

Управление образованием администрации
Муниципального образования «город Бугуруслан»
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Лицей №1»
муниципального образования «город Бугуруслан»

«Утверждено»

И.О. Директора МБОУ «Лицей №1»

Л.В. Львова

2025 г.



«Согласовано»

Начальник ЛДП «Звёздная школа»

Т.В. Коробейникова

Т.В. Коробейникова

« 11 » мая 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Для профильного отряда Движения Первых
«Отряд Первых: Первооткрыватели лета»
для детей 11-14 лет
Срок реализации: одна лагерная смена

Год разработки: 2025 г.

Автор-составитель:

Антонова Альбина Миргалимовна

Советник директора по воспитанию
и взаимодействию с детскими
общественными объединениями

г. Бугуруслан, 2025 г.

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка.

Программа разработана на основе методического пособия «Программа профильной смены Движения Первых для разновозрастных отрядов лагерей с дневным пребыванием «Смены первых: Первооткрыватели лета»»

Профильный отряд «Отряд Первых: Первооткрыватели лета» Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых» (далее – Движение Первых, Движение) направлена на формирование здоровой гармонично развитой личности, воспитание чувства патриотизма и активной гражданской позиции.

1.1 Направленность программы.

Данная программа является комплексной. В ее рамках реализуются следующие приоритетные направления:

- оздоровление;
- развитие личности (формирование и развитие эмоционально-волевых качеств);
- освоение коллективной творческой и социально значимой деятельности;
- воспитание патриотизма и гражданственности.

Программа предусматривает приобщение обучающихся к традиционным российским духовно-нравственным ценностям, включая культурные ценности своей этнической группы, правилам и нормам поведения в российском обществе.

Ключевые смыслы программы:

«Люблю Родину». Формирование у детей чувства патриотизма и готовности к защите интересов Отечества, осознание ими своей гражданской идентичности через чувства гордости за свою Родину и ответственности за будущее России, знание истории, недопустимость фальсификации исторических событий и искажения исторической правды, развитие уважения к символам государства (Герб, флаг, Гимн Российской Федерации), к историческим символам и памятникам Отечества.

«Мы – одна команда». Детский коллектив предоставляет широкие возможности для самовыражения и самореализации, позволяет сформировать в детях инициативность, самостоятельность, ответственность, трудолюбие, чувство собственного достоинства.

«Россия – страна возможностей». Окружающая социальная среда формирует взгляды, убеждения, привычки ребенка. Важно создавать воспитательную среду, доступную, интересную для ребенка. Необходимо популяризировать все возможности и социально значимые проекты.

«Вливайся в Движение Первых». Принимая участие в событиях Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение Первых», воспитанники получают возможность

активно участвовать в общественной жизни страны, формировать гражданскую позицию, основываясь на идеалах добра и справедливости, в том числе через систему личностного и социального роста.

1.2 Нормативно-правовая основа.

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989, вступила в силу для СССР 15.09.1990);
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ «О молодежной политике в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 14 июля 2022 г. № 261-ФЗ «О российском движении детей и молодежи»;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 23.01.2021 № 122-р);
- Указ президента Российской Федерации от 09.11.2022 №809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Трудовой кодекс Российской Федерации от 30.12.2001 г. № 197-ФЗ;
- Федеральный закон «О внесении изменений и дополнений в закон РФ «О защите прав потребителей и кодекс РСФСР «Об административных нарушениях» от 09.01.96 г. № 2-ФЗ;
- Об учреждении порядка проведения смен профильных лагерей, с дневным пребыванием, лагерей труда и отдыха. Приказ Минобрнауки РФ от 13.07.2001 г. № 2688.
- Программа воспитательной работы Общероссийского общественно-

государственного движения детей и молодежи «Движение Первых». – М., 2023 г.

1.3 Актуальность программы.

«Отряд Первых: Первооткрыватели лета» представляет собой профильный отряд Движения Первых, вся деятельность которого направлена на знакомство с деятельностью Движения по утверждённым направлениям.

При разработке игровой модели авторы ориентировались на особенность Движения Первых – работу на цифровой платформе – и на один из трендов учебно-воспитательного процесса – игрофикацию, то есть применение элементов и принципов игрового дизайна и игры. Это подход, при котором материал и учебно-воспитательный процесс представляются в виде игры или содержат игровые элементы, такие как задачи, достижения, награды и соревнования. Общие принципы игрофикации: достижение целей, получение наград и достижений, создание вызовов и задач, использование рейтингов, здоровое соперничество, возможность выбора при принятии решений. Игофикация помогает сделать воспитательный процесс более привлекательным, мотивирующим и интерактивным.

Именно поэтому тематикой для профильного отряда «Отряд Первых: Первооткрыватели лета» является мир компьютерной игры. Такая тематика привлекательна для ребят подросткового возраста по ряду причин:

- для многих детей компьютерные игры являются основным источником развлечений, поэтому лагерь, организованный в стиле компьютерной игры, может быть для них увлекательным и захватывающим опытом, примером того, как виртуальный мир может быть организован в реальной жизни;
- игровая тематика способствует развитию креативности и воображения у детей, они могут создавать истории, ролевые сюжеты, а также разрабатывать свои игровые миры и персонажей;

игры могут быть более запоминающимися и эмоционально насыщенными, что помогает обучающимся лучше запоминать и применять новые знания;

- игры часто требуют участия в коллективных задачах, что позволяет развивать навыки командной работы и сотрудничества;
- игровая тематика предполагает множество разнообразных развлечений, дел и активностей, что сделает время пребывания в лагере увлекательным и запоминающимся.

1.4 Педагогическая целесообразность.

Педагогическая целесообразность программы для профильного отряда «Отряд Первых: Первооткрыватели лета» Движения первых заключается в создании условий для формирования, проявления и развития активной жизненной позиции детей и подростков.

Некоторые аспекты, на которых основана педагогическая целесообразность программы:

- социализация: разработка обучающих занятий в рамках деятельности ребёнка во временном детском коллективе позволяет создать благоприятные условия для его социализации;
- выявление и реализация лидерского потенциала: программа помогает подросткам более полно и объективно осознавать свой лидерский потенциал и пути его развития в рамках лично- и общественно-полезной деятельности;
- воспитание гражданской позиции: программа основывается на воспитании гражданской позиции, развитии коммуникативной культуры личности, самостоятельности;
- общее развитие: программа направлена на общее развитие ребёнка, совершенствование его умений самостоятельно мыслить, логически рассуждать, устанавливать причинно-следственные связи, эмоционально сопереживать;
- универсальность: программа может использоваться для работы с детьми из различных социальных групп, разного возраста, уровня развития и состояния здоровья.

1.5 Отличительные особенности программы.

Несмотря на то, что игровая модель предложена по одной из актуальных для детей тем (компьютерная игра), общий замысел смены предполагает живое общение детей друг с другом и с взрослыми. Опыт непосредственного взаимодействия в творческой, а не школьной среде обладает большим потенциалом и для детей, и для педагогов. В подобной среде складывается тёплый дружеский климат, атмосфера содействия, сотворчества, общей заботы друг о друге. Всё это позволяет ребёнку не просто знакомиться с ценностями Движения Первых, а успешно присваивать их себе.

Основные ценности Движения Первых, заложенные в концепцию профильного отряда:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Основные принципы Движения Первых, заложенные в основу профильного отряда:

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

Самодетельный характер. Движение – значительное явление в жизни всей страны. Оно воспитывает в участниках творческое, активное отношение к жизни, прививает им навыки самостоятельности, развивает инициативу и самостоятельность. Дети мотивируют друг друга, родители (законные представители) поддерживают намерения детей, а учителя, педагоги, воспитатели и наставники помогают в реализации намерений детей. Участники самостоятельно и творчески проектируют деятельность Движения.

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

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

объединения детей и молодежи.

Соавторство. Основными соавторами воспитательного пространства как сети взаимосвязанных воспитательных событий Движения выступают дети, молодежь и другие участники Движения, а также семья и школа; общество и государство; социальные партнеры.

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

Труд. Долгое время в нашей стране труд считался делом чести, славы, доблести и героизма, поэтому и в воспитательной работе Движения труд становится ведущим ориентиром. Воспитание трудовых качеств человека предопределяет уровень его жизни и благосостояния в будущем. Труд создает общественное богатство и способствует повышению общей культуры общества. Труд наполняет жизнь человека смыслом, является основной формой проявления его личности и таланта. Участие детей и молодежи в посильной трудовой деятельности даст незаменимый жизненный опыт и станет основой профессиональной ориентации.

На протяжении смены реализуется система деятельности, обеспечивающая *безопасность детей и профилактику девиантного поведения*, включающая в себя разработку и внедрение правил и норм поведения для детей, просветительские и профилактические мероприятия, направленные на развитие навыков коммуникации, эмоционального интеллекта, управления конфликтами, принятия решений и других навыков, которые помогут ребятам справляться с трудностями и преодолевать возникающие проблемы в общении (практикумы, вечерние огоньки, игры и др.), непрерывный мониторинг и оценку ситуации в лагере с целью своевременного выявления проблемных ситуаций и принятия мер по их решению, демонстрацию положительных ролевых моделей со стороны взрослых в лагере, оказание консультативной поддержки участникам смены со стороны вожатых, сотрудничество с родителями.

1.6 Адресат программы.

Основной состав отряда – это обучающиеся образовательного учреждения МБОУ Лицей №1, численностью _____ человек.

Возрастные группы: 11-14лет (5-7 классы);

Включая детей и подростков, находящихся в трудной жизненной ситуации, опекаемых, детей из многодетных семей, одаренных детей, детей спортивных отрядов, детей из семей участников специальной военной операции.

1.7 Объём и сроки освоения программы

Объём программы – ____ часов. Программа рассчитана на одну лагерную смену.

1.8 Режим занятий

Продолжительность одного академического часа – ____ мин.

Перерыв между учебными занятиями – ____ минут. Общее количество часов в неделю – ____ час

Занятия проводятся ____ раза в неделю по ____ акад. час.

1.9 Форма организации образовательного процесса

Форма организации образовательного процесса: очная.

Формы организации деятельности учащихся: групповая.

Формы организации занятий: интерактивная беседа, соревнования, квесты, игры-путешествия и т.д.

2. Цель и задачи программы

Цель профильного отряда «Отряд Первых: Первооткрыватели лета»: создать воспитательную систему деятельности отрядов лагерей с дневным пребыванием, способствующую воспитанию гармонично развитой, патриотичной и социально активной личности, направленную на реализацию детьми инициативы, самостоятельности и ответственности в деятельности Движения Первых.

Данная цель будет реализована через следующие *задачи*:

- 1) создать условия для присвоения традиционных российских духовно-нравственных ценностей в совместной созидательной деятельности;
- 2) вовлечь участников смены в работу по направлениям деятельности Движения Первых;
- 3) формировать у детей опыт командной работы;
- 4) проводить работу по привитию навыков ЗОЖ, оздоровлению детей, по профилактике заболеваний и по профилактике детской безнадзорности в каникулярное время;
- 5) способствовать сотрудничеству детей и взрослых;
- 6) укреплять взаимосвязи между школой, семьёй, жителями населённого пункта, организациями дополнительного образования, учреждениями культуры в организации каникулярного отдыха, занятости детей.

Воспитательная деятельность основывается на следующих принципах:

- *принцип гуманистической направленности.* Каждый ребенок имеет право на признание его как человеческой личности, уважение его достоинства, защиту его человеческих прав, свободное развитие;
- *принцип ценностного единства и совместности.* Единство ценностей и смыслов воспитания, разделяемых всеми участниками образовательных отношений, содействие, сотворчество и сопереживание, взаимопонимание

- и взаимное уважение;
- *принцип культуросообразности*. Воспитание основывается на культуре и традициях России, включая культурные особенности региона;
 - *принцип безопасной жизнедеятельности*. Защищенность важных интересов личности от внутренних и внешних угроз, воспитание через призму безопасности и безопасного поведения;
 - *принцип совместной деятельности ребенка и взрослого*. Значимость совместной деятельности взрослого и ребенка на основе приобщения к культурным ценностям и их освоения;
 - *принцип инклюзивности*. Организация воспитательного процесса, при котором все дети, независимо от их возраста, физических, психических, интеллектуальных, культурно-этнических, языковых и иных особенностей, включены в общую систему деятельности.

Данные принципы реализуются в укладе лагеря, становясь базой для организации совместной деятельности в нем.

3. Планируемые результаты.

На личностном уровне:

- общее оздоровление участников смены, приобретение ими положительных эмоций;
- умение строить конструктивное общение друг с другом в разновозрастной группе;
- расширение кругозора и социального опыта детей;
- сформированное осознанное отношение к себе как части социума;
- активное включение в деятельность Движения Первых.

На уровне организации:

- организация занятости участников смены в летний период;
- вовлечение в систему деятельности Движения Первых;
- совершенствование системы воспитательной работы образовательной организации;
- увеличение доли оздоровленных детей и подростков.

4. Содержание программы.

4.1 Логика и механизмы реализации.

Процесс раскрытия содержания программы представляет собой *последовательность следующих этапов*.

Этап 1. Первый, второй, третий дни смены – *организационный период*.

Задачи этапа: создание и сплочение коллектива; выявление лидеров и отстающих, актива; формирование структуры отряда; определение правил создания творческих и инициативных групп; выявление интересов и склонностей ребят; планирование совместной деятельности; создание позитивного эмоционального настроения на смену и активное участие в событиях отряда и лагеря; выявление и расширение представлений участников смены о Движении; презентация структуры смены для реализации потенциала

участников.

В первый день смены каждый участник получает *Дневник впечатлений*), который наполнен данными о проектах и направлениях деятельности Движения, а также содержит страницы, которые помогут участнику провести индивидуальную рефлексию, оценить прошедший день, записать появившиеся мысли и идеи. Знакомство с Дневником происходит на первом сборе отряда, а индивидуальная работа продолжается все последующие дни после отрядного анализа дня.

Начиная со второго дня смены, отряды заводят *традицию Доброго дела первых*, направленного на осуществление добровольческой (волонтерской) деятельности. Ежедневно после утреннего организационного сбора отряд совместно с вожатыми определяет направления, в которых можно реализовать социально полезные инициативы (экологический субботник, помощь в благоустройстве территории, проведение дел, направленных на популяризацию здорового образа жизни, проведение игровых занятий с местными жителями и т.д.).

Формы работы: игры на знакомство, взаимодействие, выявление лидеров; огонёк знакомства; маршрутная игра; линейка открытия.

Этап 2. С четвёртого по девятнадцатый день смены – *основной период*.

Задачи этапа: активная деятельность творческих и инициативных групп по подготовке дел; реализация коллективно-творческих дел и участие в них; участие в образовательной программе смены; интенсивное погружение в деятельность Движения Первых.

Каждый день начинается с Открытия дня «Первым приготовиться!», задающего эмоциональный настрой, знакомящего с программой дня, с флагманскими проектами Движения.

Ежедневно вожатые проводят *занятия по образовательной программе*: «Что нужно, чтобы стать Первым?». Занятия посвящены развитию мягких навыков, коммуникативных способностей, навыков командной работы, управление временем и т.п.

Каждый день ребята принимают участие в делах лагеря и отряда.

Формы работы: игры на взаимодействие, выявление лидеров; маршрутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; викторина; аукцион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективно-творческое дело; малая форма работы; игра по станциям; анализ дня; сбор; парад и др.

Этап 3. С двадцатого по двадцать первый день смены – *заключительный период*.

Задачи этапа: подведение итогов деятельности и построение перспектив использования полученного опыта за пределами лагеря – в деятельности Движения; организация групповой и индивидуальной рефлексии участников смены; создание позитивного настроения на новые встречи и совместные проекты в рядах Движения.

Формы работы: прощальный огонёк; линейка закрытия; конкурс

«Лидер»; музыкальный вечер.

Игровая оболочка смены. Важной составляющей является игровая оболочка, позволяющая в полной мере раскрыть тематику смены через изменения названий, наименование ролей, присвоение новых названий объекта на территории лагеря, различные приёмы визуализации – тематические оформление дел, костюмы и т.п.

Вариант оболочки:

- Лагерь – компьютерная игра;
- Отряд – персонажи игры с уникальными наборами навыков, опыта;
- Вожатые/Воспитатели – ведущие игры;
- Руководитель смены – главный ведущий игры.

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

Можно также графически изобразить экран для отрядов (команд). Это могут быть батарейки, в которых отображен уровень энергии.

Отряд:



Игровые жизни

Цель персонажей – проходить миссии Движения Первых. Первый, второй, третий, двадцатый и двадцать первый дни не учитываем, так как

в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть (названия миссий по дням есть, но территории не открываются, игровые жизни не зарабатываются). Каждый день в игре посвящён выполнению очередной миссии. Далее список миссий по дням:

День 1 Миссия «Знакомься с лагерь!»	День 2 Миссия «Узнавай новое!»	День 3 Миссия «Открывай смену!»	День 4 Миссия «День Первых»
День 5 Миссия «Будь здоров!»	День 6 Миссия «Умей дружить!»	День 7 Миссия «Держай и открывай!»	День 8 Миссия «Найди призвание!»
День 9 Миссия «Создавай и вдохновляй!»	День 10 Миссия «Создавай и вдохновляй!»	День 11 Миссия «Будь с Россией!»	День 12 Миссия «Благо твори!»
День 13 Миссия «Благо твори!»	День 14 Миссия «Достигай и побеждай!»	День 15 Миссия «Расскажи о главном!»	День 16 Миссия «Открывай страну!»
День 17 Миссия «Береги планету!»	День 18 Миссия «Учись и познавай!»	День 19 Миссия «Служи Отечеству!»	День 20 Миссия «Быть человеком!», «Быть первым!», «Быть вместе!»
День 21 Миссия «До-ско-рых встреч!»			

4.2 Учебный план

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие «первые впечатления»	1	-	1	Анкетирование
2	Знакомство с обучающим курсом «Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: воображение	1	-	1	Выполнение творческих заданий
3	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: креативное мышление	1	-	1	Наблюдение, выполнение творческого задания

4	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: работа в команде	1	-	1	Наблюдение за результатом командной работы
5	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: коммуникативные навыки	1	-	1	Выполнение творческих заданий
6	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: умение решать конфликты	1	-	1	Выполнение творческих заданий
7	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: управление временем	1	-	1	Выполнение творческих заданий
8	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: эмоциональный интеллект	1	-	1	Выполнение творческих заданий
9	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: навыки публичных выступлений	1	-	1	Выполнение творческих заданий
10	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: взаимопонимание	1	-	1	Наблюдение за результатом командной работы
11	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: решительность	1	-	1	Выполнение творческих заданий
12	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: невербальное общение	1	-	1	Выполнение творческих заданий
13	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: лидерские качества	1	-	1	Наблюдение за результатом командной работы
14	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: доверие	1	-	1	Наблюдение за результатом командной работы
15	«Что нужно, чтобы	1	-	1	Выполнение

	стать первым?» Мягкий навык: внимание и концентрация				творческих заданий
16	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: критическое мышление	1	-	1	Выполнение творческих заданий
17	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: логика	1	-	1	Выполнение творческих заданий
18	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: творческое мышление	1	-	1	Выполнение творческих заданий
19	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: самоорганизация	1	-	1	Выполнение творческих заданий
20	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: самоанализ	1	-	1	Коллективный самоанализ
21	Итоговое занятие КТД «День сюрпризов»	1	-	1	Выполнение творческих заданий
	Итого	21	-	21	

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

1. Календарный учебный график

№ п/п	Дата проведен ия	Время проведени я	Название раздела/темы	Кол- во часо в	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1	17.06.2025	09.30-10.00	Вводное занятие «первые впечатления»	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Анкетировани е
2	18.06.2025	09.30-10.00	Знакомство с обучающим курсом «Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык:	1	Практическое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий

			воображение				
3	19.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: креативное мышление	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Наблюдение, выполнение творческого задания
4	20.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: работа в команде	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Наблюдение за результатом командной работы
5	21.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: коммуникативные навыки	1	Практическое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
6	23.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: умение решать конфликты	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
7	24.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: управление временем	1	Игра в группах	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
8	25.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: эмоциональный интеллект	1	Игра-тренинг	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
9	26.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: навык публичных выступлений	1	Обыгрывание игровых ситуаций	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
10	27.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: взаимопонимание	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Наблюдение за результатом командной работы
11	28.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать	1	Игра-тренинг	ЛДП «Звездная	Выполнение творческих

			первым?» Мягкий навык: решительность			школа»	заданий
12	30.06.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: невербальное общение	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
13	01.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: лидерские качества	1	Игры на выявление лидерских качеств	ЛДП «Звездная школа»	Наблюдение за результатом командной работы
14	02.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: доверие	1	Игра-тренинг	ЛДП «Звездная школа»	Наблюдение за результатом командной работы
15	03.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: внимание и концентрация	1	Игры и упражнения на внимательность	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
16	04.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: критическое мышление	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
17	05.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: логика	1	Игра - головоломка	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
18	07.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: творческое мышление	1	Творческое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
19	08.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?» Мягкий навык: самоорганизация	1	Игра-тренинг	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий
20	09.07.2025	09.30-10.00	«Что нужно, чтобы стать первым?»	1	Игровое занятие	ЛДП «Звездная школа»	Коллективный самоанализ

			Мягкий навык: самоанализ				
21	10.07.2025	09.30-10.00	Итоговое занятие КТД «День сюрпризов»	1	Игра-квест	ЛДП «Звездная школа»	Выполнение творческих заданий

2. Условия реализации программы.

Организационные условия

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

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

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

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

Материально-техническое обеспечение профильной смены

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

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

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

4. *Комплект мультимедиа оборудования:* проектор, экран, ноутбук, звуковые колонки на стойках, звуковой пульт, цветное МФУ, флеш-карта.

5. *Канцелярские товары:* белая бумага А4 для печати, цветная бумага А4

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

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

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

3. Формы аттестации/контроля

Некоторые формы аттестации и контроля занятий в лагере дневного пребывания:

- Мониторинг-карты. Это форма обратной связи, которая позволяет ежедневно оценивать эмоциональное состояние детей. В мониторинг-карты отряды записывают позитив и негатив за день, благодарности, предложения.
- «Барометр настроения». Его заполняют дети, чтобы отслеживать общий фон настроения и психологический климат на протяжении всей смены.
- Анкетирование. Проводится на различных этапах смены, чтобы оценить уровень удовлетворённости детей и родителей жизнедеятельностью временного детского коллектива.
- Учёт достижений. В лагере могут вести учёт достижений ребят, например, повышать их звания за участие в конкурсах и играх.
- Педагогическое наблюдение. Один из способов отслеживания метапредметных результатов, таких как владение социальными и управленческими навыками.
- Выполнение творческих заданий,

4. Методические материалы.

Методическое сопровождение отрядной работы

Содержание отрядной работы должно соответствовать общему содержанию смены. Отрядное время можно посвящать более детальному знакомству с направлениями деятельности Движения Первых. Также важно использовать это время для формирования и развития детского коллектива, создания благоприятного психологического климата в нём. Поскольку смена насыщена делами и событиями, воспитатель (вожатый) сопровождает отряд и каждого ребенка в процессе участия в этих делах. Для более глубокой подготовки к работе с отрядом можно воспользоваться списком рекомендованной литературы.

Проведение творческих занятий

Содержание творческих занятий (продолжительность занятия – 30 минут):

Мягкий навык дня	Варианты упражнений для занятия
День 2 Воображе ние	Задание 1: возьмите лист бумаги и поставьте на нём несколько точек фломастером, затем, не отрывая руки, одной линией соедините все точки. Что у вас получилось, на что это похоже? Назовите не менее трёх вариантов. Задание 2: оглянитесь вокруг и определите для себя 10 различных предметов (можно записать их, можно запомнить), а затем назовите ассоциацию, связанную с каждым из выбранных предметов (событие, история, человек и т.п.). Задание 3: вспомните описание любимого персонажа книги, попробуйте нарисовать его портрет, ориентируясь только на это описание, а затем добавьте детали, которые вам кажутся наиболее подходящими к его образу.
День 3 Креативн ое мышлени е	Задание 1: решите графическую головоломку – сколько вы увидите разных предметов в данном изображении, дорисуйте либо дорисуйте то, что вы видите на картинке, до конкретного всем понятного рисунка. Задание 2: представьте, что у вас сегодня образовалось очень много свободного времени, придумайте 50–70 занятий, которыми вы можете заполнить свободное время. Задание 3: Представьте такую картину: Парк. Идет дождь. Одни люди суетливо торопятся укрыться в теплое и сухое место. Другие спокойно шагают под зонтом. И только бездомному коту, что сидит под лавкой в этом парке, некуда бежать. Он уже насквозь промок и сжался от холода. Напишите монолог от лица бездомного кота. Что он испытывает в этой ситуации?
День 4 Работа в команде	Задание 1: закройте глаза, перемещайтесь по кругу, издавая звуки гудения, чтобы избежать разговоров. По сигналу остановитесь и попробуйте выстроиться в круг, не открывая глаз. Задание 2: вы все являетесь деталями гоночного болида, ваша задача выиграть гонку, первыми прийти к финишу. Чтобы облегчить вес болида необходимо избавиться от одной лишней «детали». Какую «деталь» вы исключите из механизма болида? (правильное решение – лишних деталей нет). Задание 3: разделитесь на три команды, задача каждого участника команды записать и сообщить остальным участникам 5 своих сильных и 5 слабых сторон. Внимание, если недостаток одного компенсируется достоинством другого, то этот недостаток вычёркивается. Если команда сможет сформулировать достоинства и недостатки всей команды, то их тоже следует записать.

День 5 Коммуникативные навыки	Задание 1: разбейтесь на пары. Один участник из пары закрывает глаза, второй участник становится ведущим, глазами. Задача ведущего продумать маршрут, по которому он должен провести напарника. Задача ведомого, выполняя команды и не отрывая глаз, пройти задуманный маршрут. Задание 2: вы все – детали функционального дома, ваша задача определить, кем или чем вы является в доме, занять своё место. Как только дом построен, ведущий спрашивает у каждого участника, какой деталью тот является и какую функцию выполняет. Задание 3: разделитесь на три команды, выстройтесь в колонну. Задача последнего человека в колонне нарисовать на спине впереди стоящего какойто рисунок, задача следующего человека рисовать его на спине впереди стоящего и т.д. Первый человек в колонне переносит полученный спиной рисунок на лист бумаги.
День 6 Умение решать конфликты	Задание 1: объединитесь в группы и попробуйте вспомнить конфликты, свидетелями или участниками которых вам пришлось являться. Выберите один конфликт на группу, а затем попробуйте представить, что этот конфликт видят марсианские учёные, которые ничего не знают про поведение землян. Проанализируйте конфликт с их точки зрения и ответьте на вопросы: что именно разглядели марсиане в свой телескоп? Что их в наибольшей степени удивило? Как они могли бы объяснить для себя причину происходящего? Какие выводы были бы сделаны марсианскими учеными на основе этих наблюдений о людях: каковы их поведенческие особенности, уровень интеллекта? Задание 2: дается краткое описание какой-либо конфликтной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама ее туда не отпускает. На роль первого из участников конфликта приглашается один человек, а на роль второго – сразу два. Тот, кто играет роль единолично, говорит реплики обычным образом, а те, кто вдвоем – высказываются пословно: кто-то из них говорит одно слово, другой – следующее и т.д. При этом у них должен получиться связный, логически целостный разговор. Задание 3: разделитесь на пары, каждой паре выдаётся карточка с описанием конфликтной ситуации. Задача пары без слов, только жестами и мимикой разыграть данную конфликтную ситуацию так, чтобы остальные участники догадались.

День 7 Управление временем	Задания могут выполняться группой Задание 1: давайте проверим, как каждый из нас чувствует время. Закройте глаза и, не считая про себя, попробуйте определить, когда пройдет ровно 1 минута времени от моего сигнала. Как только вам покажется, что минута прошла, открывайте глаза и поднимите руку, но не говорите ничего до тех пор, пока все не завершат задание. Задание 2: каждый индивидуально запишите свой список дел на сегодня и попробуйте распределить его в таблицу «срочное – важное», «срочное – не важное», «не срочное – важное», «не срочное – не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно не делать вовсе. Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобразите его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем подпишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат – как можно понять, что кусок съеден, а дело сделано.
День 8 Эмоциональный интеллект	Задание 1: разделитесь на команды и представьте, пожалуйста, общее имя вашей группы. Для этого нужно подумать над именем каждого участника: что оно означает, как было выбрано, почему участника называли именно так. Задание 2: объединитесь в пары (желательно не явным друзьям) и в течение 5 минут внимательно смотрите друг другу в глаза. Ответьте на вопросы: какие чувства (эмоции) у вас возникали в ходе выполнения упражнения? По какой причине возникал смех, улыбка, смущение и т.д. (если члены отряда говорят о них)? Какие мысли приходили к вам в голову во время выполнения упражнения? Снова внимательно смотрите друг на друга, и ничего не говорите, но теперь постарайтесь понаблюдать за возникающими мыслями и переживаниями. Задание 3: определите, какие эмоции испытывают люди, изображенные на картинках, и запишите их. Обсудим наши предположения и выявим правильно определенные эмоции, ошибки и их причины.
День 9 Навык публичных выступлений	Задание 1: перемещайтесь с разными скоростями по команде (3 – обычная скорость, 4 – чуть быстрее, 5 – самая быстрая, 2 – чуть медленнее обычной, 1 – самая медленная скорость). На какой скорости было комфортнее всего перемещаться? Как вы думаете, какая скорость нужна во время публичного выступления? Задание 2: вам выдана карточка с очень странным предметом-изобретением, придумайте в группах рекламу этого товара. Один из участников команды рекламирует предмет, пробуя продать его аудитории. Задание 3: необходимо выступить с подготовленным текстом, выданным вожатым, с заданной жеребьевкой эмоцией.

День 10 Взаимопо- нимание	Задание 1: все участники стоят в кругу и по команде ведущего начинают выполнять несложное физическое упражнение, затем по команде начинают выполнять то движение, которое делал сосед слева и т.д. Круг завершается, когда к каждому вернётся его движение (вероятно, в очень искажённом виде). Задание 2: отряд делится на группы и каждой группе вручается пачка бумаги. Задача групп построить самую высокую башню без использования каких-либо скрепляющих материалов. Задание 3: участники делятся на мини-группы из трех человек каждая. Каждой тройке понадобится небольшое сооружение из деталей «конструктора», включающее порядка 10–15 деталей (домик, машинка и т. п.), и еще один комплект таких же деталей, чтобы его скопировать. Сооружения для копирования могут создаваться участниками из других троек или ведущим; той тройке, которой предстоит его копировать, оно не показывается. Внутри каждой мини-группы между участниками распределяются следующие роли: «глаза» – способны видеть как копируемый, так и создаваемый предмет, но не могут говорить и сами совершать какие-либо действия с «конструктором». Их возможности ограничиваются передачей информации о том предмете, который копируется, с помощью мимики, жестов и т. п.; «рты» – способны говорить и видеть то, что строится, но не видят, что копируется; «руки» – слышат и создают копию сооружения, но ничего не видят (их глаза закрыты или завязаны). Они не могут ощупывать оригинальное сооружение, а должны руководствоваться тем, что слышат от «рта». Задача каждой из троек – работая при таком распределении ролей, создать копию того сооружения, которое было им предложено (10 минут).
--	---

День 11 Решитель- ность	Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние, его задача так пройти перед отрядом, чтобы ребята смогли определить изображаемую эмоцию или состояние. Задание 2: отряд распределяется по помещению, им необходимо перемещаться, соблюдая ряд правил: никто не может двигаться одновременно (если хотя бы 2 человека движутся одновременно, задание считается невыполненным); каждый человек может двигаться не более 5 секунд, после чего нужно остановиться; моменты, когда не двигается никто, не могут длиться более 5 секунд; отряду нужно продержаться та-ким образом минимум 2 минуты. Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5-8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шарика. Задача групп – как можно дольше удерживать шарик в воздухе, причём зажимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается.
--	---

День 12 Невербальное общение	Задание 1: участники изображают клавиатуру «пишущей машинки». Если ребят меньше количества букв в алфавите, то каждому достается несколько букв. Вожатый диктует фразы, остальные участники «печатают» их – когда встречается их буква, громко произносят ее, подпрыгивают и хлопают в ладоши. Задание 2: участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать упражнение, изображает на лице какое-либо необычное выражение и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись от остальных участников. Сосед передает увиденное выражение дальше и т. д., пока оно не пройдет полный круг. Участник, находящийся непосредственно перед начавшим игру, показывает то, что до него дошло, уже всему кругу. После этого начавший игру демонстрирует всему кругу то выражение лица, с которого упражнение началось. Задание 3: участники встают в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии примерно 3м таким образом, чтобы каждый нашел свою пару в противоположной шеренге. По сигналу вожатого одна шеренга начинает медленно подходить к другой. Участники, стоящие в неподвижной шеренге, ждут, пока напарник приблизится к ним на такое расстояние, что дальнейшее сближение начнет вызывать дискомфорт, желание отойти назад. Когда это происходит, они жестом руки останавливают своих напарников. После этого участники встают на свои места, и роли стоящих в шеренгах меняются – двигаться начинают те участники, которые до того были неподвижны.
День 13 Лидерские качества	Задание 1: Поздоровайтесь со всеми в группе как: человек, самый счастливый, получивший хорошее известие; человек, только что проигравший важнейшее в жизни соревнование; человек, который ощущает себя лидером. Задание 2: участники встают парами спиной друг к другу по кругу. Тарелку, наполненную водой, передают из рук в руки, стараясь не пролить воду. Задание 3: две группы получают разные утверждения о лидерстве: «Лидер должен добиваться блестящего результата», «Лидер должен быть в своей команде самым умным». Задача ребят – доказать или опровергнуть данное утверждение, используя убедительные аргументы.

День 14 Довер ие	Задание 1: участники встают в плотную шеренгу, создавая «скалу», на которой торчат выступы, образованные из выставленных рук и ног участников, наклоненных вперед тел. Задача водящего – пройти вдоль этой «скалы», не упав в «пропасть», т.е., не поставив свою ногу за пределы линии, образованной ступнями остальных участников. Задание 2: участники разбиваются на тройки. Два человека встают лицом друг к другу на расстоянии 120–150 см, держа руки ладонями вперед на уровне груди. Третий участник встает между ними, расслабляется и начинает, выпрямившись, свободно падать вперед или назад на руки одного из двух. Их задача – мягко ловить его на руки (с опорой на плечи) и легко отталкивать от себя так, чтобы он начал падать в другую сторону. Таким образом, средний участник свободно и расслабленно раскачивается между двумя крайними. Желательно, чтобы в роли среднего участника побывал каждый. Задание 3: участник забирается на возвышение (это может быть подоконник, предметы мебели и т.п.), становится спиной к его краю и падает на руки ловящих его других членов группы. Ловят его 7 или 9 человек, 6 или 8 из которых образуют соответственно 3 или 4 пары (в парах участники находятся лицом друг к другу на расстоянии 60–70 см), а один стоит отдельно и боится, чтобы падающий не ударился головой. Ловящие вытягивают руки вперед, пары могут сцепить их. Падающий участник должен обхватить себя руками за плечи (иначе он может ударить ловящих) и после команды ведущего «Готово» – свободно упасть на спину. При желании участников можно произвести модификации упражнения: падать лицом вперед или вдвоем, обнявшись.
День 15 Внима ние и концентр ация	Задание 1: отряд разбивается на пары, ведущий в паре показывает движения, их нужно повторять так, как это делало бы зеркало, например, ведущий машет правой рукой, а зеркало соответственно машет левой. С течением времени задания усложняются (начинаем с простых – машем рукой, а затем придумываем всё более сложные и сложные, например, скрещивание рук и ног). Задание 2: отряд делится на две половины, получившиеся группы встают лицом друг к другу в две шеренги, затем одна из групп отворачивается, а вторая меняется предметами одежды, аксессуарами, местами и т.п. Задача отворачивавшейся команды найти все изменения, затем команды меняются ролями. Задание 3: ведущий чертит квадрат из девяти клеток 3х3, в середину квадрата «садится муха» (ставится точка), задача отряда говорить слова «вправо, влево, вниз и вверх» так, чтобы муха «не выползла за пределы квадрата» и, конечно, внимательно следить за тем, в какой она в данный момент клетке. В любую секунду у любого участника ведущий может спросить: «Где муха?»

День 16 Критическое мышление	Задание 1: ведущий показывает 1 предмет, например, кружку, а задача каждого из участников назвать 1 предмет, который они считают противоположным, объяснив свой выбор (например, кружка и доска: кружка – выпуклая, а доска – плоская). Задание 2: каждый участник сообщает о себе 2 правдивых факта и 1 ложный, задача остальных – определить недостоверную информацию. Задание 3: первый участник начинает предложение, например, «Люди едят много фруктов и это хорошо, потому что... они получают витамины». Следующий участник продолжает: «Люди получают витамины, и это плохо, потому что... не все витамины усваиваются организмом». Далее «Не все витамины усваиваются организмом, и это хорошо, потому что...» Задача участников – придумывать логичные аргументы на каждый факт.
День 17 Логика	Задание 1: решать головоломки с примерами со спичками/карандашами. Задание 2: разгадывать ребусы. Задание 3: отрядом нужно досчитать до 33, при этом называть числа, делящиеся на три или содержащие в своей записи цифру 3, нельзя. Вместо этого нужно хлопать (называть своё имя, называть имя соседа справа/слева и т.п.).
День 18 Творческое мышление	Задание 1: на любое слово, предложенное ведущим, участники называют прямую ассоциацию (прямые ассоциации). Затем на слово ведущего ассоциацию называет 1 участник, а второй участник называет ассоциацию на слово первого и т.д. (круговые ассоциации). Задание 2: выбирается 1 простое слово, например, «будильник», к которому можно добавить любые приставки, объяснив смысл получившегося слова (перебудильник – это..., за- будильник – это..., сверхбудильник – это... и т.д.). Задание 3: каждый участник вытягивает одну карточку с рисунком, например, кота. Задача участника рассказать, каким бы он был котом.
День 19 Самоорганизация	Задание 1: напишите не менее 10 положительных фраз- установок, например, «Я умный», «Я сильный» и т.п. Эти установки должны относиться непосредственно к вам, отражать ваши жизненные цели и стремление стать именно таким. Задание 2: выпишите в столбик свои слабости и для каждой из них найдите минимум одну положительную интерпретацию (например, пунктуального человека кто-то считает примером для подражания, а кто-то занудой – то, что для одного человека является слабостью, для другого может быть сильной чертой). Задание 3: ребятам предлагается конструктор с достаточно большим количеством деталей. Группа делится на наблюдателей и строителей, которые со временем меняются. Предлагается задание: «Соберите дом своей мечты». Задание считается оконченным только тогда, когда все участники довольны результатом и согласны с окончанием строительства.

День 20 Подведен ие итогов и самоанал из	Задание 1: участникам предлагается нарисовать себя так, чтобы никто не видел. После этого рисунки собираются и смешиваются. Производится обмен впечатлениями по каждому рисунку. Задание 2: каждому участнику выдается по три карточки, на которых нужно написать три варианта своего имени (например, как называют родственники, друзья, учитель и т.д.). После чего каждый участник представляется, используя эти имена, и пробует объяснить, что в его характере, поведении и т.д. могло послужить причиной возникновения данного имени. Задание 3: участникам нужно на листочке обвести свою ладонь и на каждом пальце написать качества, свойственные только ему, т.е. ответить на вопрос: «Какой я?».
---	---

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

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

Список литературы.

5. Афанасьев С.П. Сто отрядных дел / С.П. Афанасьев, С.В. Коморин. – Кострома: МЦ «Вариант», 2000. – 112 с.
6. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2001 г. – 224 с.
7. Байбородова Л.В. Использование субъектно-ориентированной технологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Воспитание школьников. – 2017. – № 4. – С. 3–10.
8. Гугни В. Настольная книга вожатого / В. Гугнин. – М.: Альпина Паблишер, 2016. – 297 с.
9. Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухачева, А.Г. Кирпичник. – М., 2005. – 544 с.
10. Куприянов Б.В. Технология и методика работы вожатого в лагере: учебное пособие / Б.В. Куприянов, О.В. Миновская – Кострома: Издательство «Авантитул», 2024. – 220 с.
11. Леонтьев Д.А. Самореализация и сущностные смыслы личности // Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии. – М., 1997. – С. 156–176.
12. Лутошкин А.Н. Как вести за собой. – М., Просвещение, 1981. Маслоу А. Мотивация и личность. – СПб: Питер (Сер. Мастера психологии), 2021. – 400 с.
13. Немов Р.С. Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р.С. Немов, А.Г. Кирпичник. – М.: Педагогика, 1988. – 144 с.
14. Областной лагерь актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорт»: Школа лидера (цикл учебно-развивающих занятий областного лагеря актива молодёжи имени А.Н. Лутошкина «Комсорт» / Автор-составитель А.И. Тимонин. – Кострома: КГУ им. Н.А. Некрасова, 2012. – 84 с.
15. Обухова Л.Ф. Возрастная психология: Учебник для вузов. – М., 2006. – 460 с.
16. Рожков М.И. Развитие самоуправления в детских коллективах. – М., Владос, 2002. – 169 с.
17. Рожков М.И. Теория и методика воспитания: учебник и практикум для вузов / М.И. Рожков, Л.В. Байбородова. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2024. – 330 с.
18. Тихомирова Е.В. Современные технологии воспитания: опорные точки дискуссии / Е.В. Тихомирова, А.Г. Самохвалова, А.Г. Кирпичник, Д.А. Долотова // Сибирский педагогический журнал. – 2018. – № 6. – С. 7–17.
19. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников: Учебное пособие / Л.И. Уманский. – М.: Просвещение, 1980. – 160 с.

Приложение.

Описание примерных сценарных ходов событий смены (по дням)

Описание примерных сценарных ходов событий 1-го дня смены. Миссия «Знакомься с лагерем!»

Копилка творческих игр-заданий для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления»

Продолжительность – 120 минут.

Необходимые ресурсы: стулья по количеству игроков, мяч.

Предварительная подготовка: подготовить реквизит и выбрать от- рядное место.

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

Игра 1. «Новый знакомый». Отряд встаёт в два круга: внешний и вну- тренний – лицом друг к другу. Получившиеся пары в течение 2–3 минут знакомятся и рассказывают о себе, а затем внутренний круг смещает- ся вправо на одного человека. Перемещение повторяется, пока не будет пройден весь круг. Можно использовать музыкальное сопровождение, провести игру в танце.

Игра 2. «Кто? Где? Когда?». Игроки становятся в круг. По сигналу водящего дети перестраиваются так, чтобы имена располагались: в ал- фавитном порядке, по месяцам рождения, по знакам зодиака и т.д.

Игра 3. «Стульчики». Все играющие сидят в кругу на стульях. Веду- щий встаёт в центр круга, оставляя свободным один стул. Задача игро- ка, у которого с правой стороны свободен стул, ударить по нему правой рукой и назвать имя любого игрока. Игрок, чьё имя названо, переходит на свободный стул. Ведущий должен занять свободный стул до того вре- мени, пока по нему ударят игроки и назовут имя. Если ему это удалось, то игрок, с правой стороны которого находится занятый ведущим стул, становится ведущим.

Игра 4. «Вспомни имя». Несколько ребят становятся в шеренгу и называют водящему свои имена. Потом водящий отворачивается, участники меняются местами, и водящий должен правильно назвать их по именам.

Игра 5. «Сказка». Отряд нужно разбить на 2–4 группы (в зависимо- сти от численности) по 5–8 человек. Затем им даётся 5–7 минут для того, чтобы приготовить, озвучить и показать в действиях какую-либо сказку. Они могут взять всем известную сказку («Колобок», «Репка») или придум- мать свою. Главное задание, чтобы во время показа сказки каждый ре- бёнок из группы побывал «на сцене» и имя каждого ребёнка в группе было произнесено во время «спектакля» не менее 3(4, 5, 6) раз. Напри- мер: «Жили-были дед Витя и бабушка Алёна. Пошёл как-то дед Витя и по- саживал репку Таню. Выросла репка Таня большая-пребольшая».

Игра 6. «Знакомство по парам». Участники разбиваются по парам, желательно по принципу «объединись с незнакомцем». В течение 3 ми- нут рассказывают друг другу о себе, потом представляют партнера дру- гим участникам, говоря о нем от первого лица, стоя за спиной и положив руки на плечо сидящего впереди партнера.

Игра 7. «Назовись». Все стоят в кругу, держа вытянутые руки перед собой. Начиная игру бросает мяч через центр круга одному из участников и называет при этом свое имя. После броска он опуска- ет руки. После того, как мяч обойдет всех, и все опустят руки, игра на- чинается по второму кругу. Каждый из участников бросает мяч тому человеку, которому он бросал в первый раз, и снова называет свое имя. Третий раунд этой игры несколько изменен. Опять же все стоят в кру- гу с вытянутыми руками, но теперь

участник, бросавший мяч должен назвать имя того, кому адресован бросок, поймавший мяч проделыва- ет то же самое и т. д.

Игра 8. «Мяч по кругу». Все сидят (стоят) в кругу. У первого игро- ка в руках мяч. Он называет чье-либо имя и кидает этому человеку мя- чик. Поймавший мяч должен назвать другое имя и кинуть ему мяч. Так до тех пор, пока не будет обойден весь круг, причем мяч должен побы- вать у каждого только один раз.

Хозяйственный сбор

Продолжительность – 30 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

На **хозяйственном сборе** происходит предъявление обязательных бытовых и хозяйственных требований.

Следует рассказать о месте проведения лагеря, провести знакомство с территорией, показать самые значимые места, можно дать им интерес- ные названия. Кроме того, вожатый должен объяснить правила жизнеде- ятельности: местонахождение гигиенических комнат мальчиков и дево- чек, план уборки, поддержание порядка, расположение кулера с водой.

На этом собрании с учетом пожеланий детей составляется график дежурств, которому стоит следовать, чтобы в лагере всегда были чисто- та и порядок. График вывешивается на видное место. Так же на данном собрании рассказывается распорядок дня.

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

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

Во время пребывания в лагере детям следует соблюдать следующие правила:

- соблюдать режим дня.
- находиться в поле зрения вожатого, сообщать ему о своем наме- рении куда-то сходить.
- уметь брать на себя как личную ответственность, так и ответствен- ность за общее дело.
- работать творчески и с вдохновением.
- проявлять интерес к лагерной и отрядной жизни, стараться заин- тересовать товарищей.
- добросовестно выполнять поручения вожатого, или работу, необ- ходимую для общего дела.
- беречь свое здоровье и не причинять вред себе и окружающим.
- не выходить за территорию.
- соблюдать личную гигиену, беречь имущество.
- уважать окружающих.
- приходить вовремя и выполнять обещания.
- давать слово человеку, поднявшему руку.
- активно принимать участие в деятельности отряда.

- соблюдать правила безопасности.
- не ходить по газонам, не рвать листья, цветы и траву.
- быть чутким и внимательным к окружающим.

Детям в период организации лагеря с дневным пребыванием запрещается:

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

заниматься вымогательством, запугивать.

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

Маршрутная игра по лагерю «Первые открытия»

Продолжительность – 90 минут.

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

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

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

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

Дорогие леди и джентльмены, я, Шерлок Холмс, приглашаю Вас пройти курс обучения в моей школе детективов. Почему именно Вас? Да потому, что все говорят о вашей проницательности, уме, ловкости и хитрости. Мне очень нужны такие помощники, но я должен убедиться, что вы действительно такие, как о Вас говорят. Для этого пройдите мои испытания!

Ну что ж, ребята, оказывается, попасть в школу Шерлока Холмса не так уж и просто. Вы готовы пройти испытания? Наверное, они должны прилагаться к письму (открывает конверт и достаёт карточки с номерами и маршрутные листы). А вот и сами испытания. Итак, давайте начнём!

Прежде всего, попробуем проявить улики, каждому из вас нужно взять один белый листок и окунуть его в проявляющую жидкость (номер команды написан воском на белом листе, при помещении листа в подкрашенную воду номер проявляется). Как только появится цифра – делимся на две команды, каждая команда получает маршрутный лист.

Задание 1. УЛИКИ.

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

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

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

Задание 2. РАССЛЕДОВАНИЕ.

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

В данном конверте находится список вопросов о вашей команде, о каникулах в лагере.

Ответьте на них, ответы запишите в соответствующие поля.

Название команды:

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

Задание 3. МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ.

Весь отряд стоит внутри квадрата, нарисованного на полу. Участники по очереди пробуют дотянуться до разбросанных предметов и перенести их внутрь. Сложность в том, что предметы лежат так, чтобы дотянуться до них можно было только с поддержкой товарищей.

Задание 4. ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЕ.

Чтобы установить личность преступника, многие детективы вживаются в его образ. То же самое предстоит сейчас вам. Я буду зачитывать описание преступника, вы внимательно слушаете описание, затем изображаете этого преступника.

1. Его походку нельзя было спутать, ни с какой другой, так как он передвигался как-то скачкообразно, а голова была всегда наклонена несколько вправо. И еще он постоянно напевал: «А я девушек люблю...»
2. У него была обаятельная улыбка. Он немного прихрамывал на левую ногу. Слабостью в его характере было то, что он постоянно расстегивал и застегивал пуговицы на воротнике рубашки.

3. Походку его можно было назвать тараканий шаг. Одна штани- на была закатана выше колен. Первое, что бросалось в глаза при встрече с ним, это то, что он трясся, как осиновый лист, и бор- мотал что-то себе под нос.
4. Это был высокий мужчина с гордо поднятой головой и широкой грудью. Руки он постоянно держал в карманах и лишь изредка вынимал левую руку, чтобы почесать в затылке. При этом его гла- за бегали в разные стороны, а правая нога изредка подергивалась.
5. Это была девушка низкого роста, которая во время ходьбы дер- жала руки так, будто они прилипли к телу. Примечательной осо- бенностью внешности было то, что через каждые 5 шагов она де- лала полный оборот на 360 градусов.

Задание 5. ДОПРОС.

Умение держать язык за зубами – одно из главных качеств сыщика. Кто-то им владеет с рождения, а кому-то придется его развивать. Сядь- те, пожалуйста, на стулья, а я встану в центр и проведу «допрос с при- страстием». Сложность ситуации заключается в том, что отвечать должен не тот, к кому обращен вопрос, а его ***сосед справа***. Кроме того, на вопро- сы ***нельзя отвечать «да» или «нет», а также запрещается называть цвета***. Варианты вопросов:

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

Завершается маршрутная игра общим сбором, подведением итогов, вручением грамот и призов.

Огонёк знакомств «Если вы есть, будьте первыми»

Продолжительность – 60 минут.

Необходимые ресурсы: фонарик для каждого участника; сюрпризки.

Предварительная подготовка: оформить место проведения огонька.

Огонёк – это ритуал обсуждения и анализа прожитого дня отрядом и педагогом. Анализу подлежат всё: складывающиеся отношения в кол-

лективе, проведённые и состоявшиеся дела, успехи и неудачи. Анализ происходит вечером при свете огонька. «Огонёк» – это не просто свеча, костёр, или фонарик, это лагерное и отрядное тепло, летящие искры за- интересованности и дружбы.

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

На огоньке первым всегда говорит вожатый, чтобы раскрепостить ребят, дать им

возможность понять модель рассказа. На огоньке зна- комств вожатый рассказывает детям таинственную легенду его возник- новения, плавно переходя к ассоциации между огоньком и «пламенем наших сердец», объясняет традиции и правила огонька: когда говорит один – все молчат; говорим откровенно и честно; никого не осуждаем; закон свободного микрофона; все сказанное на огоньке не должно «вы- носиться» за его пределы; через центр круга переходить нельзя; после выступления товарища поддерживаем его, шурша ладонями друг о дру- га; если поём песню, то тихо, спокойно.

На огоньке знакомств закладываются отрядные традиции (проща- ние с днём, ритуал вручения подарков, награды «героям дня»; заполне- ние дневника успешного человека и т.д.).

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

Если вы есть – будьте первыми, Первыми, кем бы вы
ни были. Из песен – лучшими песнями, Из книг –
настоящими книгами. Первыми будьте и только!
Песенными, как моря. Лучше второго художника
Первый маляр.
Спросят вас оробело:
«Кто же тогда останется, Если все будут
первыми,
Кто пойдет в замыкающих?» А вы трусливых не
слушайте, Вы их сдуйте как пену,

Если вы есть – будьте лучшими, Если вы есть –
будьте первыми! Если вы есть – попробуйте Горечь
зеленых побегов, Примериваясь, потрогайте
Великую ношу Первых.
Как самое неизбежное Взвалите ее на плечи.
Если вы есть – будьте первыми, Первым труднее и
легче!

После стихотворения вожатый проводит анализ стихотворения, за- давая вопросы о его смысле и главной идее.

После анализа стихотворения задаёт вопросы, на которые предсто- ит найти ответы сегодня, здесь, на этом огоньке.

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

После того как вопросы озвучены, вожатый начинает рассказ о себе, делая акцент на этих вопросах. По окончании рассказа зажигается дет- ский фонарик, и ребенок рассказывает о себе, и так до тех пор, пока не зажгутся все фонарики. Последним зажигается фонарик напарника, его задача – перевести разговор от частного к общему свету (все люди уникальны, нет двух одинаковых, поэтому каждый из присутствующих – яркое пламя фонарика, которое никогда не потухнет). Зажигается фона- рик в середине круга – отрядный свет, вожатые говорят напутственные слова ребятам и раздают маленькие листочки с ручками, ребята пишут пожелания друг другу на прощальный огонёк. Все пожелания склады- ваются в конверт и запечатываются. Вожатые дарят детям небольшие сюрпризки. Завершается огонек хорошо известной песней, после чего вожатые знакомят отряд с Дневником впечатлений и просят ребят за- полнить страницу, посвящённую сегодняшнему дню, а затем прощаются с ребятами и провожают их домой.

Дневник впечатлений

Дневник впечатлений может содержать в себе:

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

Для чего нужен Дневник впечатлений? Это неотъемлемый атрибут участника смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета». Страницы Дневника постепенно будут наполняться фактами, событиями, открытиями с каждого дела смены. Вот нескольких правил для работы с дневником:

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

Удачи!

В первый день смены ребята заполняют страницу с ожиданиями от смены:

Мои ожидания от смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» Для меня смена «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» – это ... В рамках смены «Смена Первых: Первооткрыватели Лета» я хочу:

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

Я обладаю такими качествами... Это мой портрет (рисунок):

А это мой отряд (рисунок):

Вперёд к Открытиям!

Каждый день ребята отвечают на ряд вопросов, позволяющих проанализировать день:

Сегодня (число и месяц) ...

Главное открытие сегодняшнего дня... Сегодня я узнал...

Сегодня я увидел... Сегодня я научился...

Сегодня я сделал...

Я горжусь тем, что...

Сегодня у меня не получилось...

Отметь события дня, которые, на твой взгляд, были важны для тебя: ...

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

- красный – восторженное
- оранжевый – радостное, теплое

- жёлтый – светлое, приятное
- зелёный – спокойное
- синий – неудовлетворенное, грустное
- фиолетовый – тревожное, напряжённое
- чёрный – упадок, уныние

День 1	День 2	День 3	День 4	День 5	День 6	День 7
День 8	День 9	День 10	День 11	День 12	День 13	День 14
День 15	День 16	День 17	День 18	День 19	День 20	День 21

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

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

Лист дневника может выглядеть следующим образом.

Дневник первооткрывателя

День _____

Миссия отряд сегодня _____

Главное открытие сегодняшнего дня

Сегодня я узнал

Сегодня я увидел

Сегодня я научился

Сегодня я сделал

Я горжусь тем, что

Сегодня у меня не получилось

События дня, которые на твой взгляд, были важны

Мое настроение сегодня: