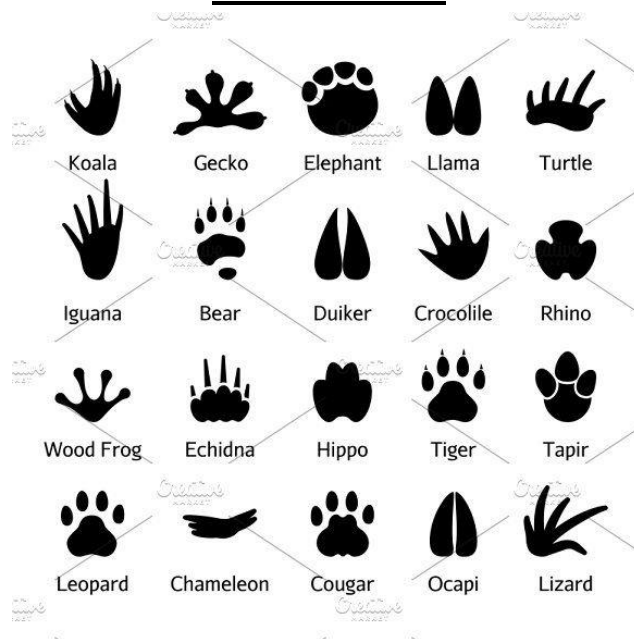
Примеры заданий

Оранжевый свиток

Приложение 1: Азбука Морзе

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

Зеленый свиток

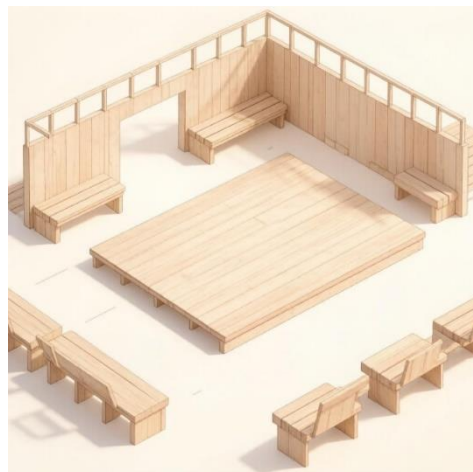
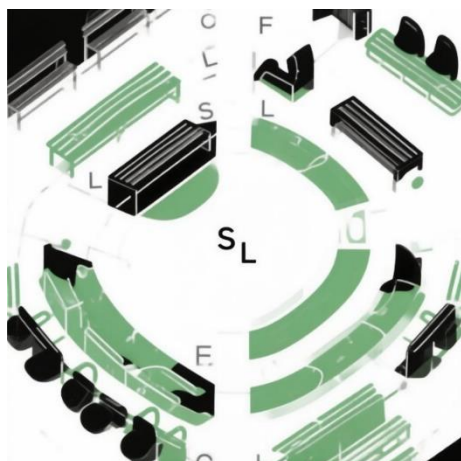


shutterstock.com - 2126925959

Желтый свиток



Фиолетовый свиток



Серый свиток

ГдетовглубинелагеряПионерСтоитнесколькокрасивыхзданийОниукрашаютеговеличиемикрасотойВлагерсвежийвоздухЕстькрасиваятеплаяаллеяМногодеревьевИестьоднастенаНакоторойестьсамыйбольшойлоготипПионера



Голубой свиток

А над морем стелется туман,
Йодистый солёный бриз.
Сверкает холодом обман
Бездонной севрной горы.
Её подножья не видать,
Рассек её могучий кит.
Гористая скала, но впредь из снега



Красный свиток



Белый свиток



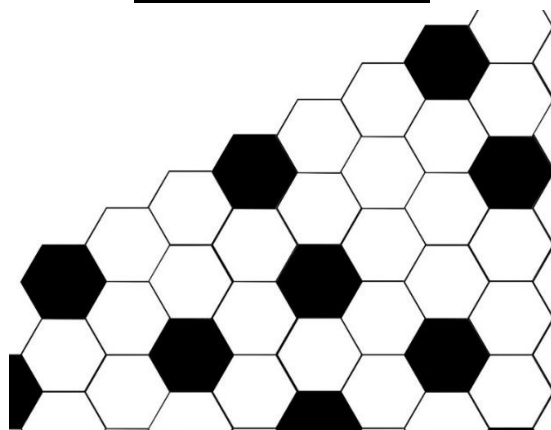
Черный свиток



Розовый свиток



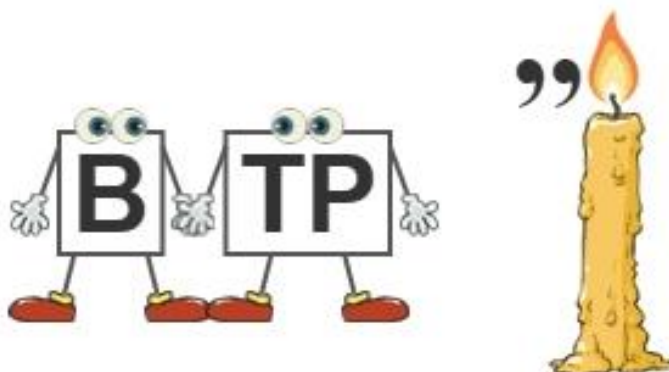
Коричневый свиток



Темно-зеленый свиток



Темно-оранжевый свиток



Синий свиток

22 16 15 20 1 15

Темно-желтый свиток

Оценка результативности игры

Удовлетворенность мероприятием составила 93,5%.

Входящее и выходящее анкетирование для выявления эффективности

Вопрос	Уровень до	Уровень после
<i>Каких русских художников вы знаете?</i>	Высокий – 67 Средний – 68 Низкий – 71	Высокий – 80 Средний – 72 Низкий – 54
<i>Назовите самые известные картины, посвященные былинам?</i>	Высокий – 71 Средний – 74 Низкий – 61	Высокий – 95 Средний – 63 Низкий – 48
<i>Каким предстает образ богатырей в картинах художников?</i>	Высокий – 50 Средний – 80 Низкий – 69	Высокий – 81 Средний – 83 Низкий – 42
<i>Что такое былина?</i>	Высокий – 92 Средний – 72 Низкий – 42	Высокий – 110 Средний – 71 Низкий – 25
<i>Кто такие богатыри?</i>	Высокий – 87 Средний – 71 Низкий – 48	Высокий – 95 Средний – 75 Низкий – 36
<i>Интерес к русской народной культуре</i>	Высокий – 53 Средний – 75 Низкий – 78	Высокий – 95 Средний – 75 Низкий – 36

Творческий проект «Культурный код Звездограда». Авторы: Волковски Адриана Георгиевна, методист старшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз», Шарманова Арина Алексеевна, методист младшей дружины ДОЛ «Звёздный Бриз».

Цель: способствование развитию знаний у детей о культурном многообразии народов России.

Задачи:

1. Создать условия для развития коммуникативных навыков у детей.
2. Способствовать формированию у детей уважительного и толерантного отношения к культурным традициям разных народов России.
3. Создать условия для проявления лидерских качеств и организаторских

способностей у детей.

4. Способствовать развитию творческого потенциала у детей.

В современном мире люди разных культур живут рядом друг с другом. Дети всё чаще общаются через гаджеты, а живого общения становится меньше. Поэтому особенно важны такие мероприятия, которые через игру и творчество знакомят детей с культурой и традициями разных народов. В том числе и во исполнение Указа Президента Российской Федерации Владимира Путина № 962 от 25 декабря 2025 года, 2026 год объявлен Годом единства народов России. Знакомство с многообразием культур народов России в позитивном ключе воспитывает уважение к наследию страны. Вовлеченность в творческую деятельность наполняет досуг социально значимым содержанием, снижая риски вовлечения подростков в деструктивные группы.

Творческий проект «Культурный код Звездограда» – это не просто цикл культурно-досуговых мероприятий, а эффективный педагогический инструмент социализации, воспитания и развития детского коллектива.

Педагогическая целесообразность творческого проекта обусловлена необходимостью комплексного подхода к развитию социально значимых качеств у детей и подростков в условиях временного детского коллектива.

СЮЖЕТ

Звездоград – это уникальный орбитальный город, который стал домом для представителей разных культур и народов. На протяжении многих лет жители города бережно хранили и передавали из поколения в поколение традиции, игры, песни и праздники своих предков. Это культурное наследие составляло душу и сердце Звездограда, объединяя всех его жителей в единую дружную семью.

Однажды, во время исследования дальних уголков космоса, на орбитальный город обрушился мощный энергетический шторм. Волна загадочного излучения прошла через информационные системы Звездограда, и большая часть культурных записей была серьёзно повреждена. Игры народов забылись, мелодии стёрлись из памяти, а древние праздничные обряды превратились в разрозненные фрагменты.

Жители Звездограда оказались перед угрозой потери своей культурной идентичности. Тогда Старейшины города приняли решение: необходимо срочно восстановить утраченное культурное наследие, пока оно не исчезло навсегда.

Первый тур.

Ребятам предстоит познакомиться с многообразием подвижных и настольных игр, в которые играли и играют дети разных народов нашей страны. Для этого каждый отряд выбирает одну из национальностей (или регионов) России.

Задача отряда – разучить одну из игр выбранной национальности, подготовить краткий рассказ о её происхождении и правилах, а затем провести её с участием членов жюри и зрителей.

Одним из главных критериев данного этапа является не только правильное проведение игры, но и вовлечение в неё максимального количества зрителей, а также создание атмосферы дружеского соревнования.

Для проведения игры сектора выбрали следующее:

1 сектор.

Национальность: татары.

Игра: «Тюбетейка».

Правила игры: все становятся в круг, после чего выбирается 1 человек, который встаёт в центр круга. Включается национальная музыка, и ведущий выбирает, кому дать тюбетейку. Тот, кто ее получил, должен как можно быстрее передать ее за спиной другому человеку. В момент, когда музыка останавливается, человек в центре должен за 3 попытки угадать, у кого тюбетейка. Если он угадал, то человек, у которого была тюбетейка, становится центром круга, а тот, кто угадал встаёт в круг.

2 сектор.

Национальность: удмурты.

Игра: «Водяной».

Правила игры: по считалке выбирается Водяной. Он закрывает глаза и садится на корточки. Дети ходят по кругу и скандируют:

*«Вумурт, вумурт, мар пукиськод ву
пыдсын? Пот, пот ми доры вераны, коня
ни дыр!»*

(«Водяной, Водяной, что
сидишь ты под водой? Выйди, выйди к
нам, скажи, который час!»).

Вумурт, выходит, дети замирают. Кого он поймал, того должен узнать с закрытыми глазами. Если узнал, Вумурт и ребенок меняются местами.

3 сектор.

Национальность: якуты.

Игра: «Хаар уонна холорук» («Снег и вихрь»).

Правила игры: по команде «Хаар» (снег) все игроки медленно кружатся; как только звучит слово «ТҮстэ» (выпал снег) – приседают. «Холорук» (вихрь) – дети быстро вращаются вокруг себя, а по команде «Холорук ааста» (ураган прошел) играющие должны быстро остановиться и встать на одну ногу. При вращении руки держать свободно, после остановки никто не шевелится. Принятое положение необходимо выдержать от 3 и более секунд (допускается счет). Кто не выдержал – удаляется из игры.

4 сектор.

Национальность: армяне.

Игра: «Маканахах» («Մակնախախ»).

Правила игры: древнейшая командная игра на траве, напоминающая современный хоккей с мячом. Две команды (по 11 человек) при помощи деревянных клюшек («макан») стараются забить мяч в ворота соперника.

5 сектор.

Национальность: чукчи.

Игра: «Игра про оленей».

Правила игры: на расстоянии пары метров ставится «олень» (фигура с рогами). Участникам выдается маут (аркан – веревка с петлей). Задача – набросить петлю на рога оленя. Дается 3 попытки. Кто больше поймал – тот самый главный охотник.

6 сектор.

Национальность: башкиры.

Игра: «Юрта».

Правила игры: в центре каждого круга на земле лежит обруч или нарисован мелом круг, а внутри него находится большой яркий платок с национальным узором. Взявшись за руки, все идут своими кругами переменным шагом и поют:

«Мы, весёлые ребята, соберёмся все в кружок.

Поиграем, и попляшем, и помчимся на лужок.»

На мелодию без слов ребята переменным шагом перемещаются по всей площадке (свободно, не образуя общего круга, чтобы избежать столкновений). По окончании музыки они быстро бегут к своим обручам, берут платок и натягивают его над головой в виде шатра (крыши), при этом вся группа должна стоять внутри обруча или круга, образуя юрту.

С окончанием музыки надо быстро подбежать к своему обручу, взять платок и встать всем вместе внутри отмеченной зоны, натянув платок над головами. Выигрывает группа, первой построившая юрту и не вышедшая за пределы своего круга.

7 сектор.

Национальность: чуваш.

Игра: «Лесничий».

Правила игры «Лесничий»:

Из числа игроков выбирают лесничего. Остальные участники ходят по площадке и произносят слова:

«Славно мы гуляем,

Да и травку собираем,

Для козлёнка, для ягнёнка

И для бурого телёнка.»

После этих слов лесничий выбегает на площадку и начинает ловить остальных игроков. Правило осаливания: игрок, которого лесничий коснулся рукой, отдаёт ему свою вещь и остаётся в игре. Когда у лесничего накапливается достаточно вещей, он начинает их «разыгрывать». Он показывает одну из вещей, а остальные участники придумывают задание для её «хозяина». Это может быть: спеть песню, отжаться, попрыгать на месте, присесть, обежать других игроков и т.д.

8 сектор.

Национальность: буряты.

Игра: «Сухарбан».

Правила игры: это не совсем игра в классическом понимании, а традиционное состязание, которое часто включают в программу бурятского народного праздника Сурхарбан. Это стрельба из лука, где участники пытаются попасть по мишеням-сурам. Мишень делали из деревянного колышка, который втыкали в землю и обматывали кожаным ремнём. Иногда использовали связки соломенных «бабок» или щит из спутанных веревок. Задача стрелка – выбить мишень за определённую черту.

Критерии оценивания первого этапа:

1. Правильность и понятность объяснения правил игры – до 10 баллов.

2. Зрелищность и вовлечённость участников – до 10 баллов.
3. Оформление (элементы костюмов, инвентарь) – до 10 баллов.
4. Соответствие игры выбранной национальной традиции – до 10 баллов.
5. Общее впечатление – до 10 баллов.

Максимальное количество баллов за этап: 50.

По итогам сектора получили следующие баллы:

1 сектор	2 сектор	3 сектор	4 сектор	5 сектор	6 сектор	7 сектор	8 сектор
4+5+7+6 +5=27	6+6+5+7 +6=30	4+7+5+6 +6=28	6+6+7+6 +7=32	5+6+7+6 +6=30	6+5+7+6 +6=30	4+5+2+6 +5=22	4+5+2+6 +3=23

После подведения итогов можно заметить, что баллы являются средними и ниже среднего. Это можно объяснить тем, что дети и вожатые впервые встретились с подобным форматом мероприятия, что вызвало трудности при подготовке и, как следствие, многочисленные недочёты.

Несмотря на средние баллы, можно выделить видимые плюсы. Ребята из сектора активно помогали друг другу при подготовке и проведении игр, учились договариваться и распределять роли в командах; также данное мероприятие посодействовало активному общению между детьми разного возраста.

Второй тур.

На втором этапе ребятам предстоит познакомиться с художественными ремёслами и устным народным творчеством народов России. Каждый отряд выбирает один из видов народного творчества.

Отряд готовит творческий номер продолжительностью до 3 минут, в котором необходимо представить выбранный вид народного творчества. Номер может быть танцевальным, вокальным, театрализованным или сочетать разные жанры. Главное – показать уникальность традиции и связь с культурой конкретного народа.

Выступление отряда сопровождается кратким вступлением (до 1 минуты), в котором ребята рассказывают о том, что они показывают и почему это важно для сохранения культуры их выбранного народа.

Критерии оценивания второго этапа:

1. Достоверность и узнаваемость представленного творчества – до 15 баллов.
2. Артистизм и качество исполнения – до 15 баллов.
3. Костюмы и реквизит – до 15 баллов.
4. Общее впечатление – до 15 баллов.

Максимальное количество баллов за этап: 60.

Третий тур.

На третьем этапе ребятам предстоит принять участие в итоговом праздничном действе – театрализованном представлении, посвящённом календарным и семейным праздникам разных народов России.

Каждый отряд выбирает один из традиционных праздников народов России.

Задача отряда – за 5 минут представить фрагмент праздника: показать обряд, песню, танец или игру, характерные для этого торжества. Каждый номер предваряется коротким рассказом (до 1 минуты) о смысле и традициях праздника.

Итогом этапа становится показ единого праздничного представления, в котором отряды сменяют друг друга, демонстрируя разнообразие, но также и общность праздничной культуры народов России.

Критерии оценивания третьего этапа:

1. Соответствие представления традициям выбранного праздника – до 20 баллов.
2. Выразительность, костюмы, реквизит – до 20 баллов.
3. Общее впечатление и эмоциональное воздействие – до 20 баллов.

Максимальное количество баллов за этап: 60.

Проведение творческого проекта, направленного на знакомство с играми, художественными промыслами и праздниками народов России через последовательную творческую деятельность, – достижимая и реализуемая задача при грамотной организации.

Предполагаемые результаты:

1. Создали условия для развития коммуникативных навыков у детей.
2. Способствовали формированию уважительного и толерантного отношения к культурным традициям разных народов России у детей.
3. Создали условия для проявления лидерских качеств и организаторских способностей у детей.
4. Способствовали развитию творческого потенциала у детей.

Оценка достижений поставленных целей и задач мероприятия осуществляется с использованием нескольких способов, позволяющих объективно оценить эффективность проделанной работы и степень вовлеченности детей в процесс:

1. Педагогическое наблюдение.

Первый этап творческого проекта «Игры народов России» подтвердил свою педагогическую эффективность: участники продемонстрировали высокий уровень включённости, интерес к изучению культурных традиций и развитие навыков командного взаимодействия. Наиболее важным результатом стало естественное формирование коллективной ответственности и межкультурного интереса даже среди детей, ранее не проявлявших активности в подобных мероприятиях; дети отмечали, что узнали новые игры, получили больше информации о разных народах России.

2. Проектный тест «Домик».

Каждому ребенку выдается макет домика, у которого 3 этажа (Приложение 1). Предлагается расположить оценки о мероприятии согласно этажам домика, где 1 этаж – 3 балла, 2 этаж – 4 балла, 3 этаж – 5 баллов (оценка ставится по 5-балльной шкале). Далее анкеты собираются и анализируются.

В данной методике приняли участие 216 человек.

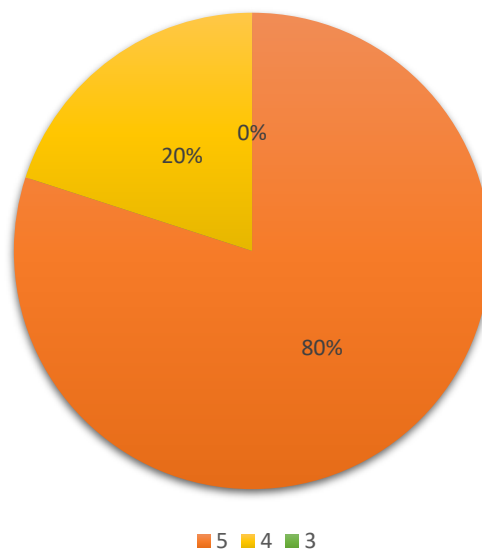
Тест помогает определить уровень мероприятия и внести корректировки в дружинное дело и его наполнение при необходимости.

3 этаж – «5».

2 этаж – «4».

1 этаж – «3».

Результаты опроса "Домики"



Комментарии по отметке «5»: удалось познакомиться с ребятами из других секторов, было интересно помогать друг другу, понравилось активно искать в паре все кусочки и сообщать другим ребятам, кто в каких местах уже искал, чтобы не повторяться.

Комментарии по отметке «4»: не получилось оказаться в команде с подружками, была не очень благоприятная погода.

По результатам анкетирования положительные впечатления оставили 91% участников. Дети отметили интерес к изучению новых игр, удовольствие от командной работы и желание продолжить участие в проекте. Эмоциональный подъём и гордость за достижения прослеживались на всех этапах подготовки и презентации.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Макет проективного теста «Домики».



Детективная игра «Следы утраченной силы». Авторы: Сидорова Софья Вадимовна, методист ДОЛКД «Пионер», Челинова Софья Андреевна, методист ДОЛКД «Пионер».

Период смены: основной.

Продолжительность: 60 минут.

Возраст участников: отдыхающие 7–17 лет.

Количество участников: 200 человек.

Цель: формирование духовно-нравственных качеств личности и развитие интеллектуальных способностей участников через приобщение к народной культуре и традициям в процессе игровой деятельности.

Задачи:

1. Создать условия для развития и проявления участниками смены изобретательности и логического мышления.
2. Сформировать духовно-нравственные качества личности (уважение, ответственность, взаимопомощь, честность) через игровые испытания и осмысление традиционных ценностей.
3. Расширить представление о народных пословицах и поговорках.
4. Способствовать проявлению уважения к народной мудрости.

В мире, который переживает стремительные изменения и глобальные вызовы, актуальность сохранения и возрождения традиционной русской культуры возрастает. Национальная идентичность и духовно-нравственные устои выступают в качестве основы для формирования мировоззрения молодого поколения, что особенно критично в условиях цифровизации и всемирной взаимосвязи. Среди детей и молодежи все более актуальным становится интерес к народным традициям. Это вызвано стремлением найти устойчивые моральные ориентиры и погрузиться в корни своей культуры. В условиях современных социокультурных изменений систематическое обращение к духовно-нравственному наследию предков становится важным инструментом формирования у подрастающего поколения устойчивой системы ценностей и культурно-исторической идентичности, что способствует их гармоничному развитию и успешной социализации в обществе.

Возрождение русской народной культуры приобретает особую актуальность в связи с необходимостью передачи молодому поколению бесценного наследия предков, хранящегося в былинах, сказках, пословицах и традиционных обрядах. Федеральная программа воспитания включает в себя блок «Россия», направленный на решение поставленной задачи. Это не просто ностальгия по прошлому, а живой источник знаний, который может стать путеводителем для современного человека в поиске своего места в мире.

Особую роль в этом процессе играет создание современных форматов знакомства с народной культурой, которые органично сочетают традиционные ценности с актуальными формами подачи материала. Именно такой подход позволяет сделать процесс приобщения к культурному наследию увлекательным и значимым для молодого поколения.

В условиях современных социокультурных трансформаций и активного процесса цифровизации общества особую актуальность приобретает проблема сохранения и передачи традиционной русской культуры молодому поколению. Форма детективной игры

выбрана как наиболее эффективный инструмент решения данной педагогической задачи, поскольку она органично сочетает элементы увлекательного квеста с глубоким погружением в культурно-историческое наследие народа. Детективная игра создает оптимальные условия для усвоения культурно-исторических знаний, развития критического мышления, формирования духовно-нравственных ценностей и воспитания патриотического сознания через активное участие в игровом процессе.

Таким образом, детективная игра выступает эффективным инструментом передачи культурного наследия, объединяющим образовательную и развлекательную функции в едином игровом пространстве, что делает процесс приобщения к традиционной культуре увлекательным и значимым для современного ребенка.

Отличительные особенности игры заключаются в её доступности для участников любого уровня подготовки и ярко выраженной воспитательно-развивающей направленности.

Игра представляет собой инновационный формат, сочетающий детективный сюжет с элементами русской народной культуры: участники, двигаясь по территории единым кругом и держась за руки, разгадывают загадки, основанные на народных пословицах, выполняют интеллектуальные и физические задания разной сложности. Уникальность подхода заключается в том, что образовательный процесс построен как увлекательное расследование с использованием древних свитков-подсказок, что позволяет одновременно развивать логику, командные навыки и приобщать детей к историческому наследию через активное участие в игровом процессе.

СЮЖЕТ И ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Место проведения: территория ДОЛКД «Пионер».

Игровая задача:

Основная цель игры заключается в том, чтобы участники, действуя как настоящие детективы и выполняя различные задания, собрали и проанализировали пословицы и поговорки, определив среди них истинные и ложные, тем самым восстановив утраченную мудрость предков.

Игровая легенда:

Маша и Настя сообщают, что нашли обрывки древних свитков с заветами предков, но часть текста стёрта временем. Чтобы понять, как вернуть силу богатырям, нужно отыскать недостающие фрагменты и разгадать тайну угасания их силы. По всей территории спрятаны «подсказки предков» – свитки с пословицами о чести, правде и долге. Каждое найденное изречение даёт ключ к следующему этапу и объясняет, в чем причина пропажи силы богатырей: люди стали забывать традиции, нарушать обещания, ставить выгоду выше справедливости. Собрав все фрагменты и восстановив полную картину, наследники получают новый фрагмент древней карты и «частицу силы» для своей общины.

Ход игры:

Общинам предстоит поучаствовать в детективной игре, в которой им нужно собрать слова, определить, какие из них ложные, а какие правдивые, в процессе изучая и запоминая представленные для игры различные пословицы и поговорки. Для младшей и старшей дружин существует разделение заданий: у старшей дружины они сложные. Найдя все буквы, общины возвращаются на футбольное поле, где получают текст с пропусками

(Приложение 2). Ребята заполняют пропуски найденными словами. Игра завершается после того, как по одному представителю от каждой общины выполняют заключительное задание.

Общины собираются на футбольном поле, где слышат предысторию о том, что им предстоит сделать (Приложение 1). После этого объясняются правила: ребята могут передвигаться между станциями только кругом, взявшись за руки. Чтобы собрать слова, участники должны заметить, что некоторые буквы выделены жирным шрифтом, и записать их в свой листок. Но есть и лишние (ложные) буквы, которые впоследствии нужно будет исключить. По сигналу общины начинают перемещаться по территории.

Задания для младшей дружины:

1. «Терпение и труд все перетрут»:

Необходимо наполнить емкость водой, чтобы всплыли шарики, на которых находится одна из подсказок о том, куда отправляться дальше. Ребятам нужно с помощью ложек или стаканчиков по очереди перелить воду из одной емкости в другую. Затем достать три шарика с обозначением мест и догадаться, какое из них верное.

2. «Друзья познаются в беде»:

Ребята должны встать в круг, взяться пальцами за концы карандашей и по сигналу одновременно присесть 3 раза. Задание можно усложнить, выполнив его с закрытыми глазами. Следующее место написано на стаканчике с карандашами; ребятам необходимо его заметить, чтобы продолжить путь.

3. «Делу время, потехе час»:

На одном из мест лежит стопка книг. Ребятам необходимо среди всех книг отыскать ту, в которой будет находиться памятка с зашифрованным верным ответом.

4. «Кто вперед идёт, того страх не берёт»:

Пройти полосу препятствий. В конце свиток – с подсказкой.

5. «Один в поле не воин»:

Всей командой подкинуть мячик на покрывале 20 раз; если мячик падает, начинаем заново за 2 минуты.

6. «Маленькое дело лучше большого безделья»:

Найти «камушки» на определенной территории за 3 минуты. На каждом – буква, но есть и лишние. Из букв нужно составить предложение, чтобы узнать дальнейшее место.

Задания для старшей дружины:

1. «Не тот прав, кто сильный, а тот, кто честный»:

Расшифровать текст, зашифрованный сдвигом алфавита (шифр Цезаря, сдвиг на 3 буквы) (Приложение 4).

2. «Долг платежом красен»:

Логическая задача (Приложение 4).

3. «Сила в правде»:

Головоломка: решить ребус, чтобы узнать место хранения следующего свитка (футбольное поле) (Приложение 4).

4. «Друг за друга стой – выиграешь бой»:

Командное испытание: переправиться через «болото» (разложенные листы бумаги и кубы), не оступившись. Листы постепенно убираются, нужно действовать слаженно.

5. «Кто в правде твёрд, тот в бою горд»:

Криптограмма: расшифровать текст, где буквы заменены символами. В нём указание: «Свиток лежит там, где начинается день» (у главного входа в лагерь) (Приложение 4).

6. «На лжи далеко не уйдёшь». Задание: найти среди 5 свитков один настоящий (на нём – печать с символом богатыря). Остальные содержат ложные подсказки. Настоящий свиток даёт шифр к следующему этапу.

Подведение итогов:

В результате игры победу одерживают две общины из старшей и из младшей дружины, которые оказались быстрее и правильнее выполнили последнее задание (заполнение пропусков в тексте).

Стимулирование:

В результате общины, которые одержали победу, получают листик желтого цвета на «Древо памяти», что в будущем даст им возможность стать победителями смены на своей дружине.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Кадровый ресурс:

Для проведения мероприятия были привлечены:

- вожатые в составе 21 человека: из них 7 вожатых обеспечивали точное прохождение заданий, 14 вожатых осуществляли наблюдение за общиной;
- ведущие мероприятия – методисты старшей и младшей дружины.

Помещения: территория лагеря ДОЛКД «Пионер».

Расходные материалы: вода (1 л), карандаши (40 шт.), шифр Цезаря, бумага (30 шт.), свитки с пословицами.

Реквизит: кубы (4 шт.), камни разноцветные (30 шт.), пустая емкость (2 шт.), шарики пластмассовые (3 шт.), ложки (5 шт.), стаканчики пластиковые (2 шт.), книги (15 шт.), веревка/канат (1 шт.), обручи (4 шт.), покрывало, мяч мягкий (1 шт.).

Технические средства: ноутбук, колонки.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

С целью определения эффективности организации и проведения дружинного дела – детективной игры «Следы утраченной силы» – было организовано итоговое диагностирование ребят по удовлетворенности мероприятием – «домики» (Приложение 3).

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

В результате участия в игре участники мероприятия смогут:

- развить навыки изобретательного и логического мышления, применения нестандартных подходов к решению задач и анализу информации в условиях ограниченного времени;
- ближе познакомиться с народной мудростью через пословицы и поговорки, научиться понимать их смысл и находить практическое применение в современном мире;
- осознать ценность народных традиций и важность их сохранения в современном мире;
- приобрести опыт командной работы и взаимопомощи, научиться действовать слаженно для достижения общей цели;
- закрепить понимание значимости честности, справедливости и верности слову как основополагающих нравственных принципов.

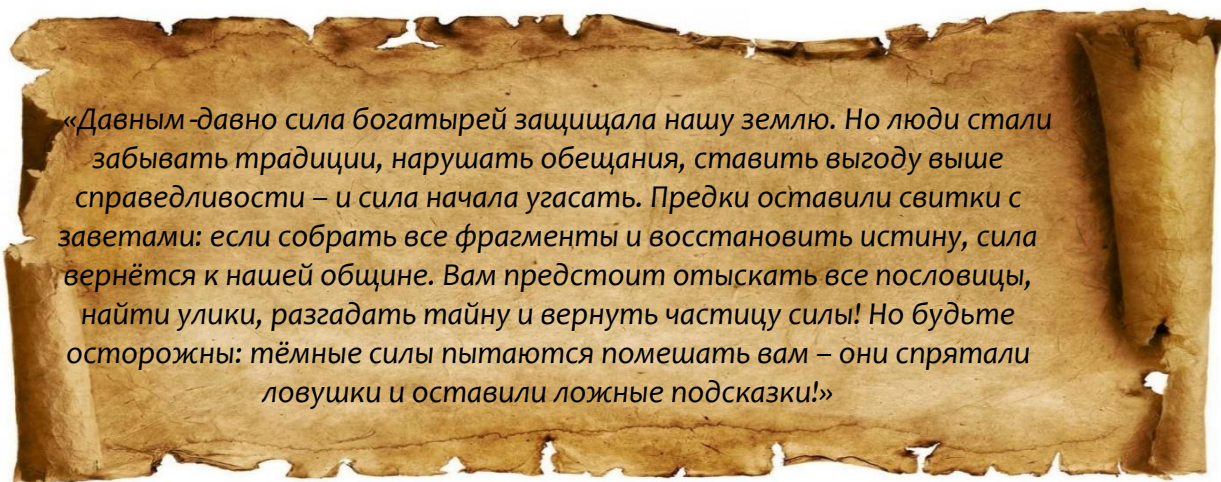
Таким образом, детективная игра представляет собой эффективную форму воспитательной и образовательной работы (Приложение 5), требующую минимальных материальных затрат, но обладающую высоким потенциалом привлечения внимания как непосредственных участников, так и зрителей. Игра успешно сочетает познавательный процесс с увлекательным сюжетом, что способствует формированию устойчивого интереса к народной культуре и развитию интеллектуальных способностей участников.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

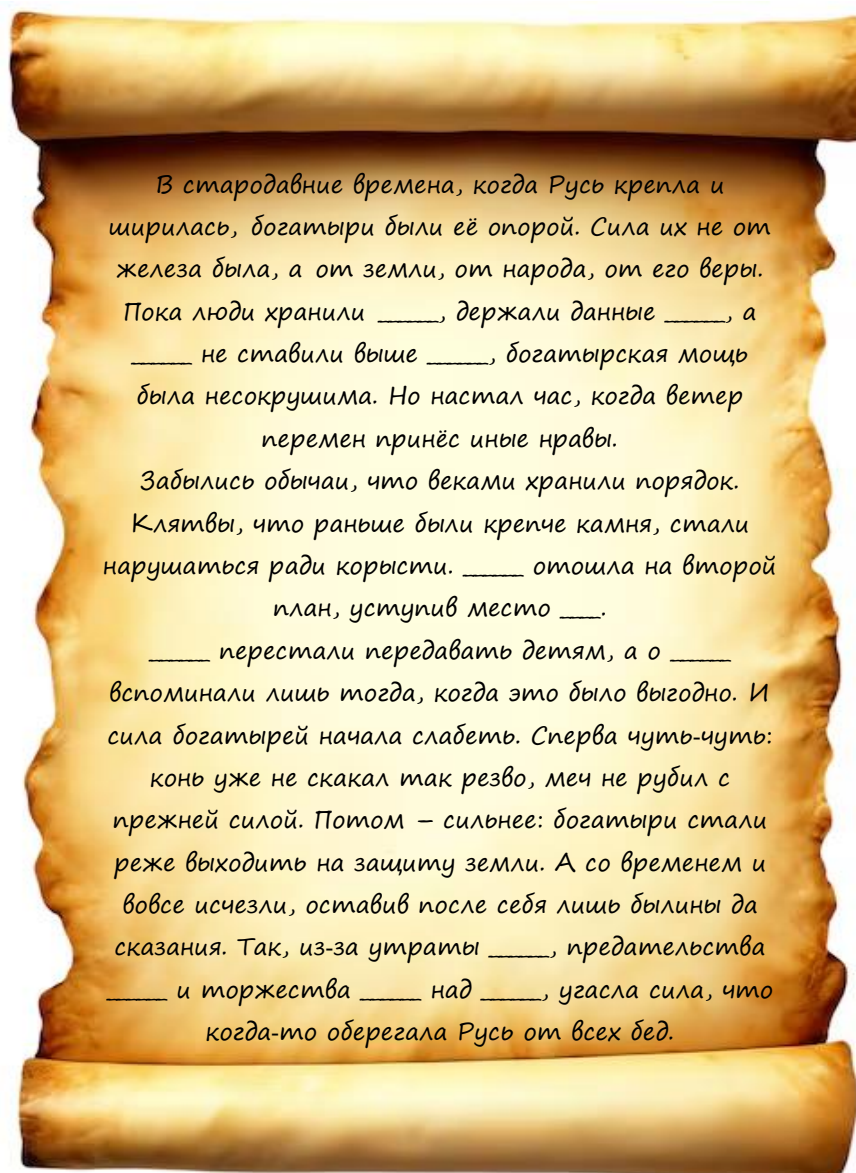
1. Жукова М. Е. Русские пословицы и поговорки как источник идей народной педагогики // Вестник НовГУ. 2004. №29.
2. Кириленко Наталья Натановна Детектив: логика и игра // Новый филологический вестник. 2009. №2.
3. Савченко, А. В. Игротека в детском лагере: метод. пособие. Вып. 1. – Оренбург: МАУДО МЦДОД, 2023. – 36 с.
4. Современные проблемы науки и образования. 2017. № 6
5. Шумилина Татьяна Олеговна Год литературы в Российской Федерации: как организовать тематическую смену в детском лагере // Народное образование. 2015. №2 (1445).

Приложение 1

Легенда (вступление)

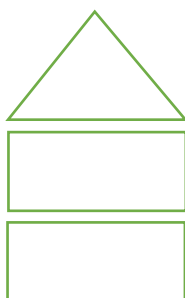


Финальное задание (текст с пропусками)



Диагностика и мониторинг

Удовлетворенность мероприятием составила 94,6%.



Входящее и выходящее анкетирование для выявления эффективности

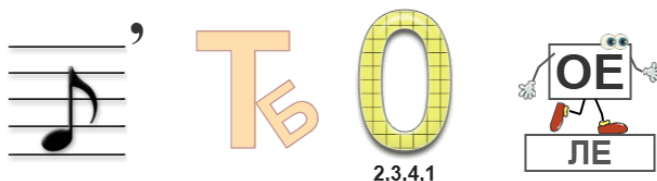
Вопрос	Уровень до	Уровень после
<i>Назови 5 русских народных пословиц</i>	Высокий – 53 Средний – 74 Низкий – 73	Высокий – 90 Средний – 89 Низкий – 41
<i>Что такое пословица?</i>	Высокий – 69 Средний – 74 Низкий – 57	Высокий – 104 Средний – 74 Низкий – 42
<i>Что такое справедливость?</i>	Высокий – 60 Средний – 80 Низкий – 59	Высокий – 95 Средний – 85 Низкий – 40
<i>Что такое выгода?</i>	Высокий – 64 Средний – 70 Низкий – 66	Высокий – 103 Средний – 68 Низкий – 49
<i>Что такое традиция?</i>	Высокий – 50 Средний – 80 Низкий – 70	Высокий – 88 Средний – 80 Низкий – 52
<i>Что такое обещание?</i>	Высокий – 72 Средний – 70 Низкий – 58	Высокий – 109 Средний – 65 Низкий – 46
<i>Интерес к русской народной культуре</i>	Высокий – 58 Средний – 64 Низкий – 78	Высокий – 97 Средний – 65 Низкий – 58

Приложение 4

Примеры заданий

1. «Фелхсн ц чсрхрг» зашифрованная фраза.
2. «Если 3 богатыря дали обещание и каждый нарушил его 2 раза, сколько всего было нарушено обещаний? Ответ укажет номер скамейки у спортплощадки, где спрятан свиток со следующим местом»

3.



4.

19-3-10-20-16-12 13-6-8-10-20 20-1-14, 4-5-6 15-1-25-10-15-1-6-20-19-33 5-6-15-30

РАЗДЕЛ 4. ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО РАБОТЕ С ПЕДАГОГИЧЕСКИМ СОСТАВОМ.

Программа развития педагогического отряда «РасТИМ». Авторы:
Дудинова Анна Андреевна – и.о. начальника пед. службы ДСОЛКД
«Тимуровец», Петрушин Роман Андреевич – художественный
руководитель ДСОЛКД «Тимуровец».

Вожатый – это человек, который организует большую часть досуга для детей, является для них поддержкой и опорой. Именно вожатый создаёт комфортную среду для каждого ребёнка в своём отряде, оберегает и опекает детей во время всей смены в лагере. Для того чтобы вожатый мог выполнять все эти задачи, он сам должен находиться в комфортной для него среде и получать должное внимание и мотивацию к работе с детьми.

Современное общество переживает значительные изменения, связанные с цифровизацией, глобализацией и изменениями в системе ценностей. Вожатые, работающие с детьми и подростками, должны быть готовы к новым вызовам, связанным с моральными и этическими аспектами, что требует от них гибкости и современного подхода к обучению и воспитанию.

С каждым годом вопросы подготовки и работы вожатых ставятся все острее: отсутствие готовности к трудностям, эмоциональная неустойчивость, низкий уровень вариативности, мотивации, неумение решать проблемы и, как результат, быстрый выход из «вожатства», неустойчивость кадрового состава. С этими трудностями сталкивается и ДСОЛКД «Тимуровец». И несмотря на то, что за последние 2 года наметилась положительная динамика в кадровом составе, старшим педагогическим составом ДСОЛКД «Тимуровец» разработана система поддержки вожатых «РасТИМ».

ЦЕЛЬ:

Создать систему организационно-педагогических условий, обеспечивающих формирование педагогической идентичности вожатых, чувства профессиональной успешности и мотивации к долгосрочной работе в лагере через создание поддерживающей среды непрерывного обучения и наставничества.

Задачи:

1. Разработать структурированный план развития СПС и вожатых на год, включая межсезонный период.
2. Разработать и ввести в действие положение о материальной стимуляции и нематериальной мотивации работы вожатого.
3. Организовать обучающие, развивающие и развлекательные заезды вожатых для повышения навыков и сплоченности педагогического отряда.
4. Применить методику индивидуального подхода к каждому вожатому, используя уникальные особенности, цели, потребности и потенциал каждого вожатого.

Почему выбрана такая цель?

- «система условий» – это многокомпонентная структура, где есть набор инструментов, правил, ресурсов, регламентов, мероприятий, а создание среды – это больше про атмосферу и климат;
- в нашей системе условий есть измеримые критерии: «компетенции», «мотивация», «закрепление кадров»;
- формировать «педагогическую идентичность» значит воспитывать чувство принадлежности к профессии, что напрямую влияет на желание оставаться в пед. отряде;
- наш желаемый результат – долгосрочная работа вожатых.

Система условий включает **структурные компоненты:**

- коллектив и эмоции;

- обучение и наставничество;
- ритуалы;
- признание и статус.

Компонент «Коллектив и эмоции».

Коллектив и эмоции – одни из главных причин, по которым вожатые готовы работать долгое время в лагере. В работе с вожатыми мы решили опираться на самых позитивных и активных, развивая на их примере эти качества в других. Мы размещаем их фотографии на официальных страницах в медийном пространстве и в печатной продукции.

Для сплочения коллектива организованы заезды, тематические планерки, тренинги, мастер-классы по сплочению вожатских команд, вожатские события, система передачи ценностей ПО «Родник».

Эмоции – основа психологического климата отряда. Для его выстраивания используются различные приемы и методы: от психологических консультаций, игр и семинаров до простых обучающих подсказок наставников о способах переключения с негатива на позитив. Важным инструментом для эмоциональной «перезарядки» являются сюрпризы от СПС и «исполнение загаданных желаний», которые вожатые записывают в «Путеводителе», а СПС воплощает в жизнь.

Вся деятельность по компонентам заранее планируется СПС и психологами. Совместный план психолого-педагогических мероприятий реализуется согласно этому плану.

В конце смены, лета и года подводятся итоги, анализируются результаты, принимаются стратегические решения.

Компонент «Обучение и наставничество»

ДСОЛКД «Тимуровец» работает круглый год, и в течение этого времени на территории лагеря реализуются различные заезды, на которых работают вожатые ВО «Родник»:

- 11 – Санаторных, оздоровительных смен (21 день);
- 4 – профильные смены (5-10 дней);
- 3 – каникулярные смены (7 дней);
- 2 – семейных заезда (сутки);
- 30 – заездов выходного дня (сутки).

«Друзья вожатых».

Путеводитель – главный навигатор для вожатых; в нём вожатый может более детально отследить динамику настроения детей, поведения и конфликтов. В «Путеводителе», вожатые могут оценить свою работу, похвалить себя за прошедший день и загадать любое желание у СПС.

«Помощник вожатого» – является правой рукой вожатого ПО «Родник». В нём собраны легенды, игры, традиции, методики для работы с детьми, педагогические основы и вся информация о лагере «Тимуровец» и ПО «Родник».

Поэтапная работа с вожатыми во время смены: погружение, основной этап, заключительный этап.

1. Погружение:

За один день до смены, для вожатых подготавливается большой обучающий и подготовительный блок по работе с детьми. Опытные наставники СПС и ВПС проводят для

приехавших вожатых обучающие мероприятия, на которых подробно и детально рассказывают о специфике работы с детьми в ДОЛ:

Начальник педагогической службы – «Права и обязанности вожатого»;

Художественный руководитель – «Творчество в лагере»;

Куратор – «Организация бытовой деятельности вожатого, работа с документами»;

Методист – «Игротехника, реализация смены, проведение мероприятий»;

Психолог – «Психологические особенности детей»;

Социальный педагог - «Конфликтология, работа с родителями».

2. Основной этап:

Каждый день в течение всей смены наставники активно навещают вожатых в целях наблюдения и необходимой помощи. Каждый вожатый получает достаточное количество внимания и в случае необходимости может обратиться за советом. Каждый наставник – вожатый в прошлом, и он хорошо знает каждое направление в ДОЛ: творчество, напарничество, бытовые моменты. Любой из наставников может помочь и проконсультировать вожатого по любой отрасли.

Планёрка – одно из важных мероприятий для вожатых. На этом мероприятии вожатые и наставники обсуждают прошедший день. Вожатые получают комментарии от наставников по дню. Планёрка является местом для получения новых фишек в работе: методисты проводят новые игры, которые вожатые могут применить с детьми; художественный руководитель показывает и рассказывает про лучшие формы работы с детьми в постановке творческих номеров, показывает номера прошедших смен, чтобы новые вожатые могли развить свою насмотренность и применить её в работе. Социальный педагог проводит анализ дня и на примерах по прошедшего дня рассказывает, как решать конфликты детей. Психологи рассказывают вожатым о детях, на которых стоит обратить внимание.

В течение смены методисты и психологи организуют мероприятия для вожатых:

3 день – Огонёк для снятия эмоционального напряжения.

6 день – Тренинговое занятие на профилактику эмоционального выгорания.

10 день – Развлекательное мероприятие для сплочения команды и получения положительных эмоций.

13 день – Релаксация.

17 день – Ночная игра.

20 день – Итоговое мероприятие, благодарность за смену от СПС и ВПС.

Также методисты организуют фоновые игры для вожатых и детей.

3. Заключительный этап:

В конце каждой смены вожатые получают обратную связь по прошедшей смене. Каждый вожатый в конце смены получает памятный сувенир – напоминание о смене и о его проделанной работе. Также вожатые заполняют анонимные анкеты о прошедшей смене, чтобы СПС и ВПС могли увидеть то, на что необходимо обратить внимание.

Работа с вожатыми вне смен:

Сентябрь, февраль, май являются главными перерывами между сменами. В этот период для вожатых организуются выезды, в которых вожатые:

1. Получают новые знания и фишки в работе с детьми.

2. Общаются.

3. Участвуют в конкурсах от СПС.
4. Узнают новые игры для детей.
5. Участвуют в подготовке лагеря.
6. Сами проводят мероприятия.
7. Участвуют в ночных, ролевых, играх.

Также, в мае проходит особенный выезд после инструктива, где новенькие вожатые ближе знакомятся со спецификой лагеря, СПС, ВПС, погружаются в тематику лета и получают новые знания от опытных наставников.

За весь год проходит 6–8 выездов, в которых принимает участие 40–60 вожатых.

«Прокачка навыков»

В течение всего года для вожатых организуется 6 выездов. Весь год разделён на 4 тематических блока. Начальной точкой взаимодействия является весна – «Учись».

Весна «Учись» – два комплексных выезда, на которых осуществляется подготовка кадров к лету, профессиональные конкурсы на должности в СПС, анонс программы лета, выезды для вожатых-новичков, мастер-классы, обучение новым фишкам и лайфхакам.

Весной 2026 года в ПО «Родник», прошёл конкурс на роль методиста, в котором участвовали 3 лидера. Для вожатых был приготовлен конкурс, в котором они могли продемонстрировать свои навыки.

1 тур – придумать 21-дневную смену на 150 детей в возрасте 7–10 лет. Описать историю, роли, систему стимулирования, костюмы, фишки смены.

2 тур – придумать дружинное мероприятие в тематике своей смены, с новыми формами проведения.

3 тур – видеоподготовка, в котором нужно было ответить на разные вопросы, например: «какими качествами должен обладать методист?», «почему именно ты должен стать методистом?» и т.д.

Победителем конкурса стала А. И. Лемехова, действующий методист младшей дружины.

Лето – «Реализуй». В это время вожатые реализуют все полученные за год навыки и имеют возможность получить «НагРОДНОЙ знак».

Осень – «Умей». В это время проводится 2 выезда: итоговый и планово-стратегический. Подводятся итоги лета, обсуждаются успехи и промахи, а также выстраивается план работы на будущий год.

Проводятся конкурсы для развития лагеря, развлекательные мероприятия и обучающие мастер-классы от опытных вожатых из «Родника».

Зима – «Будь готов» – время, когда проводятся развлекательно-эмоциональные выезды. Основная идея этих выездов – развлечения, тематические вечеринки в лагере, празднование Нового года.

2 развлекательно-эмоциональных выезда, на которых проводится:

- празднование Нового года;
- смена ролей между вожатыми и СПС;
- вечеринки;
- ночные игры от вожатых;
- онлайн-конкурс вожатского мастерства;
- ночные игры, МК от опытных, мероприятия для развития вожатского мастерства.

Каждый вожатый, набравший 5 разных значков, получает возможность попробовать себя в новой роли. В каждое время года вожатые, которых интересуют новые направления работы в лагере, участвуют в конкурсе, где могут проявить себя, и попробовать себя в чём-то новом. В беседе ПО «Родник», ежемесячно СПС публикует турнирную таблицу, в которой вожатые могут посмотреть на свои успехи и на то, на каком месте они находятся.

Собрав 8 значков, вожатые приступают к новой должности.

«Работа с вожатыми во время смены».

В лагере «Тимуровец» существует материальная и нематериальная мотивация.

Нематериальная мотивация:

В свою первую смену, каждый вожатый знакомится с вожатским галстуком «Родника», который он получает.

«Ритуалы».

«НагРОДНОЙ знак» – система ритуалов вручения знаков отличия.

«НагРОДНОЙ знак» – это церемония вручения особенного знака отличия, который может получить любой вожатый за лучшие показатели в работе. Каждый знак имеет своё описание.

«Лучший» – звание лучшего из лучших по совокупности профессиональных качеств; участвуют опытные и новенькие вожатые.

«В команде» – награда для вожатской команды, работавшей как единый механизм.

«Прорыв» – номинация для тех, кто впервые отработал смену и показал лучший результат среди всех новичков.

«Пример» – номинация для опытных вожатых, которые по мнению и результатам голосования других вожатых, показали хороший пример работы.

«Прорыв лета 2026» – для тех, кто сделал это лето особенным; знак получают вожатые, отработавшие 2 и более смены за лето.

Каждый вожатый, получивший знак, получает денежное вознаграждение: чем больше значков, тем больше вознаграждение.

Каждый вожатый, набравший 5 разных значков, получает возможность попробовать себя в желаемой роли. В любое время года вожатые, которых интересуют новые направления работы в лагере, участвуют в конкурсе, где могут проявить себя и попробовать себя в чём-то новом. В беседе ПО «Родник», СПС ежемесячно публикует турнирную таблицу, в которой вожатые могут посмотреть на свои успехи, и узнать, на каком месте они находятся.

Собрав 8 значков, вожатые приступают к новой должности. Таким образом, этой весной в конкурсе на роль «Методиста» участвовали трое вожатых-лидеров.

Для получения знака вожатые должны прокачивать свои навыки на выездах, которые проводятся круглый год:

Компонент «Признание и статус».

«Конкурс на роль методиста»

1 тур – придумать 21-дневную смену на 150 детей в возрасте 7–10 лет. Описать историю, роли, систему стимулирования, костюмы, фишки смены.

2 тур – придумать дружинное мероприятие в тематике своей смены, с новыми формами проведения.

3 тур – видеоинтервью, в котором нужно было ответить на разные вопросы, например: «какими качествами должен обладать методист?», «почему именно ты должен стать методистом?» и т.д.

«Итог конкурса».

Победителем конкурса стала А. И. Лемехова, действующий методист младшей дружины.

Планируемое событие года.

С 25 по 28 октября для педагогического отряда «Родник» будет организована смена «**Всё ещё дети**», где наши вожатые будут в роли детей, а СПС – в роли вожатых. На данный момент на эту смену записалось 49 человек. Это поможет зажечь детство внутри наших вожатых и напомнить им, что в каждом из нас всегда живет маленький ребёнок, который любит развлекаться и быть самим собой.

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ.

В 2026 году 12 сотрудников, которые сейчас работают в СПС и ВПС, детом 2025 года работали вожатыми.

За последние 2 года СПС не изменился, а только пополнился двумя новыми сотрудниками.

Количество вожатых, которые работают более 2–3 лет, на данный момент составляет 18 человек.

Вожатые-практиканты с лета 2025 года вернулись обратно в лагерь, их число составляет 12; вожатые-практиканты, приехавшие на 1-ю летнюю смену в 2026 году и записавшиеся работать на 2, 3, 4 смену, составляют 24 человека это почти половина всех вожатых, работавших на 1-й летней смене.

46 вожатых, которые работали в лагере в 2025 году, вернулись работать в 2026 году.

9 вожатых, работавших в 2025 году, в 2026 году стали СПС и ВПС.

Компоненты системы как инструменты работают не по отдельности, а в комплексе.

Обучение дает знания и язык профессии.

Коллектив учит дружбе и дарит эмоции.

Ритуалы дают чувство принадлежности.

Признание дарит ощущение ценности вожатского труда.

Вместе эти компоненты организационно-педагогических условий превращают временную работу в часть жизненного пути и формируют устойчивую педагогическую идентичность.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- значки;
- стелла для вожатых;
- путеводитель;
- помощник вожатого;
- галстук;
- таблица лидеров.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

Каждый выезд для вожатых пользуется большим спросом, таким образом, в 2025 году на выезды записывалось 30–35 человек, а этой весной в выездах ПО «Родник» участвовало 45–50 человек.

В путеводителях вожатые отмечают комфортную работу и приятно взаимодействие с СПС и ВПС.

По итогам психологического анкетирования вожатые замотивированны работать на результат и ставить перед собой новые цели.

Вожатые заинтересованы в жизни команды и активно записываются на вожатскую смену «Всё ещё дети»; на данный момент на вожатскую смену записано 49 вожатых.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. [«Правила команды. Искусство думать вместе»](#), Максим Поташев, Павел Ершов.
2. «Воспитание и развитие личности в коллективе», Антон Семёнович Макаренко
3. «Как создать настоящую команду», Дэвид Шервин, Мэри Шервин.

ПРИЛОЖЕНИЯ



– Знак «Родник»



– Знак «Прорыв смены»



– Знак «В команде»



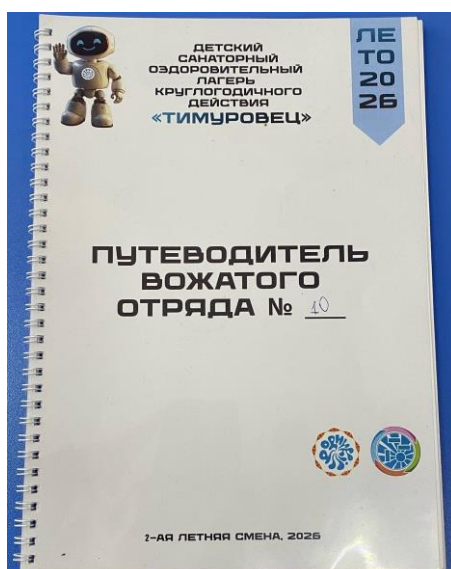
– Знак «Лучший»



– Знак «Прорыв лета 2026»



– Знак «Пример»



«Путеводитель вожатого»



«Помощник вожатого»



«Стелла, по итогам фестиваля 2025 года»

Программа развития педагогического отряда «Компас» «Зажги звезду».

Автор: Агаркова София Дмитриевна, заместитель начальника по воспитательной работе ДОЛКД «Созвездие Юниор».

В педагогической системе детского оздоровительного лагеря должность вожатого является основным звеном, обеспечивающим полноценный и качественный каникулярный отдых детей. Вожатый – это непосредственный организатор и руководитель временного детского коллектива, главное лицо, отвечающее за охрану жизни и здоровья детей. Успешность лагерной смены напрямую зависит от уровня профессиональной подготовки вожатых, их личностных качеств и слаженности работы всего педагогического коллектива.

В 2026 году перед педагогическим отрядом «Компас» стоит особая задача: более 80% состава составляют вожатые, которые приходят в лагерь впервые или имеют опыт не более одной оздоровительной смены. Опытных наставников, способных передать традиции и методики, осталось единицы. Это создаёт определённые риски: снижение качества организации детского досуга, возможные трудности в адаптации новичков, отсутствие преемственности и размывание корпоративной культуры.

Именно поэтому программа развития педагогического отряда «Зажги звезду» в 2026 году приобретает характер ускоренной школы профессионального становления. Её главная задача – не просто обучить вожатых методикам, но и сформировать из разрозненных новичков сплочённую команду, способную работать как единый механизм, опираясь на единые ценности и подходы. Программа строится на трёх классических этапах: констатирующем (подготовка), формирующем (работа на смене) и контрольном (рефлексия и планирование), однако каждый этап наполнен особым содержанием, ориентированным на интенсивное наставничество и погружение в профессию.

Актуальность

Кадровая ситуация в детских оздоровительных лагерях последних лет характеризуется высокой текучестью и дефицитом опытных специалистов. Это особенно остро проявляется в отрядах, где костяк составляют новички.

Анализ работы педагогического отряда «Компас» за предыдущие годы выявил следующие проблемы, которые требуют решения:

1. Отсутствие преемственности. При смене поколений теряются уникальные лагерные традиции, методики проведения огоньков, игр и КТД, которые формировались годами. Новые вожатые вынуждены «изобретать велосипед», что снижает качество и аутентичность воспитательного процесса.

2. Психологическая неготовность к работе. Большинство новичков испытывают страх перед детской аудиторией, неуверенность в своих силах, не знают, как реагировать на конфликты и нестандартные ситуации. Это ведёт к эмоциональному выгоранию уже в первые дни смены.

3. Разобщённость коллектива. Когда в отряде мало опытных сотрудников, отсутствует естественное ядро, которое скрепляет команду. Новички не знают друг друга, не умеют взаимодействовать, что порождает внутренние конфликты и снижает общую эффективность.

4. Низкий уровень методической оснащённости. У молодых вожатых нет собственного «багажа» игр, сценариев, приёмов работы. Они нуждаются в готовых, проверенных инструментах, которые можно быстро освоить и применить.

5. Отсутствие мотивации к долгосрочной работе. Без системы признания и поддержки новички часто воспринимают работу в лагере как временный заработок, а не как профессиональную деятельность, что препятствует формированию кадрового резерва.

Программа «Зажги звезду» направлена на интенсивную социализацию и профессионализацию новых вожатых, создание условий для быстрого освоения ключевых компетенций, формирование команды с нуля и закрепление молодых специалистов в профессии. Актуальность программы подтверждается её практической направленностью – все мероприятия встроены в реальный режим работы лагеря и синхронизированы с периодами смены.

Цель: способствовать профессиональному и личностному развитию вожатского отряда «Компас».

Задачи:

1. Содействовать развитию эмоциональной устойчивости и коммуникативности участников педагогического отряда;

2. Создать условия для передачи традиций педагогического отряда вновь пришедшим участникам;

3. Создать условия для развития педагогических компетенций у участников педагогического отряда;

4. Способствовать повышению вовлеченности участников ПО в деятельность отряда посредством организации комплекса событий и мероприятий.

Механика реализации этапов программы

Констатирующий этап – организация анкетирования, онлайн-встреч, мероприятий в городе и на территории ДОЛКД «Созвездие Юниор».

Этот этап посвящён первичной подготовке вожатых через проведение анкетирования, онлайн-встреч и ряда мероприятий, направленных на первичное знакомство, формирование первичных связей и погружение в атмосферу лагеря.

Ключевые мероприятия:

1. Онлайн-встречи и анкетирование (февраль–апрель). Проводятся дистанционные собрания, на которых новички знакомятся с руководителем и опытными вожатыми, узнают

об истории ПО «Компас» и ДОЛКД «Созвездие Юниор», получают первые задания (например, придумать визитку). Заполняется первичная анкета (Приложение 1) для выявления ожиданий, опасений и стартового уровня компетенций.

2. Городские встречи (март–апрель). Организуются неформальные встречи в кафе или парках, где вожатые общаются в свободной обстановке, играют в настольные игры, обсуждают планы на лето, что помогает снять первичные барьеры.

3. Участие в профессиональных конкурсах (апрель–май). Наиболее мотивированные новички привлекаются к участию в городских и региональных конкурсах вожатского мастерства – это даёт им возможность увидеть профессиональные образцы, завести полезные знакомства и повысить самооценку.

4. Субботники на территории лагеря (5 выездов) – ключевой формат этапа. Каждый субботник – это не только трудовой десант, но и полноценная школа лагерной жизни. Типичный план субботника представлен в приложении 2. Такие выезды позволяют новичкам:

- освоиться на территории, запомнить расположение объектов;
- познакомиться с администрацией и службами лагеря;
- пройти первые игры на знакомство и сплочение;
- прожить «огонёк» и костёр – главные традиции лагеря.

5. Инструктивный сбор «Новолетие» (30–31 мая) – кульминация подготовительного этапа. Это двухдневное погружение, по насыщенности сопоставимое с настоящей сменой. Программа сбора представлена в приложении 3. Данное мероприятие окончательно погружает будущих вожатых в работу конкретного лагеря, способствует тому, что они могут в полной мере проявить свои организаторские и творческие способности, ближе познакомиться с опытными наставниками и на практике прочувствовать уникальную атмосферу лагеря ещё до начала основной смены.

Формирующий этап – основная часть программы развития ПО «Компас» «Зажги звезду».

Совершенствование взаимоотношений в педагогическом отряде во время смены выступает важным фактором успешной работы как команды отряда, так и лагеря в целом. Развивая и совершенствуя навыки вожатых, а также создавая эмоционально благоприятную среду для развития отряда, мы получаем возможность многогранного развития вожатого.

Формирующий этап программы начинается за день до начала летней смены: вожатые заполняют анкеты, в которых могут указать свои пожелания на смену.

Таблица 1. – Анкета пожеланий на смену

ФИО:					
Вожатская команда					
С кем ХОЧУ стоять			С кем НЕ ХОЧУ стоять		
Возраст детей в отряде					
Какой возраст очень ХОЧУ			Какой возраст категорически НЕ ХОЧУ		
7-10 лет	11-14 лет	15-17 лет	7-10 лет	11-14 лет	15-17 лет

Я чувствую себя комфортно, работая... (выбрать из списка) ☐ В одиночку ☐ В команде, где я - лидер ☐ С напарником/напарниками ☐ В команде под руководством					

Первый день реализации формирующего этапа программы включает в себя несколько мероприятий ознакомительного характера, направленных на внедрение и понимание вожатых территории лагеря, взаимодействие со службами лагеря, администрацией и старшим педагогическим составом, а также знакомство с тематикой и механикой смены, программой развития педагогического отряда и другими творческими аспектами ДОЛКД «Созвездие Юниор». План заезда вожатых за день до начала летней смены представлен в приложении 4.

В этот день новые вожатые, которые будут впервые работать в составе ПО «Компас» и в условиях ДОЛКД «Созвездие Юниор», проходят первичный опрос (Приложение 5), направленный на оценивание своих способностей в различных областях деятельности вожатого в лагере, выявление интересов и определение уровня профессионализма в области педагогической деятельности. В этот же день начинается реализация системы стимулирования вожатых.

Система стимулирования педагогического отряда направлена на взаимодействие вожатых друг с другом, создание благоприятных условий для работы вожатого, формирование у вожатых способностей к взаимопомощи и оцениванию стараний и поступков своих коллег. Основной идеей системы стимулирования является коллекционирование «звёзд благодарности», которые можно обменять на бусины-звёзды и создать обвес/браслет, который в будущем вожатый сможет забрать себе. Каждый день на планерке вожатые рассказывают о прошедшем дне, а также о тех, кто им сегодня каким-либо образом помог или вдохновил на новые свершения; именно за это они и вручают друг другу наклейки «благодарности», которые в конце смены превратятся в один единый обвес благодарности. А тот вожатый, который собрал наибольшее количество «звёзд благодарности», получает и зажигает свою персональную «звезду-ночник».

Для взаимодействия вожатых друг с другом, создания благоприятной атмосферы в лагере в целом и условий для построения эмоционально-комфортных отношений среди вожатых разных отрядов создан комплекс мероприятий для педагогического отряда. Мероприятия проводятся в кризисные моменты смены, когда особенно важно поддержать вожатых и способствовать их эмоциональной разгрузке. Данный комплекс включает в себя не только мероприятия от старшего педагогического состава, но и тренинги, и встречи с психологической службой лагеря, что является необходимым в организации грамотной работы вожатого и всего педагогического отряда в целом.

Таблица 2. – комплекс мероприятий для педагогического отряда на период летней смены

Форма мероприятия	Цель	Описание	Период реализации
Система стимулирования «Зажги свою звезду».	Создание условий для повышения уровня заинтересованности вожатых во взаимопомощи и взаимодействии друг с другом.	Каждый представитель педагогического отряда «Компас» получает в начале смены звездочку на плакате системы мотивации, которую на протяжении всей смены он заполняет наклейками «Звёздами благодарности», а также индивидуальную леску, на которую будут крепиться обменные бусины «Звёзд благодарности» за помощь или поддержку. В конце каждой оздоровительной смены или 3 профильных смен каждый вожатый получает «обвес благодарности», а тот вожатый, который собрал наибольшее количество «звёзд-благодарности», получает и зажигает свою персональную «звезду – ночник».	На протяжении всей оздоровительной смены или 3 профильных смен.
Огонёк «Если честно».	Разгрузка эмоционального состояния вожатого, создание атмосферы доверия в отряде.	Мероприятие, где вожатые могут задать вопросы, которые по какой-либо причине не могут задать напрямую. Оракул – это процесс, способствующий решению конфликтов и недомолвок у вожатых и сплочению педагогического коллектива за счёт раскрытия различных фактов о себе.	3–4 день смены.
Веревочный курс «Ловкость рук».	Создание условий для сплочения и развития навыков командного взаимодействия.	Комплекс мероприятий, включающий в себя несколько стандартных упражнений, направленных на работу в команде с напарниками.	4–7 день смены.
Вожатское кафе «Пижамная вечеринка».	Создание благоприятного эмоционально-	Мероприятие для сглаживания эмоционального фона вожатых, которое не требует особой	8–9 день смены.

	психологического климата, снятие напряжения и эмоционального возбуждения.	подготовки, где вожатые могут пообщаться друг с другом, вкусно поесть и принять участие в развлекательной программе.	
Ролевая игра «Солярис».	Создание условий для развития фантазии, обогащения социального опыта, а также развития навыков диалоговой речи.	Каждому игроку раздается индивидуальная роль персонажа с определенным характером и целью (возможно, групповой целью). На протяжении всего мероприятия игрок должен отыгрывать свою роль, а также выполнить определенную цель. Солярис – это планета, чья поверхность покрыта таинственным разумным существом. Учёные, изучающие Солярис, называют его Океаном. На протяжении 50 лет активного изучения планеты об этом существе не выявлено ни единого факта, не обнаружено никаких сходств с другими существами и организмами, обитающими на Земле. После нескольких провальных попыток связаться с базой исследователей, находящихся на планете, было принято решение отправить новую экспедицию из психологов, биологов, астрономов и экологов для выяснения причин отсутствия связи с учёными. По прилёте на Солярис группа сталкивается со странными явлениями. К каждому из исследователей приходят физически неотличимые люди, память о которых хранится в их самых потаенных мыслях. Вместо ожидаемого контакта с	10 день смены.

		инопланетным разумом или технических неполадок, ученые сталкиваются с материализацией своих самых глубоких страхов и подавленных воспоминаний из подсознания.	
Интеллектуальная игра «Свояк».	Развитие интеллектуального потенциала, эрудиции и профессиональных знаний в области педагогической деятельности.	Игра проводится с механикой «Своя игра», помогает водителям продемонстрировать свои знания в области педагогики, способствует командообразованию в рабочих тройках.	12–15 день смены.
Фоновая игра «Тайный друг».	Создание условий для взаимодействия педагогических кадров друг с другом.	Трёхдневная практика неформального общения, в ходе которой каждый водитель по жребию вытягивает имя коллеги и становится его тайным покровителем. На протяжении трёх дней он незаметно вручает небольшие сюрпризы (сладости, записки с пожеланиями, полезные мелочи), сохраняя интригу, а в финальный день все участники собираются в общий круг и по очереди преподносят своим подопечным уже специально подготовленные памятные подарки, раскрывая свои имена. Именно такая игровая механика создаёт условия для живого, доверительного взаимодействия между новичками и опытными водителями, развивает внимательность и эмпатию, укрепляет командный дух.	4–15 день смены.
Настольная игра «Имаджинариум».	Развитие коммуникативных навыков, мышления, памяти, фантазии и воображения,	Ситуация, когда водители собираются за одним столом и погружаются в мир ярких, многосмысленных иллюстраций, – становится не	13–17 день смены.

	выработка усидчивости и целеустремленности.	просто развлечением, а мощным инструментом профессионального и личностного роста: в процессе ассоциативного поиска и объяснения своих ходов участники активно развивают коммуникативные навыки, учатся слышать и понимать логику друг друга, тренируют гибкость мышления и образную память, одновременно раскрепощая фантазию и воображение через нестандартные трактовки картинок. Необходимость продумывать стратегию на несколько шагов вперёд и удерживать внимание на протяжении всей партии вырабатывает усидчивость и целеустремлённость. Более того, такая неформальная встреча снимает психологические барьеры между новичками и опытными наставниками, создаёт атмосферу доверия и здорового юмора, что в итоге сплачивает коллектив и позволяет каждому вожатому раскрыться с неожиданной стороны, укрепляя командный дух, необходимый для успешной работы.	
Огонек начинается с меня».	Создание условий для рефлексии личного вклада каждого вожатого в жизнь отряда и лагеря, укрепление межличностных связей и формирование атмосферы	Трогательное итоговое мероприятие, которое становится эмоциональным акцентом работы на смене. В начале встречи каждому вожатому выдаётся ровно 10 памятных открыток и даётся время на то, чтобы в спокойной обстановке подписать каждую	18–19 день смены.

	благодарности, взаимного уважения и эмоционального единства педагогического коллектива по итогам завершившейся смены.	из них: написать тёплые слова благодарности, вспомнить яркие моменты совместной работы, подчеркнуть личные качества и заслуги тех коллег, кто особенно помог, поддержал или вдохновил в течение смены. Когда все открытки заполнены, наступает главная часть вечера: участники свободно передвигаются по комнате и лично вручают свои послания адресатам. При этом каждый обмен сопровождается живым разговором, искренними улыбками и объятиями, что превращает формальное вручение в тёплую человеческую встречу. Поскольку количество карточек ограничено, у каждого вожатого возникает важный выбор, и если душа просит поблагодарить ещё кого-то, а открыток больше не осталось, то участник подходит к этому человеку и произносит слова признательности устно, не оставляя никого без внимания. Такая механика учит расставлять приоритеты, ценить каждое взаимодействие и одновременно – преодолевать формальные границы. В финале все вожатые собираются для памятного фото, запечатлевая этот момент единства и благодарности, а завершается вечер общим вкусным угощением и неформальным общением за столом, где коллектив окончательно прощается со сменой на тёплой, дружеской ноте, унося с собой	
--	--	--	--

		не только открытки, но и общее чувство выполненного дела и глубокой внутренней связи друг с другом.	
Индивидуальные консультации с психологом и старшим педагогическим составом.	Способствование решению нестандартных ситуаций и проблемных вопросов по работе с детьми.	Консультации проводятся в индивидуальном порядке, отталкиваясь от темы, которую представитель ПО «Компас» посчитал нужным обсудить с той или иной службой лагеря.	На протяжении и всей летней смены.

Дополнительной ежедневной мотивацией становится:

- **Победа в номинации «Контент дня»** – вручается лучшему отряду, который на протяжении каждого дня делал несколько информативных постов в группе лагеря в «ВК»; оцениваются текст, а также качество фотографий; по итогам смены выбирается победитель, который получает приз от старшего педагогического состава в виде сладких угощений;

- **Победа в номинации «Лучший вожатский дневник»** – вручается команде вожатых, которые на протяжении всей смены качественно анализировали прошедший день, организационный, основной и заключительный периоды, красочно и оригинально оформляли «Вожатский дневник» и своевременно сдавали его на проверку; по итогам смены выбирается победитель, который получает приз от старшего педагогического состава.

Важным фактором работы для каждого члена педагогического отряда является достижение звания и победа в номинациях в рамках конкурса «Признание коллег» в ДОЛКД «Созвездие Юниор»:

- **«Лучший вожатый»** – оценивание проводится среди вожатых, работающих на смене;
- **«Наставник»** – оценивание проводится среди вожатых, имеющих опыт 2-х и более смен;
- **«Звездный старт»** – оценивание проводится среди начинающих вожатых с опытом работы в лагере не более одной смены;
- **«Лучшая командная работа»** – осуществляется оценивание взаимодействия и педагогической деятельности напарников одного отряда;

Именно поэтому в 2026 году в рамках реализации программы развития ПО «Компас» «Зажги звезду» разработаны дополнительные звания и номинации:

- **«Чуткое сердце»** – оценивание умения выстраивать эмоционально комфортные отношения с детьми, организации жизнедеятельности отряда в рамках летней кампании, владения навыками мотивации временного детского коллектива к участию в общелагерных, дружинных и отрядных мероприятиях;
- **«Рука помощи»** – оценивание умения выстраивать эмоционально комфортные отношения с коллегами, напарниками и персоналом лагеря, способности к взаимопомощи и взаимодействию с различными службами в лагере;
- **«Мастер игры»** – оценивание умения в реализации отрядного дела и

отрядной программы, преобразования знаний в области педагогики здоровья в игровую форму, владения навыками игротехники;

- **«Сердце команды»** – умение работать в команде, способность к рефлексии, к взаимопониманию и к построению дружеской атмосферы с напарниками и коллегами из других отрядов;
- **«Идейный вдохновитель»** – оценивание нестандартных решений в постановке номеров, оформлении отрядных уголков, путеводаителя вожатого и других творческих пространств, использование креативных навыков на территории лагеря;
- **«Хранитель порядка»** – оценивание умения предотвращать и разрешать конфликты, возникающие во временном детском коллективе и с родителями детей, работы с различными документами и списками отряда, способности к грамотному распределению времени, пунктуальности вожатской команды и отряда в целом;
- **«Путеводная звезда»** – оценивание умения передавать свои знания и опыт молодым коллегам, способности к поддержке и пониманию коллег и напарников.

Результаты данного конкурса подводятся по итогам смены путём общего тайного голосования педагогического отряда, обсуждения и согласования общего решения на собрании старшего педагогического состава и администрации лагеря.

Наиболее важной ролью в работе представителей педагогического отряда «Компас» являются вручение галстука и достижение звания Хранителя традиций ПО «Компас», а также награждение знаком отличия «За верность внутреннему Компасу» в конце лета, что служит дополнительной мотивацией к активной работе вожатых не только на одной летней или профильной смене.

Тем самым создав условия для ежедневного стремления к развитию, достижению целей, при этом учитывая эмоциональное состояние вожатого – выстраивается работа с педагогическим составом на смене.

Контрольный этап – поддержание взаимоотношений и развитие педагогического коллектива вне смены.

Важным фактором в работе с педагогическим коллективом является поддержание взаимоотношений и их развитие после смены. Для создания командного единства необходима именно комплексная работа как в лагере, так и вне его. Поэтому разработка и реализация мероприятий после смены является неотъемлемой частью программы.

На данном этапе реализуются следующие мероприятия:

- периодические встречи педагогического отряда отображены в таблице 3 (прогулки, беседы, совместное посещение различных заведений и мероприятий, посещение фестивалей);
- не менее важными становятся периодические сборы педагогического отряда на территории лагеря для общения и командообразования (дневные и суточные выезды);
- разработка идей для программы лета – 2027.

Данные мероприятия рассчитаны на подведение итогов года, являются логическим завершением работы с педагогическим отрядом, а также направлены на постановку новых задач на следующий год для развития педагогического отряда.

Таблица 3. Комплекс мероприятий для педагогического отряда на осенне-зимний период

Форма мероприятия	Цель	Описание	Период реализации
Сбор-рефлексия «Лето в объективе».	Подведение итогов летнего сезона через открытую рефлексию, осмысление каждым вожатым своего профессионального и личностного роста, анализ как успешных педагогических практик, так и допущенных ошибок, а также создание доверительной атмосферы для обмена опытом, укрепления взаимопонимания в коллективе и выработки общих ориентиров для повышения качества работы в следующих сменах.	Вожатые, которые отработали летом 2026 года, приезжают на территорию лагеря, чтобы отметить окончание лета. Проводится в формате «открытого микрофона», где каждый новичок делится самыми яркими моментами, трудностями и открытиями. Обсуждаются успешные практики и негативный опыт смены, а также происходит вручение заслуженных наград по окончании лета, в том числе «За верность внутреннему компасу».	31 августа.
Выездной итоговый сбор «Почувствуй лето».	Подведение комплексных итогов прошедшего летнего сезона в неформальной обстановке, завершение организационного цикла через совместную хозяйственную деятельность, углубление межличностных связей в коллективе, обсуждение вопросов, оставшихся за рамками предыдущих встреч, а также стратегическое планирование деятельности на лето 2027 года с учётом полученного опыта.		
	Традиционное сентябрьское мероприятие отряда «Компас» на территории лагеря, где вожатые совместно приводят его в порядок перед зимой (уборка,	Сентябрь–начало октября	

	консервация корпусов) и в непринуждённой обстановке обсуждают профессиональные темы, не успевшие войти в повестку встречи 31 августа; однако главная ценность – живое неформальное общение у костра с песнями, играми и воспоминаниями, которое укрепляет командный дух.		
Формирование кадрового резерва и разработка идей на лето 2027 года.	Выявление и включение перспективных новичков, успешно проявивших себя в течение сезона, в состав кадрового резерва отряда «Компас» через их активное привлечение к мозговому штурму по разработке концепций и креативных идей для лета 2027 года.	Новички, которые проявили себя, привлекаются к мозговому штурму: они уже могут предлагать свои идеи, чувствуя себя полноправными членами отряда.	

Материально техническое обеспечение
Для успешной реализации программы требуется следующий ресурсный комплекс:

Группа	Наименование	Назначение
Методическое	Комплект «Вожатских папок» (печатные и электронные версии).	Содержит сценарии игр, огоньков, КТД, памятки по возрасту, чек-листы по подготовке к мероприятиям, инструктажи.
	Мультимедийное оборудование (проектор, ноутбук, колонки).	Для презентаций, тренингов, показа видео о лагере и прошедших сменах.
	Канцелярские товары (ватманы, маркеры, стикеры, цветная бумага).	Для презентаций, тренингов, упражнений.
Хозяйственное	Инвентарь для субботников (лопаты, грабли, веники, перчатки, мешки для мусора).	Организация трудовых десантов.
	Постельное бельё для выездных сборов (субботники, инструктивный сбор).	Обеспечение комфортного проживания.
Материальное для мотивации	Звёзды-наклейки, звёзды-бусины, ночники звёзды, леска, бланки грамот, призы для победителей номинаций.	Система стимулирования «Зажги свою звезду» и награждение победителей конкурсов.

	Гитара, караоке-система, микрофоны	Музыкальное сопровождение огоньков, костров, дискотек.
Психологическое	Отдельное помещение для индивидуальных консультаций (кабинет психолога)	Обеспечение приватности и комфорта при работе со специалистом.
Информационное	Доступ к чату вожатых	Для оперативной коммуникации, обмена файлами, методическими материалами и фотоотчётами.

Диагностика и мониторинг

Оценка эффективности программы проводится на всех этапах с использованием различных методов. Основное внимание уделяется динамике изменений у новичков: их профессиональных навыков, уровня тревожности, степени интеграции в коллектив.

1. Входящая диагностика (февраль–май):

- анкета-опрос (Приложение 1), собеседование с руководителем;
- показатели: самооценка компетенций, уровень тревожности, предпочитаемый возраст детей, тип работы (в паре / одиночке).

2. Промежуточный мониторинг (в течение смены):

- ежедневная обратная связь на планерках (в формате «светофор»: красный/жёлтый/зелёный – по настроению и самочувствию);
- анализ количества полученных наклеек в системе «Зажги звезду» (косвенный показатель вовлечённости и помощи коллегам);
- наблюдение методического кабинета за работой новичков (проведение игр, огоньков, взаимодействие с детьми);
- входящее, промежуточное и итоговое анкетирование (для контроля эмоционального состояния вожатых на протяжении всей смены);
- проведение психологических тренингов и развлекательных мероприятий для эмоциональной разгрузки, профилактики профессионального выгорания, сплочения коллектива и урегулирования конфликтов;
- корректирующие действия: при выявлении проблем назначаются дополнительные консультации с психологом, проводятся внеплановые тренинги.

3. Итоговая диагностика (сентябрь–ноябрь):

- итоговое анкетирование (приложение 6): оценка уровня профессионального роста, приобретённых навыков, удовлетворённости программой и коллективом;
- рефлексивные эссе: новички пишут мини-сочинение «Мой путь в «Компасе»: от новичка к профессионалу»;
- экспертная оценка старшего педагогического состава: выявление лидеров, способных стать наставниками в будущем;
- анализ количественных показателей (количество вожатых, планирующих вернуться на следующий год, число освоенных методик, участие в конкурсах).

Все результаты фиксируются в индивидуальных портфолио вожатых и служат основой для планирования следующего сезона.

Реализация программы «Зажги звезду» в условиях преимущественно нового состава позволит достичь следующих результатов.

	Задача	Результат	Критерии
1	1. Содействовать развитию эмоциональной устойчивости и коммуникативности у участников педагогического отряда.	1.1. Участники отмечают развитие эмоциональной устойчивости. 1.2. У участников педагогического отряда наблюдается повышение уровня коммуникативного взаимодействия.	1. Уровень бесконфликтного взаимодействия. 2. Уровень коммуникации.
2	Создать условия для передачи традиций педагогического отряда вновь пришедшим участникам.	2.1. Наблюдается преемственность традиций лагеря и педагогического отряда между его участниками. 2.2. Участники педагогического отряда могут перечислить не менее 5 традиций ПО «Компас» и ДОЛКД «Созвездие Юниор».	Знание традиций лагеря и педагогического отряда.
3	Создать условия для развития педагогических компетенций у участников педагогического отряда.	Наблюдается развитие педагогических компетенций у участников ПО «Компас».	Уровень развития следующих компетенций: 1. Коммуникативность; 2. Ораторское мастерство; 3. Игровое и событийное конструирование.
4	Способствовать повышению вовлеченности участников ПО в деятельность отряда посредством организации комплекса событий и мероприятий.	95% посещаемость мероприятий, проводимых для педагогического отряда.	Количество участников.

Количественные результаты:

- охват программой 100% членов педагогического отряда;
- минимум 80% новичков успешно завершат смену без досрочного увольнения;
- не менее 60% новичков повысят свою самооценку профессиональных компетенций по данным итогового анкетирования;
- увеличение числа вожатых, желающих продолжить работу в ПО «Компас» на следующий сезон, на 40% по сравнению с предыдущим годом.

Качественные результаты:

- новички овладеют ключевыми навыками: проведением игр, организацией огоньков, работой с документацией, планирование дня. Они научатся быстро адаптироваться к изменениям и находить выход из нестандартных ситуаций;
- сформируется устойчивое «ядро» педагогического отряда, основанное на взаимопомощи и общих ценностях. Новички перестанут чувствовать себя «чужими», возникнет чувство принадлежности к команде;
- благодаря системе поддержки (психолог, наставники, рефлексия) уровень тревожности и эмоционального выгорания снизится. Вожатые приобретут навыки саморегуляции;
- даже при отсутствии большого числа опытных наставников уникальные традиции ПО «Компас» будут переданы через методические папки, наставничество опытных вожатых и традиционные мероприятия. Сформируется новая волна наставников из числа наиболее успешных новичков;
- благодаря системе стимулирования и признания работа вожатого будет восприниматься не как временная подработка, а как социально значимая деятельность, что способствует закреплению молодых специалистов в сфере детского отдыха.

Таким образом, программа не только решает тактическую задачу подготовки качественного состава на текущий сезон, но и создаёт стратегический задел для устойчивого развития педагогического отряда на годы вперёд.

Список литературы

- Борисова, М. М. и др. Педагогика вожатской деятельности: учебник / М. М. Борисова, Н. П. Павлова, Н. Н. Илюшина, О. В. Коробова; под ред. М. М. Борисовой. – Москва: ИНФРА-М, 2025. – 417 с.
- Борисова, М. М. и др. Педагогика детского оздоровительного лагеря: практикум: учебное пособие / М. М. Борисова, Н. Н. Илюшина, Н. П. Павлова, Т. Н. Щербакова, А. А. Козлова. – Москва: ИНФРА-М, 2025. – 258 с.
- Дрозд, К. В., Плаксина, И. В. Методика работы вожатого в детском оздоровительном лагере: учебник для СПО / К. В. Дрозд, И. В. Плаксина. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Юрайт, 2026. – 423 с.
- Кулаченко, М. П. Методика работы вожатого. Детский оздоровительный лагерь: учебник для СПО / М. П. Кулаченко. – Санкт-Петербург: Лань, 2026. – 272 с.
- Кулаченко, М. П. Вожатская деятельность: подготовка кадров: учебное пособие для СПО / М. П. Кулаченко. – Москва: Юрайт, 2024. – 189 с.
- Болдырев, Ю. Е., Леонтьева, В. А., Нуртдинова, А. А. и др. Вожатый. Инструкция по сборке 3.0: сборник методических рекомендаций в помощь вожатому / Ю. Е. Болдырев, В. А. Леонтьева, А. А. Нуртдинова [и др.]. – Челябинск.
- Шпоркина, Е. М. Формирование педагогического отряда учреждения отдыха и оздоровления детей / Е. М. Шпоркина.
- Манаенкова, М. П. Эмоциональное выгорание вожатых: психолого-педагогические особенности профилактики // Гаудеамус.
- Манаенкова, М. П. Программа тренинга по психолого-педагогической профилактике эмоционального выгорания вожатых // (журнал Тамбовского государственного университета).

- Мариненко, Т.К., Митрохина, С. В. Опыт педагогической деятельности учителя в условиях временного детского коллектива // Социально-педагогические вопросы образования и воспитания.
- Камнев, А. Н., Панов, В. И. Лагерь школе и обществу: активные, развлекательные, интеллектуальные, развивающие и коррекционные игры: учебное пособие.
- Водопьянова, Н. Е., Старченкова, Е. С. Синдром выгорания: диагностика и профилактика. – СПб.: Питер, 2008. – 258 с

Приложение 1

Анкета для первичной диагностики вожатых
ФИО _____

Дата рождения _____

Опыт работы с детьми (укажите места и сроки):

Опыт работы в лагере (укажите количество смен и название лагеря): _____

*Оцените каждое утверждение по шкале от 1 до 5, где 1 – категорически не согласен/некомфортно, 5 – полностью согласен/комфортно (обведите).

1. Когда я работаю с детьми 7–10 лет, я чувствую себя...
некомфортно 1 – 2 – 3 – 4 – 5 комфортно
2. Когда я работаю с детьми 11–14 лет, я чувствую себя...
некомфортно 1 – 2 – 3 – 4 – 5 комфортно
3. Когда я работаю с детьми 15–17 лет, я чувствую себя...
некомфортно 1 – 2 – 3 – 4 – 5 комфортно
4. Я легко придумываю новые игры и занятия для детей.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
5. Я могу найти общий язык с любым сотрудником лагеря.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
6. Я умею делать поделки, оформлять уголки, рисовать плакаты.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
7. Мне легко разработать и провести отрядное мероприятие.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
8. У меня есть своя копилка игр, песен, сценариев.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
9. Я легко нахожу общий язык с напарниками.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
10. Я всегда готов прийти на помощь коллегам.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
11. Я могу объяснить другому, как правильно проводить игру или огонёк.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
12. Мне нравится участвовать в конкурсах профессионального мастерства.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда

13. Мне комфортно работать одному (без напарника).
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
14. Мне комфортно работать в паре с напарником.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
15. Мне комфортно быть лидером в команде.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
16. Мне комфортно работать под руководством более опытного коллеги.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
17. Я не теряюсь в нестандартных ситуациях с детьми.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
18. Я могу быстро придумать сценарий и провести мероприятие.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
19. Меня не пугают изменения в плане дня, я легко перестраиваюсь.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
20. Я могу поставить танец или сценку с детьми.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
21. Я уверенно выступаю на сцене перед публикой.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
22. Мне несложно работать с детьми из трудных жизненных ситуаций.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда
23. Я смогу подружиться с любым членом педагогического отряда.
неправда 1 – 2 – 3 – 4 – 5 правда

Дополнительные пожелания и опасения:

Приложение 2

План субботника 2026 г.

Дата и время	Мероприятие	Краткое содержание
14:30	Сбор участников субботника в г. Новосибирск	
16:00-16:30	Админ. минутка, расселение по корпусам	
16:30-17:00	Экскурсия по лагерю	Знакомство новых вожатых с территорией лагеря и лагерными легендами в формате игры по станциям.
17.00 -18.00	Нетворкинг «Давай знакомиться»	Знакомство новых вожатых между собой и действующим составом ПО «Компас» в формате нетворкинга
18:00-20:00	Субботник	Уборка на территории лагеря.
20:00– 21.00	Ужин	
21:00-22:00	Экономическая игра/КИП/Ролевая игра	Игры без подготовки в

		интерактивных форматах.
22.00– 23.00	Дискотека/настольные игры	Развлекательные мероприятия в зависимости от настроения участников
23:00-00:00	Огонек «Разговоры по душам»/ Костер	Теплый момент выезда в виде тематического огонька с костром в сопровождении с песнями, историями и легендами.
00:00	ВЛГ, отбой	
09.00-09:45	Подъем, ВЛГ, сбор вещей	
09.45-10:00	Зарядка	
10.00-10:30	Завтрак	
10:30-11:30	Тимбилдинг «Первые шаги к команде»	Тренинги на сплочение и командообразование будущей команды ПО «Компас»
11:30-13:30	Субботник	Уборка на территории лагеря.
13:30-14:00	Сбор вещей и отъезд с территории лагеря	

Приложение 3

План инструктивного сбора 2026 г.

Дата и время	Мероприятие	Краткое содержание
14:30 (30.05.2026г.)	Сбор участников инструктивного сбора в г. Новосибирск	
16:00–16:30 (30.05.2026г.)	Заезд на территорию ДОЛКД «Созвездие Юниор» и расселение	
16:30 – 17:30 (30.05.2026г.)	Игры на знакомства и взаимодействие	Знакомство новых вожатых с традиционными и любимыми играми действующего состава ПО «Компас».
17:30 – 18:30 (30.05.2026г.)	Административный час	Знакомство с администрацией лагеря, старшим педагогическим составом, персоналом и службами лагеря.
18:30 – 19:30 (30.05.2026г.)	Ужин	
19:30 – 20:30 (30.05.2026г.)	Тренинг «Мотивационный атом»	Методика, которая помогает понять, какие желания для человека первоочерёдные, а какие – нет; что для него ценно в жизни, а что, возможно, он обесценивает

		или не ценит вообще; какие вещи являются источником вдохновения, а без чего он смог бы жить.
20:30 – 21:30 (30.05.2026г.)	Дискоотека + репетиция	
21:30 – 23:00 (30.05.2026г.)	Ночная	Игра в формате сюжетно-ролевой игры, где вожатые смогут взбодриться, развить свои интеллектуальные и командные навыки.
23:00 – 00:00 (30.05.2026г.)	Огонек «Карта желаний» + костер	Теплый момент инструктивного сбора на костровом, с песнями и тематическим огоньком
00:00 (31.05.2026г.)	Отбой	
9:00 (31.05.2026г.)	Подъем	
10:00 – 11:00 (31.05.2026г.)	Завтрак	
11:00 – 13:00 (31.05.2026г.)	Субботник	Уборка на территории лагеря.
13:00 – 14:00 (31.05.2026г.)	Обед	
14:00 – 16:00 (31.05.2026г.)	Знакомство с механикой лета + Мини-смена	Мероприятие, направленное на ознакомление с тематикой и механикой программы лета «Тайна Пентариона», а также организация мероприятия «Мини-смены», где новые вожатые смогут попробовать себя в роли вожатых ДОЛКД «Созвездие Юниор» и показать на практике на что они способны.
16:00 - 16:10 (31.05.2026г.)	Сбор вещей	
16:15 (31.05.2026г.)	Отъезд	

Приложение 4

План заезда вожатых за день до начала летней смены

Время	Мероприятие	Краткое содержание
14:00	Заезд	

14:00 – 14:30	Экскурсия по лагерю	Знакомство новых вожатых с территорией лагеря и лагерными легендами в формате квеста.
14:30 – 15:00	Игры на знакомство/взаимодействие, игротехника	Обмен опытом в области игротехники между педагогическими кадрами.
15:00 – 16:00	Нетворкинг	Взаимодействие между педагогическими кадрами, способствование выгодному обмену контактами, мыслями и идеями.
16:00- 18:00	Операция «Уют»	Уборка в корпусах, заправка кроватей.
18:00	Ужин	
18:30- 20:30	Административные часы	Знакомство с администрацией лагеря, старшим педагогическим составом, персоналом и службами лагеря.
20:30- 21:00	Трудоустройство, распределение по отрядам, расселение по корпусам, знакомство с напарниками	
21:00- 22:00	Практикум с психологом	Психологический тренинг, направленный на сплочение вожатых троек/четверок/пар, способствование лучшему включению во взаимодействие с первых часов командной работы, ознакомление с планом работы психологической службы на период летней смены.
22:00- 22:30	Инструктаж по пожарной и электробезопасности. Работа с документами.	
22:30	Планерка.	План дня на первый день летней смены, получение необходимых документов и материалов на смену, подготовка к приезду детей, знакомство с механикой программы детского отдыха детей «Тайна Пентариона».
23:00	Репетиция.	Репетиция танцев-повторяшек, вожатского репа и других танцев ПО «Компас».
00:00	Отбой	

Приложение 5

Опрос представителей ПО «Компас» и потенциальных педагогических кадров на лето 2026 г., направленное на оценку своих возможностей и способностей в сфере отдыха и оздоровления детей в летний период

ФИО

Дата рождения

Опыт работы с детьми

Опыт работы в лагере

- Когда я работаю на младшем школьном возрасте детей, я чувствую себя...
некомфортно ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ комфортно
- Когда я работаю на среднем школьном возрасте детей, я чувствую себя...
некомфортно ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ комфортно
- Когда я работаю на старшем школьном возрасте детей, я чувствую себя...
некомфортно ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ комфортно
- Я всегда придумываю что-то новое и оригинальное для организации отдыха и досуга ВДК в лагере
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я всегда могу найти общий язык с различными службами в лагере
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- У меня очень хорошо получается делать что-то своими руками для отряда или лагеря
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- У меня не вызывает затруднений разработка и реализация отрядной программы
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- У меня есть свой банк/копилка игр, мероприятий, огоньков, КТД и т.п.
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я всегда могу найти общий язык с моими напарниками
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я стараюсь всегда прийти на помощь своим коллегам и персоналу лагеря
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- У меня хорошо получается передавать свой опыт в области педагогической деятельности подрастающему поколению
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Мне нравится участвовать в конкурсах в области педагогической деятельности в лагере
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я чувствую себя комфортно, работая в одиночку
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я чувствую себя комфортно, работая с напарником/напарниками
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я чувствую себя комфортно, работая в команде, где я – лидер
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я чувствую себя комфортно, работая в команде под руководством
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я чувствую себя уверенно, когда сталкиваюсь с неординарными ситуациями при работе с ВДК
неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда
- Я спокойно могу придумать сценарий к мероприятию и провести его

неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда

- Меня не пугают корректировки в плане дня, я всегда могу перестроиться и организовать время

неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда

- Я спокойно могу поставить творческий номер

неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда

- Я чувствую себя уверенно, когда выступаю на сцене

неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда

- У меня не возникает трудностей при работе с детьми оказавшимися в тяжелой жизненной ситуации

неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда

- Я могу найти общий язык с каждым представителем педагогического отряда «Компас»

неправда ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ правда

Приложение 6

Итоговая анкета «Моё лето в ПО «Компас»

ФИО _____

Оцените по шкале от 1 до 5:

1. Удовлетворённость атмосферой в отряде: _____

2. Полезность методических материалов: _____

3. Помогла ли программа Вам почувствовать себя профессионалом? _____

4. Насколько комфортно Вы чувствовали себя во время смены? _____

Ответьте письменно:

5. Какое мероприятие программы стало для Вас самым полезным и почему?

6. Что Вам больше всего запомнилось из совместных дел с коллегами?

7. Какие трудности Вы испытывали и как их преодолевали?

8. Что бы Вы посоветовали изменить или добавить в программу для будущих новичков?

9. Планируете ли Вы вернуться в «Компас» на следующий сезон?

(да / нет / не решил)

10. Ваши пожелания руководителю и старшим наставникам:

**Программа развития педагогического отряда «Рост». Автор:
Сапожникова Алевтина Сергеевна, старший вожатый ДОЛ «Звёздный
Бриз».**

Цель: создание условий для качественной подготовки, профессионального развития и формирования социально значимых качеств у педагогических кадров педагогического

отряда «Бриз» для эффективной работы в универсальной команде в летнюю кампанию 2026 года.

Задачи:

1. способствовать развитию выделенных социально-значимых компетенций у представителей педагогического отряда;
2. содействие взаимодействию и сплочению вожатых внутри педагогического отряда;
3. создание условий для эмоциональной разгрузки вожатского отряда через взаимодействие с психологической службой, старшим педагогическим составом, а также коллективом в целом;
4. способствовать развитию профессиональных навыков и компетенций у представителей педагогического отряда.

На основе анализа процентного соотношения новых и опытных вожатых педагогического отряда «Бриз» в летней кампании 2026 года были определены некоторые трудности в организации детского отдыха и оздоровления детей у представителей педагогического отряда, а именно:

1. длительное погружение представителей ПО «Бриз» в деятельность и обязанности вожатого в лагере;
2. сложности во взаимопомощи и взаимодействии ввиду отсутствия опыта у значительной доли вожатых;
3. трудности в преодолении кризисов смены;
4. сложности во взаимодействии педагогической службы с другими службами лагеря;
5. а также проблема сохранность педагогических кадров на период летней кампании и последующих лет.

Ориентируясь на федеральную программу воспитательной работы 2026 года, можно отметить, что отрядный уровень организации воспитательной работы по-прежнему является ключевым воспитывающим пространством. В контексте единой системы воспитания и государственной политики в области образования подрастающего поколения именно отряд создаёт уникальную среду совместного проживания и совместного творчества детей и взрослых, обеспечивая преемственность воспитательных подходов на всех этапах развития ребёнка.

Из этого следует, что в педагогической системе детского оздоровительного лагеря должность вожатого является основным звеном, обеспечивающим реализацию единых подходов к воспитательной деятельности педагогических коллективов. Вожатый – это непосредственный организатор и руководитель временного детского коллектива, главное лицо, отвечающее за охрану жизни и здоровья детей и подростков. В рамках обновлённой системы подготовки вожатых, действующей с 2026 года, успешная организация летнего отдыха детей во многом зависит от сформированных у вожатого профессиональных компетенций и социально значимых качеств.

С учетом того, что воспитательная среда детского оздоровительного лагеря характеризуется высокой степенью неопределенности и вариативности, она требует от вожатого постоянной эмоциональной и интеллектуальной вовлеченности.

На основе анализа социально значимых компетенций для педагога и, в частности, вожатого – лидера для детского коллектива – были выделены необходимые педагогическим кадрам навыки с учетом быстро изменяющейся социальной структуры и тенденций для реализации и организации детского отдыха и оздоровления, а также профессиональные навыки, без которых такая деятельность невозможна. Также была проведена аналогия с программой лета для детей с целью сопоставить векторы развития детей и вожатых для лучшего прогресса при их развитии.

Именно на этом строится программно-методический комплекс «Рост».

Понятийный аппарат программно-методического комплекса:

Опираясь на работу А.С. Назаровой и Д.В. Иванова «Психологическая готовность вожатых к работе в детском оздоровительном лагере», в качестве ключевого был выделен социально значимый вектор развития в профессии вожатого в детском оздоровительном лагере, а именно направления:

1. Толерантность – навыки, направленные на проявление вожатыми в своей работе уважительного отношения к разным мнениям, культурам, национальностям, личностным особенностям других людей, признание их права на отличие, а также умение понимать чувства и эмоции детей, отряда, педагогического коллектива и свои.

2. Ведение здорового образа жизни (ЗОЖ) – навыки, направленные на формирование понимания важности и взаимосвязи всех элементов здоровья, следование правилам здорового образа жизни и приобщение вожатым к этим правилам отряда.

3. Самостоятельность и ответственность – навыки, направленные на организацию времени, организацию работы временного детского коллектива, ведение документации отряда, а также своевременное и четкое исполнение своих прямых обязанностей, зафиксированных в должностных инструкциях вожатого в ДОЛ.

4. Социальная активность и инициативность – навыки, направленные на внедрение в жизнь отряда и лагеря новых идей и форм, совершенствование уже существующих творческих объектов и пространств, а также организацию времени отряда и различных дополнительных мероприятий и деятельности с учетом загруженности отряда, осуществляемые в рамках работы с детьми и/или другими вожатыми.

5. Коммуникабельность – навыки, направленные на умение находить пути решения в нестандартных ситуациях, разрешать конфликтные и кризисные ситуации в отряде, а также на взаимодействие и взаимопомощь вожатого со своими напарниками и со всем педагогическим отрядом в целом, с медицинской и хозяйственной службами, персоналом столовой, старшим педагогическим составом и администрацией лагеря, а также обмен опытом и знаниями с подрастающим поколением педагогического отряда «Бриз».

Механика реализации блоков:

Основная идея реализации программно-методического комплекса развития педагогического отряда «Бриз» заключается в развитии ключевых профессиональных навыков, а также необходимых социально значимых навыков путем организации работы педагогического отряда с использованием методических материалов.

						
	ЗДОРОВЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ					
	САМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ					
	КОММУНИКАбельность					
	СОЦИАЛЬНАЯ АКТИВНОСТЬ И ИНИЦИАТИВНОСТЬ					
	ТОЛЕРАНТНОСТЬ					
						
						

При попадании вожатого на каждый из 5 повторяющихся символов ему предлагается выбор одной из карточек с заданием, направленным на развитие данного навыка (Приложение 1). На поле также представлены отличные символы, которые предполагают выполнение заданий, направленных на снижение эмоционального фона вожатых и расширение их профессионального кругозора.

- кейсы, решение которых требует теоретических знаний и имеющегося опыта;
- задания, выполняемые напарниками;
- задания, поднимающие эмоциональный фон водителей и детей.

Для большей мотивации к участию в программно-методическом комплексе развития педагогического отряда введены педагогические разряды, а именно: 3-й педагогический разряд, 2-й педагогический разряд, 1-й педагогический разряд, кандидат в мастера педагогики и мастер педагогики. Каждый разряд присваивается путем выполнения определенных нормативов на мероприятиях для педагогического отряда, выстроенных в зависимости от кризисов смены (Приложение 2). По мере получения педагогических разрядов вожатому вручается разрядная книжка и значок с обозначением выполненного разряда.

Диагностика и мониторинг:

3. Опросник «Незаконченные предложения» (представление о здоровом образе жизни).

4. Экспресс-диагностика ответственности (ЭДО) (В.Д. Прядеин).

Первичный опрос представителей педагогического отряда «Бриз» по данным методикам был проведен в начале смены; вторичный опрос будет проведен в последний день смены для сравнения и анализа роста и развития педагогического отряда.

Также ведется педагогическое наблюдение старшего педагогического состава.

Результативность:

Результаты первичного опроса ПО «Бриз»:

Результаты диагностики уровня толерантности ПО «Бриз»:



По результатам опроса:

- У 1 представителя (6%) выявлен низкий уровень.
- У 11 представителей (47%) выявлен средний уровень.
- У 11 представителей (47%) выявлен высокий уровень.

Такие результаты свидетельствуют о равном соотношении представителей с выраженными чертами толерантной личности и представителей, для которых характерно сочетание как толерантных, так и интолерантных черт. В одних социальных ситуациях они ведут себя толерантно, в других могут проявлять интолерантность. Один представитель характеризуется высокой степенью интолерантности и наличием у него выраженных интолерантных установок по отношению к окружающему миру и людям.

Результаты диагностики уровня коммуникабельности ПО «Бриз»:



По результатам опроса:

- У 1 представителя (6%) выявлен низкий уровень.
- У 4 представителей (17%) выявлен средний уровень.
- У 10 представителей (43%) выявлен высокий уровень.
- У 8 представителей (34%) выявлен очень высокий уровень.

Такие результаты показывают, что в педагогической команде присутствуют вожаки, которые:

- Испытывают трудности в установлении контактов с людьми и при выступлении перед аудиторией.
- Стремятся к контактам с людьми, отстаивают свое мнение, однако потенциал их склонностей не отличается высокой устойчивостью.
- Не теряются в новой обстановке, быстро находят друзей, постоянно стремятся расширить круг знакомых не по принуждению, а согласно внутренним устремлениям.
- Испытывают потребность в коммуникативности, непринужденно ведут себя в новом коллективе, могут внести оживление в незнакомую компанию. Они сами ищут такие дела, как бы удовлетворяли их потребность в коммуникации и организации деятельности.

Результаты диагностики уровня инициативности ПО «Бриз»:



По результатам опроса:

- У 2 представителя (9%) выявлен низкий уровень.
- У 6 представителей (26%) выявлен средний уровень.
- У 15 представителей (65%) выявлен высокий уровень.

Такие результаты показывают, что в педагогической команде присутствуют вожатые, которые:

- Планируют свою работу, однако потенциал их склонностей не отличается высокой устойчивостью. Им необходимо развивать свою инициативность.
- С удовольствием принимают участие в организации общественных мероприятий, способны принять самостоятельное решение в трудной ситуации, согласно внутренним убеждениям.
- Испытывают потребность в организаторской деятельности, инициативны, предпочитают в важном деле или в создавшейся сложной ситуации принимать самостоятельные решения, отстаивают своё мнение и добиваются, чтобы оно было принято товарищами, любят организовывать разные игры, мероприятия.

Результаты диагностики уровня следования здоровому образу жизни ПО «Бриз»:



По результатам опроса:

- У 7 представителя (30%) выявлен низкий уровень.
- У 10 представителей (43%) выявлен средний уровень.
- У 6 представителей (27%) выявлен высокий уровень.

Такие результаты показывают, что в педагогической команде присутствуют вожатые, которые:

- Не особо соблюдают здоровый образ жизни, у них присутствуют вредные привычки, однако они хотят измениться и следовать правилам ЗОЖ;
- Соблюдают правила здорового образа жизни, но вредные привычки присутствуют в их поведении.
- Соблюдают правила здорового образа жизни и не имеют вредных привычек, поэтому считают, что уже следуют правилам здорового образа жизни и не хотят ничего менять.

Результаты диагностики уровня ответственности ПО «Бриз»:



По результатам опроса:

- У 8 представителей (35%) выявлен низкий уровень.
- У 15 представителей (65%) выявлен средний уровень.

Такие результаты показывают, что в педагогической команде присутствуют вожатые, у которых:

- Ответственность проявляется не постоянно, а в зависимости от ситуации, настроения или внешних обстоятельств.
- Ответственность – стабильное, внутренне обусловленное качество. Человек сам планирует свою деятельность, отвечает за свои поступки и результаты, проявляет инициативу.

По результатам педагогического наблюдения замечен рост возможностей и способностей педагогического отряда в сфере отдыха и оздоровления детей в летний период:

Представители ПО «Бриз», работающие свою первую смену, отмечают, что комплекс программы развивает их, помогает раскрыться и влиться в новый коллектив, а также содействует в организации деятельности временного детского коллектива как на общелагерных, так и на внутриотрядных мероприятиях (по сравнению с первыми днями смены).

- «Все, что происходит для нашего развития, очень помогает в работе. Круто, что для новых ребят, как мы, создаются такие условия, это дорогого стоит!», «Каждое мероприятие по-своему сплачивает коллектив и помогает поймать общую волну», «Система развития очень интересная – это не только увлекательно, но ещё и полезно: в работе вожатым важно постоянно учиться чему-то новому и повышать уже имеющиеся навыки. Я очень рада, что, начиная с первой рабочей смены, попала в это и могу развиваться вместе с этой программой!» – слова вожатых.

Представители ПО «Бриз», имеющие опыт работы, но работающие в ДОЛ «Звёздный Бриз» впервые, отмечают, что существующая программа непохожа на те, с которыми они сталкивались ранее, и они смогли найти для себя что-то новое для дальнейшего использования в своей профессиональной деятельности.

- «Система добрых дел – просто восторг! Лучшая идея для ПО, что я видела, очень трогательно, памятно и мило. А система развития экологично наводит на построение связей и непрерывного, свободного общения внутри ПО, мотивирует расслабиться и раскрепоститься тех, кому сложно проявлять себя в новой обстановке», – слова вожатого.

Представители ПО «Бриз», имеющие опыт работы в ДОЛ «Звёздный Бриз», отмечают, что новая форма программно-методического комплекса по сравнению с прошлым годом интересна и дает возможность раскрыться новому поколению.

- «Система развития ПО крутая: заметила, как новое поколение наших вожатых развивается, все стараются выполнять задания, на мероприятиях с каждым разом все больше отдачи и идейности – в общем, прям вижу, как они растут на глазах», – слова вожатого.

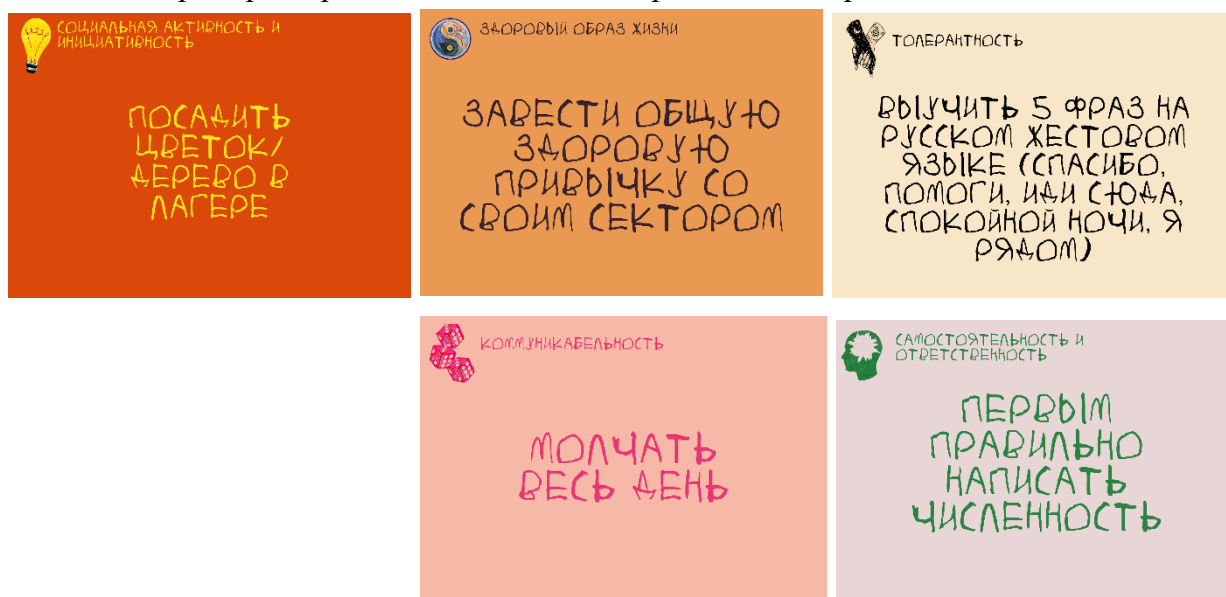
Педагогический отряд «Бриз» на настоящий момент по сравнению с первыми днями смены, стал намного сплоченнее: вожатые активно помогают друг другу не только в рамках своих вожатских команд, но и во всем отряде в целом, более грамотно организуют время и распределяют обязанности, представляют более яркие идеи, а также у каждого представителя ПО «Бриз» заметно развиваются навыки профессиональной деятельности.

Список литературы:

1. Статья А. С. Назаровой и Д. В. Иванова «Психологическая готовность вожатых к работе в детском оздоровительном лагере»;
2. «Федеральная программа воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления» (утверждена приказом Министерства просвещения РФ от 17.03.2025 № 209);
3. Щедрин, А. Г. Педагогика здоровья и здорового образа жизни.

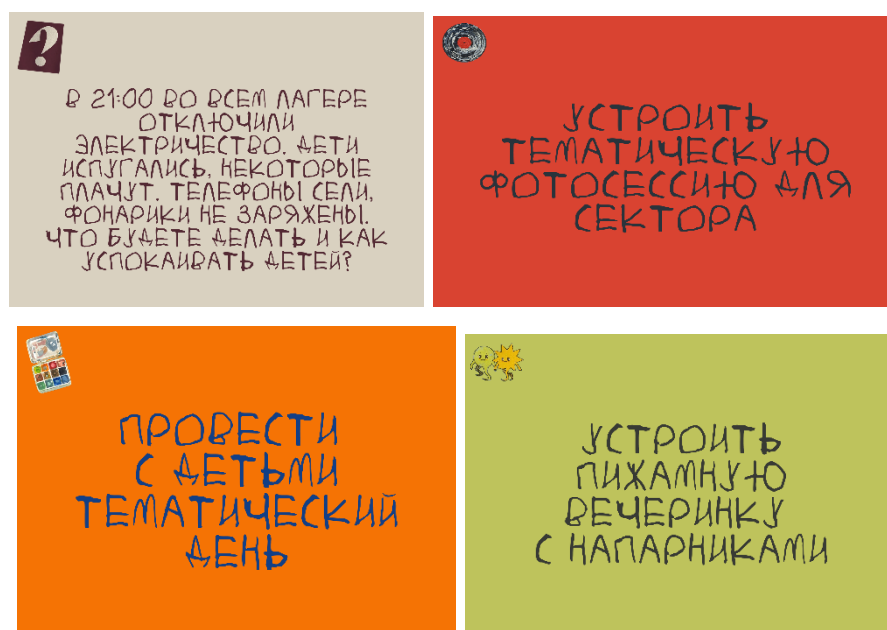
Приложение 1

Примеры карточек с заданиями, направленные на развитие основных навыков.



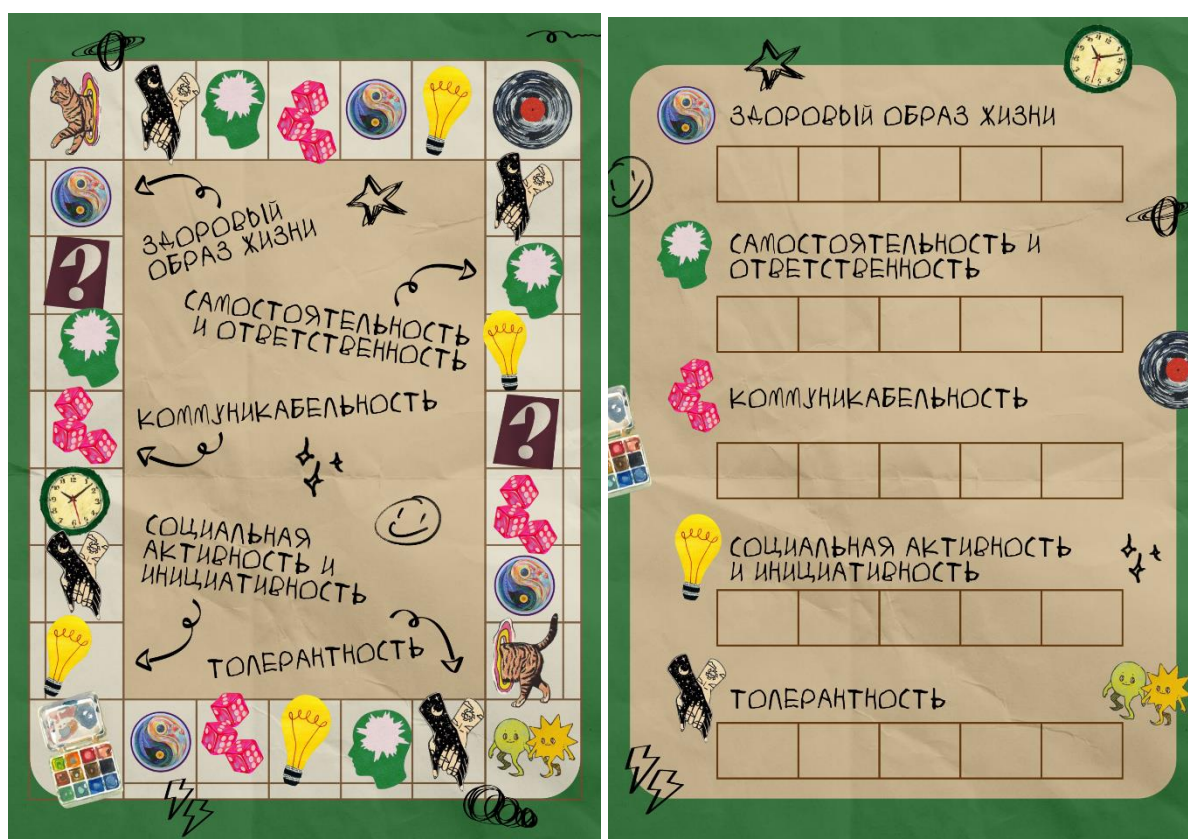
Приложение 2

Примеры карточек с дополнительными заданиями.



Приложение 3

Бейдж с навыками и игровым полем вожатого.



Приложение 4

План-сетка мероприятий для ПО «Бриз» на 1 летнюю смену.

Дата и день смены	Название мероприятия	Цель мероприятия
17.06.2026 г. (1 день)	Система стимулирования «Добрые дела».	Фоновое мероприятие на время смены, где представители педагогического отряда «Бриз» выражают друг другу благодарность.
18.06.2026 г. (2 день)	Мастер-класс по созданию уникальных отрядных дел и программ.	Мероприятие, направленное на обучение созданию креативных неоднообразных отрядных событий и возможности их изменения в соответствии с новыми условиями и имеющимися возможностями лагеря.
19.06.2026 г. (3 день)	Веревочный курс.	Активный тренинг, направленный на улучшение навыков командообразования и командного взаимодействия как напарников, так и всего ПО.
21.06.2026 г. (5 день)	Тайный друг.	Фоновая игра, направленная на помощь участникам узнать друг друга за короткий срок и создание дружелюбной обстановки в коллективе.

26.06.2026 г. (10 день)	Ролевая игра.	Мероприятие, направленное на взаимодействие вожатых друг с другом, снятие тактильного напряжения, поднятие эмоционального фона, развитие креативности, актерского мастерства, критического мышления и умения импровизировать.
29.06.2026 г. (13 день)	Тренинг от педагога-психолога.	Мероприятие, направленное на поднятие мотивации и снятие эмоционального напряжения.
01.07.2026 г. (15 день)	Фоновая игра «Секретики».	Мероприятие, направленное на развитие тактического мышления.
03.07.2026 г. (17 день)	О чем молчит море.	Мероприятие, направленное на обмен опытом и преемственность поколений, способствование сплочению поколений ПО «Бриз», а также создание условий для формирования ценностей к лагерю.
05.07.2026 г. (19 день)	Гонка вожатых.	Мероприятие, направленное на подведение итогов программно-методического комплекса, реализуемого на 1 летней смене, оценку полученных навыков и знаний в профессиональной деятельности вожатых в лагере.

Программа развития педагогического отряда «Точка воспламенения».
Авторы: Заворина Дарья Евгеньевна, заместитель начальника лагеря по воспитательной работе ДОЛКД «Пионер», Краснова Карина Викторовна, педагог-организатор ДОЛКД «Пионер».

Цель: повышение уровня профессионально-педагогической компетентности педагогического отряда «Пламя».

Задачи:

1. Сплотить педагогический отряд посредством проведения блоков мероприятий: подготовительного, основного и итогового.
2. Углубить знания педагогов о формах и методах организационной и воспитательной работы с детьми.
3. Содействовать развитию ответственного и творческого отношения к воспитательной работе с детьми.

Вожатская деятельность играет ключевую роль в обеспечении качественного отдыха детей в детских оздоровительных лагерях. Именно вожатые выступают организаторами жизнедеятельности временных детских коллективов, несут ответственность за безопасность и здоровье отдыхающих. От профессионализма и личностных качеств

вожатых напрямую зависят успешность организации досуга, сплоченность коллектива и комфорт пребывания детей в лагере.

Актуальность программы развития педагогического отряда обусловлена необходимостью формирования профессиональных и личностных компетенций у вожатых. В современных условиях повышенных требований к качеству детского отдыха и воспитания возрастает роль педагогического отряда как команды, способной обеспечивать безопасность, создавать благоприятную атмосферу и развивать творческий потенциал детей.

Ежегодно возрастающая потребность педагогов в профессиональной реализации и социальной активности требует от старшего педагогического состава постоянного поиска инновационных подходов и путей саморазвития. Применение современных методик и технологий позволяет раскрывать разнообразные грани потенциала вожатых, обеспечивая эффективное функционирование всей педагогической системы лагеря и определяя перспективные направления дальнейшей работы.

ОПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

Программа развития педагогического отряда включает в себя 3 основных блока:

1 блок – подготовительный (ноябрь – май).

В рамках подготовительного блока мероприятий реализуется:

- встречи с педагогическим отрядом, старшим педагогическим составом и администрацией лагеря;
- проведение формальных и неформальных мероприятий;
- участие в конкурсах и образовательных мероприятиях местного, регионального и всероссийского масштаба.

Таблица 1 – Реализация подготовительный блока мероприятий программы развития педагогического отряда «Точка воспламенения».

Ноябрь	1. Городской семинар-конференция ГРЦ ФорУс. 2. Празднование Дня матери. 3. Музыкальный квиз от отрядов «На заре» и «Феникс». 4. Педагогические дебаты «В точку». 5. Открытие ШВД.
Декабрь	1. Итоговое мероприятие ГРЦ «ФорУс» «5 причин быть вместе». 2. Областной конкурс профессионального мастерства вожатых «Дебаты «Точка роста». 3. Открытие Школы Вожатского Дела ГРЦ «ФорУс».
Январь	1. Рождественская встреча ПО «Пламя». 2. Выезд ШВД 2.0 на базе ДОЛКД «Пионер».
Февраль	1. Выезд ШВД 2.0 на базе ДОЛКД «Пионер». 2. Выезд ШВД в ДОЛКД «Тимуровец».
Март	1. Конкурс «Игры +». 2. «Музыкальный март». 3. Конкурс «Давай играть». 4. Фестиваль вожатских песен «Скоро любовь! Скоро весна!». 5. Интеллектуальным лото. 6. Встреча ШВД 2.0.
Апрель	1. Подготовка к инструктивному сбору ГРЦ «ФорУс». 2. Интенсивный сбор ШВД. 3. Субботники в ДОЛКД «Пионер».

	4. Открытая региональная конференция «Наставники детства: современная теория и инновационная практика». 5. Инструктивный сбор «Время возможностей» от проекта «Вожатский маршрут». 6. Инструктивный сбор Движения Первых. 7. День рождения ВО «Красная нить».
Май	1. Инструктивный сбор ГРЦ «ФорУс». 2. Областной конкурс отрядных дел. 3. Субботники в ДОЛКД «Пионер»

На основе опыта предыдущих лет работы педагогического отряда «Пламя», анализа деятельности вожатых и общей организации времени был создан обновленный «Бортовик», который включает в себя ссылку на «Папку вожатого», в которой собраны дополнительные методические и вспомогательные материалы для работы с временным детским коллективом, детьми с особенностями, напарниками, а также материалы для организации досуга и отдыха детей (огоньки, КТД, отрядный уголок, законы и легенды отряда и лагеря и т.д.).

2 блок – формирующий (июнь – август).

Формирующий блок мероприятий включает в себя реализацию основной части программы развития педагогического отряда «Точка воспламенения», а именно проведение мероприятий, направленных на развитие творческого и профессионального потенциала вожатых, а также на взаимодействие педагогического отряда с персоналом лагеря и внутри отряда в целом; реализуется система мотивации для педагогического отряда.

Основной блок программы начинается за день до начала летней смены, когда вожатые заполняют анкеты, в которых могут указать свои пожелания на смену.

Таблица 2 – Анкета для распределения по отрядам

ФИО:					
Вожатская команда					
С кем хочу стоять			С кем не хочу стоять		
Возраст детей в отряде					
Какой возраст хочу			Какой возраст не хочу		
7-10 лет	11-14 лет	15-17 лет	7-10 лет	11-14 лет	15-17 лет
Мне легче работать когда: (выбрать из списка)					
☐ В одиночку ☐ С напарником/напарниками			☐ В команде, где я – лидер ☐ В команде под руководством		
Корпус					
Летний корпус			Зимний корпус		

Первый день реализации основного этапа программы включает в себя несколько мероприятий ознакомительного характера, направленных на внедрение и изучение территории лагеря вожатыми, взаимодействие со службами лагеря, администрацией и старшим педагогическим составом, а также знакомство с тематикой и механикой смены и программой развития педагогического отряда ПО «Пламя».

Таблица 3 – План заезда вожатых за день до начала летней смены

Время	Мероприятие	Место	Ответственный
10:00	Подъем	Корпуса	СПС

10:30	Завтрак	Столовая	СПС
11:00	Психологический тренинг	Зимний корпус	Тимкина О.Н.
12:00	Трудоустройство, выдача формы	Зимний корпус	Заворина Д. Е. Кумпицкая М.В.
13:00	Обед	Столовая	СПС
13:30 – 17:00	Административный час Подготовка к заезду	Территория, корпуса	Заворина Д.Е. Капустина С.В.
17:30	Погружение в программу смены	Зимний корпус	Сидорова С.В. Челинова С.А.
19:00	План по автобусам	Зимний корпус	Заворина Д.Е.
19:30	Ужин	Столовая	СПС
20:00	Распределение по отрядам	Зимний корпус	СПС
21:00	Репетиции	Шатер	Сидорова С.В.
22:30	Планерка	Зимний корпус	Заворина Д.Е.
00:00	ВЛГ, отбой	Корпуса	Вожатые

Важным инструментом для работы с педагогическим отрядом в период летней оздоровительной кампании 2026 г. является реализация системы стимулирования «Строю себя сам», в которой участвуют напарнические команды.

Описание системы:

1. Валютная система («Марки» – наклейки).

Каждый вожатый получает «марку» (игровую валюту) (Приложение 1) за выполнение определенного критерия. Наклейки являются основой для дальнейшего продвижения команды в рамках системы стимулирования. Эти наклейки вожатые одного отряда собирают в специальный блокнот. Каждый цвет наклеек отвечает за свою категорию.

Таблица 4 – Категории оценивания вожатых.

1. Фиолетовый (Креативность)	Вожатый, проявивший себя в творческих постановках, декоративного, светозвукового оформления. Оценивание ведут методисты, художественный руководитель, звукооператор.
2. Красный (Проявление инициативы)	Вожатый, активен в предложении идей, готовности брать на себя дополнительные обязанности и стремлению улучшать работу с детьми. Оценивание ведут любой член старшего педагогического отряда.
3. Синий (Демонстрация педагогической грамотности)	Вожатый, умеющий эффективно общаться с детьми, ответственен и способен быстро принимать правильные решения в различных ситуациях. Оценивание ведет заместитель начальника лагеря по воспитательной работе
4. Желтый (Дружелюбие и отзывчивость)	Вожатый, готовый помочь с проблемой любому сотруднику лагеря. Оценивание ведут любой член старшего педагогического отряда.
5. Зеленый (Системность и дисциплина)	Вожатый, умеющий поддерживать порядок и дисциплину себя и в отряде. Оценивание ведут любой член старшего педагогического отряда.

2. Территория на карте

Каждой команде выделяется свой цвет территории на тематической карте. По итогам ежедневных достижений команда получает право раскрасить клетки своей территории на карте, исходя из количества набранных наклеек.

3. Механизм активации.

Вожатый передает блокнот с накопленными наклейками; наклейки отмечаются печатью с другой стороны листа, что означает о покупке броска кубика (или объектов инфраструктуры). Количество клеток, которое может быть закрашено командой, соответствует числу, выпавшему на кубике.

4. Покупка объектов инфраструктуры.

По истечении организационного периода вожатые получают возможность приобретать объекты инфраструктуры (дома, животные, грядки и т.п.) на своей территории, используя ранее полученные наклейки. Покупка осуществляется с помощью определённого числа наклеек на соответствующий объект. Каждый приобретенный элемент приносит определенное количество очков развития (Приложение 3).

5. Критерии победы.

Победителем признается команда, набравшая наибольшее количество очков по следующим показателям:

- размер занимаемой территории: наибольший объем закрашенных клеток⁴
- более развитая территория: наибольшее количество объектов хозяйства (отслеживается по очкам развития).

Для взаимодействия вожатых друг с другом, создания благоприятной атмосферы в лагере в целом и условий для построения эмоционально комфортных отношений среди вожатых разных отрядов создан комплекс мероприятий для педагогического отряда. Мероприятия проводятся в кризисные моменты смены, когда особенно важно поддержать вожатых и способствовать их эмоциональной разгрузке. Данный комплекс включает в себя не только мероприятия от старшего педагогического состава, но и тренинги и встречи с педагогом-психологом, что является необходимым в организации грамотной работы вожатого и всего педагогического отряда в целом.

Таблица 5 – Примерный комплекс мероприятий для педагогического отряда

№ п/п	Мероприятие	Цель	Описание мероприятия	Период смены
1	«Почта доверия».	Создание условий для повышения уровня заинтересованности вожатых и взаимодействия друг с другом.	Любой участник ПО «Пламя» вправе выразить своё внимание коллеге посредством письма, отправленного в почтовый ящик, откуда оно будет доставлено адресату.	На протяжении всей смены
2	Вожатский огонек.	Эмоциональная разгрузка вожатского состава, создание атмосферы доверия в отряде.	Каждый представитель педагогического отряда имеет право высказаться на заданную тему, которая была выбрану исходя из эмоционального состояния вожатых.	3 день смены

3	Психологический тренинг «Профилактика эмоционального выгорания».	Создание условий для развития у педагогического отряда компетенций и навыков саморегуляции.	Посредством выполнения ряда упражнений вожатые научатся отличать обычную усталость от синдрома эмоционального выгорания, поймут, какие именно ситуации в работе вожатого вызывают у них наибольший стресс, получают базовые знания о том, как стресс влияет на тело и психику, и освоят простые дыхательные и телесные техники для быстрого снятия напряжения.	4, 10 день смены
4	Тренинг «Инструментарий вожатого. Формы и способы работы с ВДК».	Формирование знаний и навыков в области способов работы с ВДК.	Посредством тренинговой работы с педагогом-психологом вожатые опробуют на себе различные формы взаимодействия с отрядом.	5 день смены
5	Настольные игры.	Развитие коммуникативных навыков, мышления, памяти, фантазии и воображения, выработка усидчивости и целеустремленности.	Отталкиваясь от эмоционального фона и загруженности педагогических кадров, выбирается настольная игра, которая оптимально подходит под период смены, а также под определенное количество человек.	5-20 день смены
6	Мастер-классы.	Создание условий для профессионального роста вожатых в сфере детского отдыха и оздоровления.	1 смена: Пополнение вожатской игротеки (подвижные игры, игры-шутки и т.д.).	7-15 день смены
			2 смена: Основы сценического мастерства.	
			3 смена: Основы создания игр: От идеи до реализации.	
			4 смена: Работа с напарниками.	
7	Фоновая игра «Вирус Тосибосивны».	Создание условий для взаимодействия педагогических кадров друг с другом.	Вожатым необходимо передавать друг другу карточку с «вирусом». Цель игры – не остаться с вирусом к моменту окончания игры.	10-12 день смены
8	Музыкальный конкурс «Один в один».	Создание благоприятного эмоционального	Вожатые копируют образы известных звезд и представляют их личность на сцене. Мероприятие	11 день

		микроклимата, снятие напряжения.	заканчивается вожатской игровой дискотекой.	
9	Иммерсивный квест.	Поддержка положительного эмоционального фона в коллективе.	Всем вожатым необходимо закрыть глаза. В таком состоянии они будут выполнять сюжетные задания, что позволит погрузиться в атмосферу и активизировать воображение.	17-20 день смены

Важным фактором работы для каждого члена педагогического отряда является получение наград в конце каждой летней смены по следующим номинациям:

– «Лучшая вожатская команда» – получает вожатская команда, которая проявила свою сплоченность, взаимопонимание и высокий уровень совместной работы.

– «Лучший вожатый старшей дружины» – получает вожатый, отработавший 21 день на старшей дружине, проявивший максимальный профессионализм в работе с детьми своей дружины.

– «Лучший вожатый младшей дружины» – получает вожатый, отработавший 21 день на младшей дружине, проявивший максимальный профессионализм в работе с детьми своей дружины.

– «Вожатый-наставник» – получает вожатый, посвященный в ПО «Пламя», который на протяжении смены помог новичкам своим опытом, советами, оказывал поддержку и стал настоящим примером.

– «Вожатый-открытие» – получает вожатый, который отработал свою первую полную 21-дневную смену и смог проявить себя ярче остальных.

– «Наставник» – получает представитель старшего педагогического состава или вспомогательной педагогической службы, который оказывал наибольшую поддержку вожатым и помог своим опытом в работе.

Результаты определяются по итогам смены путем общего тайного голосования, обсуждения и согласования общего решения на собрании старшего педагогического состава.

Наиболее важную роль в работе представителей педагогического отряда «Пламя» является вручение галстука вожатому, отработавшему одну полную 21-дневную смену, а также достижение звания Хранителя ПО «Пламя», которое присуждается за качество работы в роли наставника для вожатых и детей, что является дополнительной мотивацией к активной работе вожатых не только на одной летней смене.

3 блок – контрольный (сентябрь – ноябрь).

Контрольный блок мероприятий включает в себя анализ проделанной работы, рефлекссию, обсуждение и разработку плана работы на 2026–2027 год.

ДИАГНОСТИКА И МОНИТОРИНГ

В рамках подготовительного периода было проведено анкетирование членов педагогического отряда. Его целью являлся анализ уровня знаний и навыков педагогов в сфере детского отдыха и оценка их самочувствия в качестве участников педагогического коллектива (Приложение 2).



По завершении летнего сезона будет проведено итоговое анкетирование. Оно позволит оценить результативность проделанной работы, а также выявить проблемные зоны и определить приоритетные направления деятельности для следующего рабочего периода (Приложение 4).

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ

Высокая результативность программы обусловлена её адаптивным и практико-ориентированным подходом. Ключевым фактором успеха является выстроенная система работы, которая начинается с анализа потребностей самих вожатых. Основой для планирования работы с вожатским составом является система входящей диагностики. В начале каждой смены проводится анкетирование, результаты которого анализируются для формирования целенаправленного плана методических мероприятий, ориентированного на актуальные запросы и профессиональные дефициты педагогов.

Ожидаемые результаты программы:

1) В результате проведения подготовительного, основного и итогового блоков мероприятий педагогический отряд будет сплочён, что обеспечит формирование единого коллектива с прочными межличностными связями и благоприятным психологическим климатом. Это позволит повысить эффективность совместной деятельности и способность оперативно и слаженно решать нестандартные задачи в условиях лагеря.

2) Педагоги углубят свои знания о современных формах и методах организационной и воспитательной работы с детьми. Применение этих знаний на практике приведёт к повышению качества организации досуга, обеспечению высокого уровня безопасности и созданию оптимальных условий для всестороннего развития отдыхающих.

3) Вожатые разовьют ответственное и творческое отношение к воспитательной работе. Это выразится в росте числа авторских методических разработок, высоком уровне

вовлеченности в воспитательный процесс, а также в их готовности к саморазвитию и применению инновационных подходов в работе.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Детские подвижные игры народов России, стран СНГ и Балтии / под ред. Т. И. Осокиной. – М., 2013. – 240 с.
2. Нечаев М.П. «Диагностика воспитанности школьников». Учебно-методическое пособие. – М.: ЦГЛ, 2006.
3. С. Горбачёв «Вожатый – актуальная профессия» // Воспитательная работа в школе. Народное образование. – 2005. – №2..
4. Черемисин, В. П. Народные игры в системе воспитания детей и подростков : учеб.-метод. пособие / В. П. Черемисин, Ю. А. Ермолаев. – Малаховка : МГАФК, 2004. – 104 с.
5. Камнев, А. Н. Лагерь – школе и обществу: активные, развлекательные, интеллектуальные, развивающие и коррекционные игры : учеб. пособие / А. Н. Камнев, В. И. Панов. – М. : Народное образование, 2024. – 504 с.
6. Куприянов, Б. В. Методика организации досуговых мероприятий. Ролевая игра : практ. пособие для СПО / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – 2-е изд. – М. : Юрайт, 2025. – 215 с.
7. Савченко, А. В. Игротека в детском лагере : метод. пособие. Вып. 1. – Оренбург : МАУДО МЦДОД, 2023. – 36 с.
8. Сысоева М.Е., Хапаева С.С. «Основы вожатского мастерства. Курс лекций. Рабочая тетрадь». – М.: Центр гуманитарной литературы «РОН», 2002.
9. Под ред. Е.А. Левановой «Мастерская вожатого. Руководство для начинающих и опытных». – М.: Педагогическое общество России, 2003.
10. Шамова Л.Ф., Ховрин А.Ю. «Вожатый - старт в профессию. Кипарис-12». Учебно-методическое пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2005.
11. Смекалова Е.М. «Школа лидерства: Методические рекомендации». – М.: ТЦ Сфера, 2006.

Марки для реализации системы стимулирования «Строю себя сам»



Фиолетовый – Креативность.

Красный – Проявление инициативы.

Синий – Демонстрация педагогической грамотности.

Желтый – Дружелюбие и отзывчивость.

Зеленый – Системность и дисциплина.

Анкетирование педагогического отряда в подготовительный период



1.Насколько вы комфортно ощущаете себя в
Педагогическом отряде "Пламя»?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

2.Насколько вы оцениваете свою профессиональную подготовку в работе с
детьми, работе в лагере?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

3.Насколько вы оцениваете свои навыки в постановке творческих номеров?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

4.Насколько вы оцениваете свои навыки в придумывании и проведении
отрядных дел?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

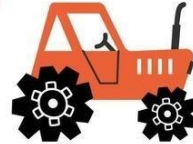
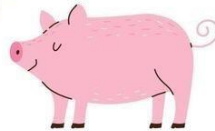
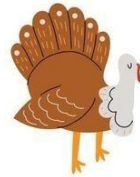
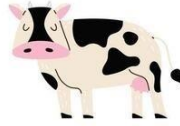
5. Насколько вы готовы обучаться и повышать свои навыки?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

Примеры объектов инфраструктуры





Итоговое анкетирование по итогам летней кампании 2026г.

1.Насколько вы комфортно ощущаете себя в Педагогическом отряде "Пламя"?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:



2. Как изменилась ваша личная ответственность и творческий подход к организации воспитательного процесса в течение сезона?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

3. Оцените степень углубления ваших знаний о формах и методах организационной и воспитательной работы с детьми.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

4.Насколько оцениваете систему мотивации вожатых проведенную в лето 2026?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

5. Оцените степень углубления ваших знаний в методических аспектах.

5.1 Отрядные дела (программы)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

5.2 Творческие номера

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

6.Смогли ли вы найти подход к предотвращению выгорания?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Комментарии:

Составитель:

Ренжина Э.А., заместитель начальника учебно-методического отдела МАУ
ДО ГРЦ ОООД «ФорУс».

**МАТЕРИАЛЫ КОНКУРСА МЕТОДИЧЕСКИХ РАЗРАБОТОК СРЕДИ
ВОЖАТЫХ И ПЕДАГОГОВ МАУ ДО ГРЦ ОООД «ФОРУС»
«ПОТЕНЦИАЛ – 2026»**

Методическое пособие

МАУ ДО г. Новосибирска «ГРЦ ОООД «Формула успеха» 630075, Россия,
Новосибирск, ул. Народная, 14
Тел. +7 (383)309-00-39, umo_forus@edu54.ru

630075, Россия, Новосибирск, ул. Народная, 14
+7 (383) 309-00-39 grc_for@edu54.ru

Коммерческие путевки
+7 (383) 309-01-99



forus-nsc.ru

Муниципальные путевки
+7 (383) 309-00-49

