

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 92»
Ленинский район

СОГЛАСОВАНО

Начальник
департамента
образования мэрии
города Новосибирска



УТВЕРЖДЕНО

Директор
МБОУ СОШ № 92



СОГЛАСОВАНО

Начальник
ЛДП «Троллейчик»

М. И. Гурова

«24» 02 2026 г.

Программа
принята на
педагогическом
совете,
приказ
от 24.02.2026 г.
№8

Программа педагогической деятельности
«Путешествие Сошки и Троллейчика»
лагеря с дневным пребыванием детей «Троллейчик»

для детей от 7 до 12 лет
Срок реализации программы:

со « 28 » мая 2026 г. по « 23 » июня 2026 г.
с « 29 » июля 2026 г. по « 21 » августа 2026 г.

Автор(ы) программы:
Лидли Елизавета
Романовна, советник
директора по воспитанию
и взаимодействию с ДОО

Новосибирск
2026

Информационная карта программы

Наименование образовательной организации:	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 92».
Название лагеря:	Лагерь с дневным пребыванием детей МБОУ СОШ № 92 г. Новосибирска «Троллейчик»
Название программы:	Программа ЛДП «Путешествие Сошки и Троллейчика»
Ведущие направления деятельности:	Социально-гуманитарная
Продолжительность смены (количество календарных дней):	18 дней
Сроки проведения смены:	28 мая – 23 июня, 29 июля - 21 августа
Цель программы:	Организация развивающего и безопасного летнего досуга детей через включение участников программы в событийно-насыщенную сюжетно-ролевую игру, способствующую развитию soft-компетенций, а также развитию социально активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.
Задачи:	Задачи: 1. Создать условия для укрепления физического и психологического здоровья детей; 2. Обеспечить успешную адаптацию участников программы во временном

	детском коллективе; 3. Содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности; 4. Воспитывать самостоятельность, инициативность и активную жизненную позицию в процессе разновозрастного взаимодействия. 5. Обеспечить формирование и освоение знаний о традиционных российских духовно-нравственных ценностях, вовлечение участников смены в коммуникацию, способствующую формированию позитивного, отношения к роли России и сохранению исторической памяти;
Ожидаемые результаты:	• Сохранение и укрепление физического и психологического здоровья детей, формирование устойчивого позитивного эмоционального состояния и навыков здорового и безопасного образа жизни. • Успешная адаптация участников во временном детском коллективе, формирование благоприятного социально-психологического климата и чувства принадлежности к общему делу. • Развитие коммуникативных и социальных навыков, включая

	умение сотрудничать, договариваться, конструктивно разрешать конфликты и эффективно взаимодействовать в разновозрастной среде. •Формирование самостоятельности, инициативности и ответственности, развитие активной жизненной позиции и готовности принимать решения. •Развитие soft-компетенций, необходимых для успешной социализации: командная работа, лидерство, самопрезентация, гибкость мышления. •Формирование и углубление знаний о традиционных российских духовно-нравственных ценностях, уважительного отношения к историческому и культурному наследию многонационального народа Российской Федерации.
Этапы реализации с кратким описанием ключевых мероприятий:	Программа построена как сюжетно-ролевая игра из 5 тематических модулей. Итоговый продукт — коллективный альбом с фото, творческими работами и результатами заданий; он служит основой для отрядных уголков «Карта путешествий Сошки и Троллейчика». Модуль 1. «Старт путешествия. Мы — команда, Орлята России» (духовно-нравственное воспитание). Адаптация детей, сплочение коллектива. Ключевые события: открытие смены

	с поднятием флага РФ, игры на знакомство, творческая встреча отрядов. Итог: страницы альбома «Мы отправляемся в путь» и «Это мы!». Модуль 2. «Человек. Творчество и внутренний мир. Орлята России» (эстетическое воспитание) Развитие творческих способностей, знакомство с культурным наследием России. Ключевые мероприятия: народные игры, конкурс «Ларец народной мудрости», танцевальный час, программа «Эврика!», мастер-классы. Итог: страницы альбома о творчестве и народных традициях. Модуль 3. «Человек. Здоровье и движение. Орлята России» (физическое воспитание) Формирование ЗОЖ, развитие физических качеств. Ключевые мероприятия: спортивные игры и эстафеты, посещение бассейна, экологический час с созданием постеров, игра «Физкульт-УРА!». Итог: страницы альбома «Природа и мы» и «Друзья». Модуль 4. «Россия — наш общий дом» (гражданское и патриотическое воспитание) Формирование гражданской
--	--

	идентичности и патриотизма. Ключевые мероприятия: игра «Экспедиция вкусов», тематический час «Открываем Россию», мероприятия ко Дню России, творческая мастерская. Итог: страницы альбома «Вкусы народов России», «Дружная семья», «День России». Модуль 5. «Безопасное путешествие. Движение Первых» (познавательное воспитание) Обучение безопасности, знакомство с «Движением Первых». Ключевые мероприятия: квест «Мы —Россия», дни безопасности (ПДД, информационная безопасность), мюзикл по ПДД. Завершение: закрытие смены и награждение участников. Итог: страницы альбома «Первые», «Я и безопасность», «ПДД» и др. Общий итог: альбом отражает все события смены, а его оформление отрядами развивает инициативность и коллективное творчество.
Информация об участниках смены:	
Количество детей:	175 – 1 смена, 25 - 2 смена
Возраст детей - участников:	7-12 лет
Количество детей ТЖС:	45 – 1 смена, 3 – 2 смена
Кадровое обеспечение:	
Количество педагогов,	15

организующих смену (согласно штатному расписанию):	
Ф.И.О., должность:	Гурова Марина Ивановна – начальник лагеря 1 сезон Малахова Надежда Ивановна – начальник лагеря 2 сезон
Партнеры программы:	КДЦ им К.С. Станиславского; Спортивный комплекс на Кузьмина; Центр психолого-педагогической поддержки молодежи «Прометей»; Центральная городская детская библиотека имени А.П. Гайдара.
Автор(ы) программы (Ф.И.О., должность):	Лидли Елизавета Романовна, советник директора по воспитанию и взаимодействию с ДОО; Турова Анна Александровна, заместитель директора по воспитательной работе; Шишкина Любовь Васильевна, педагог-организатор
Материально-техническая база:	
Кабинеты начальной школы, спортивный зал, актовый зал, спортивные площадки.	

Содержание программы

Пояснительная записка	9
Целевой раздел программы	12
Содержательный раздел программы.....	17
Организационный раздел программы.....	23
Список литературы.....	31
Приложение 1.....	33
Приложение 2	36

Пояснительная записка

Программа летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Путешествие Сошки и Троллейчика» разработана в соответствии с «Федеральной программой воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления», утверждённой приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2025 года № 209, а также с учётом «Методических рекомендаций по вопросам подготовки к проведению летней оздоровительной кампании 2025 года» (письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 2 апреля 2025 г. № АБ-1204/06).

Летние каникулы — долгожданное время для детей. Задача педагогов — сделать отдых безопасным и интересным, сочетая восстановление сил с социализацией и получением новых знаний, развитием творческого потенциала и ненавязчивым контролем.

Актуальность программы — в создании в период летних каникул условий для отдыха, оздоровления и воспитания детей в безопасной, развивающей среде.

Летний пришкольный лагерь — воспитательное пространство с игровыми и практико-ориентированными формами обучения, способствующими социализации и развитию «soft skills»: дети решают проектные и игровые задачи, учатся планировать время, работать в команде, принимать решения и нести за них ответственность. Это помогает перейти от реактивности к инициативности и осознанности в общественных отношениях.

Общество сегодня настойчиво предъявляет требования к социализации личности, которые отражены как в международных, так и в российских документах последнего десятилетия. Так, Федеральный государственный образовательный стандарт сегодня задает вполне конкретные характеристики личности выпускников начальной и основной школы. Это люди, умеющие делать верный выбор, имеющие плодотворно-ориентированную Я-концепцию. Данный социальный заказ подтверждает необходимость развития soft skills у современных детей.

Формирование и развитие soft skills – задача современной школы, именно здесь происходит обогащение личности творческим, коммуникативным опытом на основе нравственных, социально-одобряемых ценностей. Развитые soft skills обеспечат современному школьнику высокую общую продуктивность, проявляющуюся через проактивность, ценности и осознанность в своих действиях. Проактивность понимается нами как инициативность, ответственность, способность подчинять импульсивные реакции и действовать в соответствии с основными задачами, ценности в данном случае помогут детям сфокусироваться на собственных приоритетах, и задача школы в этом случае задать вектор развития в сторону социально одобряемых ценностей. Осознанность будет проявляться через анализ своих эмоций и поступков, соотнесение их с групповыми. В этом смысле событийность будет запускать проактивность каждого участника смены через развитие эмоционального интеллекта, креативности, целеполагания, коммуникации.

Реализация программы летнего оздоровительного лагеря с дневным пребыванием детей «Путешествие Сошки и Троллейчика» выстроена в соответствии с целевыми ориентирами «Федеральной образовательной программы воспитания» и структурирована по содержательным блокам «Мир – Россия – Человек», определяющим единое воспитательное пространство организации отдыха детей и их оздоровления. В рамках блока «Мир» программа направлена на формирование у обучающихся навыков

социального взаимодействия, культуры совместной деятельности, ответственного и безопасного поведения, а также освоение норм и правил жизни во временном детском коллективе. Блок «Россия» обеспечивает реализацию задач гражданско-патриотического воспитания, формирование уважительного отношения к историческому и культурному наследию Российской Федерации, развитие чувства гражданской идентичности и сопричастности к судьбе Отечества, в том числе через мероприятия, приуроченные к памятным и значимым датам. Блок «Человек» ориентирован на личностное развитие ребёнка, формирование ценностного отношения к себе и окружающим, развитие эмоционально-волевой сферы, коммуникативных и социальных компетенций, навыков саморегуляции и осознанного выбора, а также на формирование культуры здорового и безопасного образа жизни. Интеграция указанных блоков обеспечивается посредством сюжетно-ролевой игровой модели, позволяющей реализовать цели воспитательной работы в практико-ориентированных, доступных возрасту формах и обеспечить достижение планируемых воспитательных результатов, предусмотренных федеральной программой воспитательной работы.

В условиях ЛДП данный процесс становится управляемым и педагогически сопровождаемым: ребёнок получает возможность взаимодействовать, примеряя различные социальные роли, а его активность направляется на самореализацию в системе общественных и коллективных отношений. Сюжетно-ролевая игра-путешествие, положенная в основу программы, позволяет учитывать неравномерность стартового уровня развития soft skills у участников смены, их индивидуальные и возрастные особенности, личностный ресурс и социальный опыт. Использование элементов геймификации в сочетании с технологиями дизайн-мышления создаёт условия для формирования и развития лидерских компетенций, коммуникативных навыков, креативного мышления и эмоционального интеллекта.

Краткая характеристика участников программы

Деятельность лагеря с дневным пребыванием охватывает, в основном, обучающихся школы в возрасте 7–12 лет. При комплектовании особое внимание уделяется детям из малообеспеченных, неполных семей, детям, находящимся в трудной жизненной ситуации, участникам СВО, обучающимся, состоящим на различных видах профилактического учета. Работа во время лагерной смены ведется в разновозрастных отрядах.

Целевой раздел программы

Цель - Организация развивающего и безопасного летнего досуга детей через включение участников программы в событийно-насыщенную сюжетно-ролевую игру- путешествие, способствующую развитию soft-компетенций, а также развитию социально активной личности ребёнка на основе духовно-нравственных ценностей и культурных традиций многонационального народа Российской Федерации.

Задачи:

1. Создать условия для укрепления физического и психологического здоровья детей;
2. Обеспечить успешную адаптацию участников программы во временном детском коллективе;
3. Содействовать развитию у ребёнка навыков социализации, выстраивания взаимодействия внутри коллектива и с окружающими людьми посредством познавательной, игровой и коллективной творческой деятельности;

4. Воспитывать самостоятельность, инициативность и активную жизненную позицию в процессе разновозрастного взаимодействия.

5. Обеспечить формирование и освоение знаний о традиционных российских духовно-нравственных ценностях, вовлечение участников смены в коммуникацию, способствующую формированию позитивного, отношения к роли России и сохранению исторической памяти; Обеспечение формирования, углубления и освоения знаний о традиционных российских ценностях духовно-нравственного характера, активизация вовлеченности участников программы в взгляде на продвижение роли России и сохранение исторического наследия.

Ожидаемые результаты

Предполагаемые результаты задачи №1:

- Повышение эмоциональной устойчивости и общего психологического благополучия.
- Улучшение показателей физической активности и выносливости.
- Формирование осознанного отношения к здоровому образу жизни.

Предполагаемые результаты задачи №2:

- Повышение уровня групповой сплочённости.
- Установление позитивных межличностных контактов.
- Снижение проявлений социальной изоляции у отдельных участников.

Предполагаемые результаты задачи №3:

- Развитие коммуникативных навыков (умение слушать, договариваться, выражать мнение).
- Повышение уровня сотрудничества в коллективной деятельности.
- Развитие навыков публичного выступления и самопрезентации.

Предполагаемые результаты задачи №4:

- Рост количества инициатив, исходящих от детей.

- Повышение уровня самостоятельности в организации собственной деятельности.
- Проявление лидерских качеств в разновозрастных группах.

Предполагаемые результаты задачи №5:

- Расширение знаний о культурных традициях многонационального народа РФ.
- Освоение представлений о традиционных духовно-нравственных ценностях (семья, труд, патриотизм, уважение к истории).
- Формирование позитивного отношения к историческому наследию России.

Механизм оценивания результатов программы

Оценивание проводится по трём направлениям: входная диагностика (в начале смены), промежуточный мониторинг, итоговая диагностика (в конце смены).

Используются апробированные психолого-педагогические методики.

Задача 1. Физическое и психологическое здоровье

Критерии оценки:

- Уровень тревожности.
- Эмоциональное состояние.
- Уровень двигательной активности.

Методы оценивания:

1. Диагностика эмоционального состояния:

Методика «Цветовой тест Люшера» (Автор: Макс Люшер), позволяет определить текущее психоэмоциональное состояние.

2. Наблюдение и анализ активности: карты педагогического наблюдения, учёт участия в спортивных мероприятиях.

Задача 2. Адаптация в коллективе

Критерии оценки:

- Уровень групповой сплочённости.
- Количество положительных социальных контактов.
- Индекс социометрического статуса ребёнка.

Методы оценивания:

1. Социометрия: Методика социометрического исследования (Автор: Якоб Морено), позволяет выявить статус ребёнка в группе и структуру межличностных отношений.

2. Педагогическое наблюдение: Фиксация включённости в общие виды деятельности.

Задача 3. Социализация и коммуникативные навыки

Критерии оценки:

- Уровень коммуникативной компетентности.
- Способность к сотрудничеству.
- Навыки конструктивного разрешения конфликтов.

Методы оценивания:

1. Диагностика коммуникативных и организаторских склонностей (КОС) (Авторы: Виктор Синявский, Борис Федоришин), определяет уровень выраженности коммуникативных и организаторских способностей.

2. Анализ участия в коллективных творческих делах (КТД).

Задача 4. Самостоятельность и инициативность

Критерии оценки:

- Частота проявления инициативы.
- Уровень ответственности.
- Степень самостоятельности при выполнении поручений.
- Лидерская активность.

Методы оценивания:

1. Диагностика уровня субъективного контроля (Автор: Джулиан Роттер), определяет уровень ответственности и ощущение контроля над событиями.

2. Экспертная оценка педагогов (балльная шкала активности и инициативности).

Задача 5. Знания о духовно-нравственных ценностях и историческом наследии

Критерии оценки:

- Уровень знаний о традиционных ценностях.
- Осознанность отношения к культурному наследию.
- Проявление уважения к исторической памяти.
- Вовлечённость в тематические мероприятия.

Методы оценивания:

1. Анкетирование ценностных ориентаций: Методика ценностных ориентаций (Автор: Милтон Рокич), выявляет структуру личностных ценностей.

2. Анализ творческих работ:

- Эссе, проекты, презентации.
- Участие в ролевой игре-путешествии.

Итоговая система оценки эффективности программы

Эффективность реализации программы определяется через:

1. Сравнительный анализ входной и итоговой диагностики.
2. Количественные показатели (процент роста по каждому критерию).
3. Качественный анализ наблюдений педагогов и психолога.
4. Уровень удовлетворённости участников и родителей (анкетирование).

5. Степень вовлечённости детей в сюжетно-ролевую игру и мероприятия смены.

Общий ожидаемый эффект программы:

- Формирование социально активной личности.
- Развитие soft-компетенций (коммуникация, командная работа, ответственность, лидерство).
- Укрепление физического и психологического здоровья.

- Осознанное принятие духовно-нравственных ценностей.
- Повышение уровня социальной адаптивности и личностной зрелости ребёнка.

Содержательный раздел программы

Основу программы составляет сюжетно – ролевая игра – путешествие «Путешествие Сошки и Троллейчика». В игре ребенок обучается навыкам, необходимым в реальной жизни, например, делать прогноз на будущее, предполагать, как будут развиваться события. Включаясь в игру, школьникам приходится:

- примерять на себя различные социальные роли;
- обращаться к собственным ценностям и выражать мнение;
- организовывать или влиять на поступки других участников;
- устанавливать коммуникативные связи, налаживать контакты;
- решать возникшие по ходу игры конфликтные ситуации.

Новизна программы состоит в синтезе деятельности воспитательной и образовательной работы с включением мероприятий по реализации деятельности программы «Орлята России» и «Движения Первых», а также

использование сюжетно-ролевой игровой модели как ведущего средства формирования soft skills.

Вся деятельность смены выстроена по принципу смены и сбору ярких событий, аналогичных просмотру альбома. В соответствии с данным процессом название «Путешествие Сошки и Троллейчика» отражает динамичный, событийно насыщенный характер смены. Актуальность – необходимостью формирования у детей навыков общения, сотрудничества, ответственности; потребностью в создании безопасной, эмоционально благоприятной среды; задачами воспитания, обозначенными в федеральных и региональных документах; запросом детей на игровую, событийную форму организации летнего досуга.

Дни смены гармонично сочетают массовые сюжетные события, уличные квесты, отрядную работу и деятельность 6 кружков (музыкальный, спортивный, краеведческий, творческий, психологический, литературный).

Помощь педагогам осуществляют наставники из числа старшеклассников, которые помогут организовать событийно насыщенную игровую среду и совершить увлекательные путешествия по стране.

Программа реализуется через сюжетно-ролевую игру-путешествие, способную пробудить детскую любознательность, направленную не на конкуренцию и соперничество, а на развитие сотрудничества и взаимопомощи. Игра, особенно сюжетно-ролевая, является формой работы, наполненной новым содержанием. Именно посредством игры вырабатываются ценнейшие организационные, физические, волевые и другие навыки. А также сопутствующие детским играм дружба и товарищество, взаимопомощь и сотрудничество. Кроме удовлетворения личных интересов, ребёнок сам не подозревая, развивает свои физические и моральные качества, учится дружить, сопереживать, идти на помощь без оглядки, учиться побеждать и проигрывать.

Логика развития смены характеризует быстрая смена событий. Каждый день - это новая страница альбома:

1 модуль «Старт путешествия. Мы — команда, Орлята России»

Блок: Человек / Мир / Россия.

Направление воспитания: Духовно-нравственное.

Общий сбор участников «Здравствуй, лагерь!».

Официальный старт смены – открытие с поднятием государственного флага РФ и исполнением гимна РФ, творческим номером, приветственной речью начальника лагеря.

Знакомство участников смены с территорией лагеря, основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены. Знакомство, отрядные правила, законы лагеря. Игры на сплочение.

Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это – мы!».

Знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшеклассников.

Страницы альбома «Мы отправляемся в путь» и «Это мы!», в которых отражены участники отряда.

2 модуль «Человек. Творчество и внутренний мир, Орлята России»

Блок: Человек / Мир / Россия.

Направление воспитания: Эстетическое.

Время отрядного творчества «Мы – Орлята!».

Направлено на знакомство детей с национальными играми и забавами России / региона Российской Федерации. В рамках дела ребята рассматривают спектр национальных игр и забав и более подробно знакомятся с одной конкретной игрой, заранее определённой жребием.

Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости». Конкурс направлен на знакомство детей с устным народным творчеством России / региона Российской Федерации. Это могут быть сказы и сказки, рассказы, былины, повести, песни, пословицы и поговорки. День русского языка (ДЕД).

Танцевальный час «В ритмах детства».

Дело направлено на разучивание с отрядом танцевального флешмоба, который будут танцевать все орлята России по стране в определённый день.

Конкурсная программа «Эврика!».

Соревнование команд по решению интересных кейсов, основанных на методике ТРИЗ. Решив кейс, команда дружно восклицает «Эврика!».

Мастер-классы «Умелые ручки».

Работа кружков (творческий, литературный, психологический, музыкальный). Творческие мастерские.

Страницы альбома «Игры и забавы», «Народные танцы», «Первооткрыватели», «Творчество народов», «А.С.Пушкин – герой дня», в которых отражено творчество народов России.

3 модуль «Человек. Здоровье и движение Орлята России»

Блок: Человек / Мир.

Направление воспитания: Физическое.

Подвижные игры. Посещение бассейна. Формирование ценностей ЗОЖ.

Экологический час «Создание экологического постера и его защита».

Во время экскурсии ребята набираются знаний и впечатлений. После этого отряду предлагают создать экологический постер, внося туда все, что они почувствовали и запомнили. Время на создание постера ограничено. Итогом станет презентация всеми отрядами своих постеров на экологическую тематику.

Большая командная игра «Физкульт-УРА!».

Прохождение коллективом отряда-класса спортивных испытаний, где они могут показать себя как настоящая команда, которая уважает и поддерживает каждого.

Страницы альбома «Природа и мы» и «Друзья», в которых отражены ценности ЗОЖ и экологическое воспитание участников смены.

4 модуль «Россия — наш общий дом Орлята России»

Блок: Россия / Мир.

Направление воспитания: Патриотическое, познавательное.

Настольная игра «Экспедиция вкусов».

В рамках игры дети знакомятся с периодом правления первого российского императора – Петра I, а именно с теми продуктами, которые он завёз в Россию, и с разнообразием современных рецептов из этих продуктов.

Тематический час «Открываем Россию».

Подведение итогов путешествия по неизвестной стране. Для этого ребята собирают все элементы карты неизвестной страны, вспоминают, о чём узнали за 8 дней, и отгадывают название страны, по которой они путешествовали (Россия). Педагог рассказывает о Государственных символах нашей страны. День России (ДЕД).

Творческая мастерская «Подарок своей семье».

Создание небольшого подарка своими руками для родных и близких.

Страницы альбома «Вкусы народов России», «Дружная семья» и «День России», в которых отражены ценности Россиян.

5 модуль «Безопасное путешествие Движение Первых»

Блок: Мир / Человек.

Направление воспитания: Познавательное.

Знакомство с направлениями деятельности «Движения Первых». Просмотр видеороликов о движении Первых. Квест «Мы-Россия». «Дни Первых».

Дни безопасности ПДД, информационная безопасность. Мюзикл по ПДД. Заккрытие смены.

Страницы альбома «Первые», «Я и безопасность», «Новый день», «ПДД» и «Путешественники», в которых отражена информация о ценностях «Движения Первых» и памятки о безопасности.

Итогом каждого дня будет страница альбома из полученных материалов, которые станут центром оформления отрядных уголков «Картой путешествий «Сошки и Троллейчика». В зависимости от событий модуля

стикеры с Талисманами школы для оформления страниц будут отличаться, в зависимости от их путешествия. Основа для страниц альбома будет одинаковой для всех отрядов. Расположение материалов, полученных детьми будет зависеть от решения каждого отряда.

За индивидуальную активность участники будут получать призы.

Особые призы будут выдаваться за активность на событиях, подготовленных за пределами отряда:

- творческая самореализация на кружках будет выражена в готовом продукте, который ребята унесут домой.
- победы в массовых событиях на сцене актового зала позволят выиграть настольные игры.

В стартовый набор отряда обязательно войдут: Страницы альбома – листы, которые будут заполнять участники смены в конце модуля; Карта путешествий Сошки и Троллейчика; Наборы цветного картона и цветной бумаги, для оформления страниц альбома, ножницы и клей.

Руководители кружков могут самостоятельно определять тематику работы кружка, т.к. итогом данной работы будет общественно полезный продукт: музыкальный кружок – разгадывание музыкальных викторин, разучивание песен; спортивный кружок – тематические эстафеты для продвижения ЗОЖ, проведение силами детей дня популяризации ГТО; краеведческий кружок – занятия по краеведению позволяют решить целый ряд познавательных задач, развивают детей, заинтересовывают их и при правильной организации дают импульс к самостоятельной деятельности; психологический кружок – развитие гибких навыков через игровую деятельность, разработка адаптированных игр про родной город на основе популярных настольных игр; литературный кружок – освоение ораторского искусства, проведение литературных викторин; художественный кружок – знакомство с видами народного декоративного прикладного искусства: Хохлома, городецкая роспись, голубая Гжель, Жостово, дымковская игрушка, филимоновская игрушка, каргопольская игрушка.

Организационный раздел программы

Реализация программы осуществляется на базе Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения города Новосибирска «Средняя общеобразовательная школа № 92» в период проведения летней оздоровительной кампании.

Управление деятельностью лагеря осуществляется на основе принципов педагогического сотрудничества, распределения ответственности и координации деятельности всех участников образовательного процесса.

Кадровое обеспечение программы

Кадровое обеспечение программы представлено педагогическими работниками образовательной организации и специалистами, участвующими в реализации различных направлений деятельности лагеря.

В состав педагогического коллектива лагеря входят:

- Начальник лагеря
- Воспитатели
- Члены волонтерского движения и вожатского отряда
- Наставники Орлят России
- Педагоги дополнительного образования
- Социальный педагог
- Педагоги – психологи
- Педагог – библиотекарь
- Консультативную и методическую помощь оказывают заместитель директора по воспитательной работе, педагог-организатор и советник директора по воспитанию и взаимодействию с ДОО.

Подбор и расстановка кадров осуществляется администрацией школы. Перед началом работы лагерной смены проводится установочный семинар для всех организаторов лагеря.

На каждом отряде работает один воспитатель, по мере необходимости могут привлекаться и другие участники реализации программы. Педагоги несут ответственность за жизнь и здоровье детей, выполнение плана деятельности, проведение отрядных и общелагерных дел.

Начальниками лагеря назначены:

- Гурова Марина Ивановна — начальник лагеря первой смены;
- Малахова Надежда Ивановна — начальник лагеря второй смены.

Педагогический коллектив лагеря обладает необходимым профессиональным опытом организации воспитательной деятельности и работы с детскими коллективами. Педагоги обеспечивают реализацию программы через использование современных педагогических технологий: технологии коллективных творческих дел, игровой технологии, событийного

подхода, технологии сотрудничества, методов социально-психологического тренинга.

Перед началом лагерной смены проводится организационно-методическая подготовка педагогического коллектива, включающая: Инструктаж по технике безопасности; Ознакомление с программой лагерной смены; Распределение функциональных обязанностей; Подготовку методических материалов.

Материально-техническое обеспечение программы

Для реализации программы используется материально-техническая база образовательной организации.

В распоряжении лагеря находятся: кабинеты начальной школы для размещения отрядов; спортивный зал; актовый зал; школьные спортивные площадки; игровые и рекреационные зоны; помещения для проведения кружковой работы.

Для проведения мероприятий используются: мультимедийное оборудование, музыкальная аппаратура, спортивный инвентарь, канцелярские и художественные материалы, настольные игры, материалы для декоративно-прикладного творчества.

Каждый отряд обеспечивается стартовым набором для организации деятельности: страницы альбома путешествий, карта путешествий «Сошки и Троллейчика», материалы для оформления отрядного уголка, наборы цветной бумаги и картона, клей, ножницы и другие принадлежности для творческой работы.

Материально-техническая база лагеря позволяет обеспечить разнообразие форм досуговой и образовательной деятельности детей.

Предполагаемые результаты реализации программы

Результат (в соответствии с целью и задачами)	Критерии и показатели	Способ фиксации
Реализация активной жизненной позиции отдыхающих Рост уровня развития заявленных в программе soft skills Дети применяют заявленные компетенции в процессе выполнения жизненных задач Рост активности, самостоятельности в процессе разнo – возрастного взаимодействия	Дети принимают на себя роли, реализуют свое поведение в соответствии с заданными ролями; Генерируют идеи, участвуют в индивидуальных формах проявления активности. Дети проявляют навыки самостоятельно без дополнительной стимуляции со стороны педагога при решении задач сюжетно – ролевой игры. Включаются в различные формы социально – значимой деятельности. Выявление и поддержка талантливых детей, планирование их участия в конкурсах и иных событиях будущего учебного года	Индивидуальное получение материалов для оформления страниц альбома. Групповое получение призов – Наличие событий в отрядах, инициированных детьми Линии настроения

Наличие развивающей среды, стимулирующей появление персональных креативных идей, на их основе - разработка индивидуальных проектов	Динамичное информационное пространство, коллективно заполняемое участниками смены	Участие в презентации продуктов деятельности кружков
--	---	--

Таким образом, предполагается на протяжении смены сформировать среду, обеспечивающую интенсивное развитие заявленных soft skills, в которой участники смены станут применять новые модели поведения в ежедневных ситуациях взаимодействия, проявят потребность в творческой и общественной активности.

Исходя из вышесказанного, основными ожидаемыми результатами будут являться: оздоровление, снижение эмоциональной нагрузки детей; приобретение навыков эффективного межличностного общения; развитие креативности; наличие проектных идей, предложенных детьми для последующей реализации; повышение осознанности, развитие эмоционально – волевой сферы участников смены; развитие регулятивных УУД; освоение основ продуктивного диалога между детьми и педагогами; освоение детьми навыков социально-значимой деятельности; отсутствие случаев травматизма (дорожно-транспортного, электробытового), правонарушений среди обучающихся.

Организация образовательной и воспитательной среды лагеря

Организация лагерной смены строится на основе событийного подхода и сюжетно-ролевой игры-путешествия «Путешествие Сошки и Троллейчика». Каждый день смены представляет собой отдельное событие, являющееся частью общего игрового сюжета. В течение смены дети:

участвуют в тематических мероприятиях; выполняют творческие задания; проходят квесты и игровые испытания; участвуют в спортивных и познавательных мероприятиях.

Традиционно в отрядах действуют законы:

1. Закон НОЛЬ-НОЛЬ
2. Закон ТЕРРИТОРИИ
3. Закон ЗЕЛЕНИ
4. Закон ПОДНЯТОЙ РУКИ
5. ТРАДИЦИИ доброго отношения к людям.

Выполнение всех законов способствует упорядочению жизнедеятельности лагеря, делает её более содержательной, интересной и эмоционально насыщенной, приносящей радость как самому ребёнку, так и окружающим. Для того чтобы определить, насколько созданная в лагере среда соответствует поставленным целям, можно использовать «карты настроения», размещённые в отрядных уголках. С их помощью каждый участник смены имеет возможность отметить цветом своё эмоциональное состояние в начале дня и в его конце.

При этом цветовая гамма не ограничивается заранее установленным набором: ребёнок самостоятельно выбирает любой цвет, который, по его мнению, отражает его настроение. При желании он также может дополнить свой выбор коротким текстовым комментарием или посланием.

Интерпретация полученных данных осуществляется с использованием элементов методики «САН» (Самочувствие–Активность–Настроение). В рамках этой методики эмоциональное состояние участников анализируется через три ключевых показателя: самочувствие, уровень активности и общее настроение. Цветовые отметки и текстовые комментарии участников помогают педагогам и вожатым оценить динамику этих показателей в течение дня, выявить общее эмоциональное состояние отряда, а также

своевременно заметить возможные трудности или снижение эмоционального фона у отдельных детей.

Таким образом, карты настроения становятся простым и наглядным инструментом ежедневной диагностики эмоционального состояния детей и позволяют корректировать организацию лагерной деятельности с учётом их психологического комфорта.

Особое место в организации лагерной среды занимает оформление информационного пространства лагеря, которое включает: отрядные уголки, карту путешествий, страницы альбома смены, выставки творческих работ.

Информационная среда лагеря ежедневно обновляется и отражает основные события смены, достижения участников и результаты их деятельности.

Режим дня лагеря

Организация деятельности лагеря осуществляется в соответствии с установленным режимом дня, обеспечивающим чередование активных форм деятельности и отдыха.

Программа работы ориентирована на следующий *режим дня*:

8 ³⁰ - 8 ⁴⁵	Прием детей
8 ⁴⁵ - 9 ⁰⁰	Зарядка
9 ⁰⁰ - 9 ¹⁵	Старт дня
9 ¹⁵ - 9 ⁴⁵	Завтрак
9 ⁴⁵ - 13 ⁰⁰	Работа по плану
13 ⁰⁰ - 14 ⁰⁰	Обед
14 ⁰⁰ - 14 ¹⁵	Подведение итогов дня (заполнение страниц альбома «Карта путешествий»)
14 ¹⁵ - 14 ²⁰	Пятиминутка безопасности
14 ²⁰ - 14 ³⁰	Уход домой

Режим дня способствует поддержанию оптимального уровня активности детей и обеспечивает условия для их полноценного отдыха и оздоровления.

Педагогические принципы реализации программы

Реализация программы основывается на следующих педагогических принципах:

- Принцип самореализации личности ребёнка предполагающий создание условий для раскрытия индивидуальных способностей, творческой активности и инициативы детей.
- Принцип добровольности участия, обеспечивающий свободный выбор ребёнком различных видов деятельности.
- Принцип сотрудничества, предполагающий взаимодействие детей и взрослых на основе уважения, поддержки и совместного творчества.
- Принцип детского самоуправления, предполагающий активное участие детей в организации лагерной жизни и принятии коллективных решений.
- Принцип безопасности, обеспечивающий создание условий, гарантирующих сохранение жизни и здоровья участников лагерной смены.

Социальное партнёрство

В реализации программы принимают участие социальные партнёры, которые способствуют расширению образовательного и воспитательного пространства лагеря.

Партнёрами программы являются:

- Культурно-досуговый центр имени К. С. Станиславского;
- Спортивный комплекс на Кузьмина;
- Центр психолого-педагогической поддержки молодёжи «Прометей»;

- Центральная городская детская библиотека имени А. П. Гайдара.

Взаимодействие с партнёрами осуществляется через: проведение тематических мероприятий, экскурсии и мастер-классы, спортивные и культурные программы.

Обеспечение безопасности участников лагеря

Безопасность детей является приоритетным условием организации лагерной деятельности.

Для обеспечения безопасных условий пребывания детей проводятся: инструктажи по технике безопасности, ежедневные пятиминутки безопасности, мероприятия по правилам дорожного движения, занятия по информационной безопасности, контроль за соблюдением санитарных норм и правил.

Ответственность за жизнь и здоровье детей в течение лагерной смены несут начальник лагеря и воспитатели отрядов.

Мониторинг и анализ реализации программы

В ходе реализации программы осуществляется постоянный мониторинг эффективности воспитательной деятельности.

Основными формами мониторинга являются: педагогическое наблюдение, карты настроения участников, анкетирование детей и родителей, анализ участия детей в мероприятиях, оценка творческих продуктов деятельности.

По итогам смены проводится анализ результатов реализации программы, который позволяет определить степень достижения поставленных целей и задач.

Список используемой литературы

1. Аглиуллов, Р. Р. Механизм социального управления / Р. Р. Аглиуллов //Социально-гуманитарные знания. 2003. - № 6. - С. 126-139.
2. Баева И.А., Волкова Е.Н., Лактионова Е.Б. Психологическая безопасность образовательной среды: Учебное пособие / Под ред. И.А.Баевой. М.: Экон-Информ, 2009. – 247 с.
3. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М., 2010
4. Изард К. Психология эмоций. СПб.: Питер, 2000;
5. Программы смен «Содружество Орлят России» для детских лагерей Российской Федерации П 78 (сборник) / А.В. Джеус, Л.В. Спирина, Л.Р. Сайфутдинова, О.В. Шевердина, Н.А. Волкова, А.Ю. Китаева, А.А. Сокольских, О.Ю. Телешева – Ставрополь: Сервисшкола, 2022 – 172 с.
6. Аракелян Ю.А. Смена маленького роста: сборник информационно-методических материалов в помощь воспитателю детского лагеря, работающему с детьми 6–11 лет / Ю.А. Аракелян, А.А. Зарипова, С.И. Кравцова, О.В. Шевердина. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 80 с.
7. Багапова Л.Д. Мгновения отличного настроения: методический сборник игр и упражнений для отрядного педагога / Л.Д. Багапова, А.А. Сайфина, Н.А. Сакович. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 40 с.
8. Беляков Ю.Д. Методика организации коллективных творческих дел и игр: методическое пособие. – Издание 2-е, переработанное и дополненное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
9. Васильковская Н.И. Создай команду!: методическое пособие / Н.И. Васильковская, А.А. Сайфина, Л.Р. Уварова, Ю.С. Шатрова. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
10. Иванченко И.В. Как рождается микрогруппа?: методическое пособие. – Издание 2-е, переработанное и дополненное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 80 с.
11. Киреева А.А. Нам доверяют матери ребёнка: сборник интерактивных форм работы с детьми и подростками по формированию навыков безопасного поведения и профилактике травматизма в детском лагере. – Издание 2-е,

- дополненное и переработанное. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2015. – 108 с.
12. Чукина М.В. Сказки-подсказки: методическое пособие / М.В. Чукина, Ю.С. Шатрова. – ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», 2020. – 64 с.
13. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 2 апреля 2025 г. № АБ-1204/06 «О направлении информации», приложение «Методические рекомендации по вопросам подготовки к проведению летней оздоровительной кампании 2025 года».
14. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 17 марта 2025 г. N 209 «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».

План – сетка мероприятий

<u>28 мая</u> Остановка «Начало пути» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир Программа открытия Линейка с поднятием флага «Здравствуй, лагерь!». Игровой час «Играю я – играют друзья». Страница альбома: «Мы отправляемся в путь».	<u>29 мая</u> Остановка «Команда путешественников» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Человек Творческая встреча орлят «Знакомьтесь, это –мы!». Кружки. Выходы на площадки социальных партнёров Библиотека им. А.П.Гайдара Страница альбома: «Это мы!».	<u>1 июня</u> Остановка «Национальные игры и забавы» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Россия Время отрядного творчества «Мы – Орлята!». Игровая программа «Мы – одна команда!» Бассейн. День Защиты детей. Страница альбома: «Игры и забавы».
<u>2 июня</u> Остановка «Народные танцы» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Человек Выходы на площадки социальных партнёров Парк им.Кирова. Танцевальная программа «Танцуем вместе!» Страница альбома: «Народные танцы». ППЭ	<u>3 июня</u> Остановка «Великие изобретения и открытия» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Россия Конкурсная программа «Эврика!» Кружки. Выходы на площадки социальных партнёров Посещение культурно - досугового центра имени К.С.Станиславского Страница альбома: «Первооткрыватели».	<u>4 июня</u> Остановка «Народные ремесла» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Россия Бассейн. Мастер-классы «Умелые ручки». Подвижные игры на свежем воздухе. Страница альбома: «Творчество народов».

<u>5 июня</u> Остановка «Устное народное творчество» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Россия Тематический день. А.С.Пушкин – герой дня. Конкурс знатоков «Ларец народной мудрости» Выходы на площадки социальных партнёров. А.С.Пушкина Посещение театра «Сказки А.С.Пушкина» Страница альбома: «А.С.Пушкин – герой дня». ППЭ	<u>8 июня</u> Остановка «Природное богатство» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Человек Экологический час «Создание экологического постера и его защита». Бассейн. Страница альбома: «Природа и мы».	<u>9 июня</u> Остановка «Национальная кухня» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Россия Выходы на площадки социальных партнёров. Настольная игра «Экспедиция вкусов». Посещение культурно-досугового центра имени К.С.Станиславского Страница альбома: «Вкусы народов России». ППЭ
<u>10 июня</u> Остановка «Я и моя семья» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Человек Творческая мастерская «Подарок своей семье» Работа кружков. Посещение ДКТ «Металлург», спектакль «Красная Шапочка» Страница альбом Страница альбома: «Дружная семья».	<u>11 июня</u> Остановка «Открытие тайны великой страны» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Россия Тематический час «Открываем Россию» Конкурс рисунков на асфальте «Моя Россия». Подвижные игры на свежем воздухе. Бассейн. Страница альбома: «День России».	<u>15 июня</u> Остановка «Я и мои друзья» Смена «Содружество Орлят России» Блок программы Воспитания: Мир/Человек Большая командная игра «Физкульт-УРА!» Посещение бассейна. Подвижные игры на свежем воздухе. Страница альбома: «Друзья»
<u>16 июня</u> Остановка «День Первых»	<u>17 июня</u> Остановка «Я в безопасности»	<u>18 июня</u> Остановка «Цифровой маршрут»

<i>Блок ДП «Быть Первым»</i> <i>Блок программы</i> <i>Воспитания: Мир</i> Знакомство с направлениями деятельности «Движения Первых» Просмотр видеороликов о движении Первых. Квест «Мы-Россия». «Дни Первых». <i>Страница альбома: «Первые».</i> ППЭ	<i>Блок ДП «Быть в Движении»</i> <i>Блок программы</i> <i>Воспитания: Мир/Человек</i> Отрядная работа. Викторина ПДД, личная безопасность. Кружки. Подвижные игры на свежем воздухе. <i>Страница альбома: «Я и безопасность».</i>	<i>Блок ДП «Быть в Движении»</i> <i>Блок программы</i> <i>Воспитания: Мир/Человек</i> Информационная безопасность. КВИЗ. Отрядная работа Посещение бассейна. Подвижные игры на свежем воздухе. <i>Страница альбома: «Новый день».</i>
<u>19 июня</u> <i>Остановка «Мы выбираем безопасность»</i> <i>Блок ДП «Быть в Движении»</i> <i>Блок программы</i> <i>Воспитания: Мир/Человек</i> Выходы на площадки социальных партнёров. Отрядная работа Подготовка номеров про ПДД. Подвижные игры на свежем воздухе. <i>Страница альбома: «ПДД».</i> ППЭ	<u>22 июня</u> <i>Остановка «Собираем альбом»</i> <i>Блок ДП «Быть Вместе»</i> <i>Блок программы</i> <i>Воспитания: Мир/Человек</i> Отрядная работа по сбору альбома. Бассейн. Подвижные игры на свежем воздухе. <i>Страница альбома: «Путешественники».</i>	<u>23 июня</u> <i>Остановка «Возвращение домой»</i> <i>Блок ДП «Быть Вместе»</i> <i>Блок программы</i> <i>Воспитания: Мир/Человек</i> Кружки. Мюзикл по ПДД. Программа закрытия смены, презентация Альбома путешествий. Подведение индивидуальных и отрядных итогов. Просмотр 3D кино.

Приложение 2

План-конспект игрового часа «Играю я – играют друзья»

***Автор-разработчик:** Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».*

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов

Форма дела: игровой час.

Участники дела: отряд.

Краткое описание дела: проведение отдельных игр или комплексных игровых программ, направленных на взаимодействие, сплочение, командообразование детского коллектива, на выявление лидеров и создание благоприятного эмоционального фона.

Оборудование и материалы: реквизит для игр (описан в конкретных играх).

Место проведения: ровная площадка на улице при хорошей погоде/ просторное помещение при плохой погоде.

Особенности подготовки и проведения дела: при подготовке к проведению игрового часа педагогу важно учитывать уровень сформированности детского коллектива. В случае если дети внутри коллектива ещё мало друг друга знают и не могут назвать имена, то начать игровой час лучше всего с игр на знакомство или игр, помогающих закрепить знание имён. Если ребята знают друг друга достаточно хорошо, то представленные ниже примеры хорошо подойдут для такого коллектива. Помимо отдельных игр есть примеры игровых программ. Они отличаются от игр тем, что являются комплексными и включают в себя разноплановые варианты игр и заданий, связанные между собой одной сюжетной линией. Игровая программа для детей является наиболее интересной, поскольку ребята становятся её персонажами и проживают все игровые действия. При организации игрового часа также важно планировать обязательную смену подвижных и спокойных видов деятельности и время проведения (от 30 до 45 минут). Представленная ниже подборка включает игры разных авторов (из

интернет-источников и печатных изданий), а игровые программы составлены на основе известных игр, но с авторским игровым сюжетом.

Примеры игр:

1 – Игра «Место под солнцем».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, в центр выходит ведущий. Он объявляет: «Поменяйтесь местами те, кто ...» – и называет любой признак (например, кто сегодня проснулся с хорошим настроением, кто ждал начала лагеря, у кого карие глаза и т. д.). После этого названные ребята быстро меняются местами. Ведущий в этот момент старается успеть занять чьё-нибудь место. Кому не достаётся места в кругу, тот выходит в центр и становится ведущим. Игра продолжается по тому же алгоритму. Следует обратить внимание ребят на безопасность перемещений в кругу.

2 – Игра «Атомы-молекулы».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом и создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, и ведущий (педагог) объясняет им правила: «Представьте, что все мы с вами атомы, которые могут свободно перемещаться, пока играет музыка. Как только музыка прекращает играть, атомам нужно объединиться в молекулы. Но по какому признаку — я буду сообщать в нужный момент». Далее ребята начинают игру. Признаки могут быть следующие: по количеству человек (по 2, по 4, по 5, по 10 и т. д.) в «молекуле», по цветному элементу в одежде, по времени года рождения, по любимому домашнему животному и т. д. Возможно, понадобится объяснить младшим школьникам, что такое атомы и молекулы.

3 – Игра «Гномики-домики».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята объединяются в тройки: два человека образуют домик, взявшись за руки и подняв их над головой; третий человек становится гномиком, который «живёт» в домике. Всем ребятам нужно запомнить следующее:

- когда ведущий говорит: «Гномики», то все жильцы выбегают из своих домиков и ищут себе новый, ведущий тоже старается занять чей-то домик. Кто не успел найти себе укрытие, становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Домики», то всем домикам нужно оставить своих жильцов и найти новых. Кто остаётся без крыши над головой, тот становится ведущим;

- когда ведущий говорит: «Гномики-домики», то абсолютно все разбегаются и строят новые домики с новыми жильцами. Кто остаётся один, становится новым ведущим.

4 – Игра «Муха».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, а ведущий – в центр круга. Он становится «мухой». Когда игра начинается, ведущий приближается к кому-либо из участников; и, пока «муха» не успела до него «долететь», надо успеть сказать: «Муха летит на ...» – и назвать имя любого человека из круга. Соответственно, «муха» меняет своё направление и теперь движется в сторону того человека, которого назвали. Он, в свою очередь, тоже должен сказать фразу: «Муха летит на ...» – и назвать имя следующего человека из круга. Если «муха», то есть ведущий, успевает задеть человека до того, как он назвал чьё-нибудь имя, то «задетый» становится ведущим – новой «мухой». Играть можно, пока не надоест.

5 – Игра «Пиф-паф».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и закрепление имён.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Все ребята встают в круг, ведущий встаёт в центр круга. Когда он показывает на человека и называет его имя, тот должен присесть, а его соседи справа и слева должны назвать имена друг друга. Кто с этим справляется быстрее, продолжает игру, а кто медленнее, тот присаживается. Человек, который был между ними и назван ведущим, снова встаёт и продолжает игру. Выигрывает тот, кто смог остаться в игре до конца.

6 – Игра «Я – дрозд, ты – дрозд».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Каждый ребёнок находит себе пару, и после этого все пары встают в два круга: один из пары – во внешний круг, другой из пары – во внутренний круг, друг напротив друга. Далее ведущий произносит слова и показывает движения, а задача ребят – за ним повторять:

- «Я – дрозд, и ты – дрозд» (показывает сначала на себя, потом на того, кто перед ним);

- «У меня нос, и у тебя нос» (показывает на свой нос, потом на нос того, кто перед ним);

- «У меня щёчки аленькие, и у тебя щёчки аленькие» (показывает на свои щёки, потом на щёки того, кто перед ним);

- «Мы с тобой два друга – любим мы друг друга» (обнимают друг друга).

Далее внешний круг делает шаг вправо, встаёт напротив другого человека и повторяется то же самое. Желательно, чтобы круги совершили полный оборот. Можно менять скорость произношения фраз, тембр голоса и т. д.

7 – Игра «Необычный город».

Цель игры: создание благоприятного эмоционального фона в отряде и взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ведущий (педагог) рассказывает ребятам, стоящим в кругу, интересную историю про необычный город: какие там дома, какие улицы, какие машины, какие домашние животные (фантазирует). Далее говорит, что в этом необычном городе живут необычные люди, которые ходят вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), здороваются друг с другом вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять), а кто-то здоровается вот так (показывает новый способ и предлагает ребятам повторять), а когда они приходят друг к другу в гости, то радуются вот так (показывает движение и предлагает ребятам повторять). Как вы думаете, в каком городе живут такие люди? (Варианты ребят) Вы правы! (При любом варианте ответа ответ ведущего положительный, потому что это фантазии). История может быть длиннее, всё зависит от фантазии ведущего.

8 – Игра «Виртуальная экскурсия».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята разбиваются на пары, и ведущий предлагает одному из пары закрыть глаза, а второму взять этого человека за руки и провести для него виртуальную экскурсию: по своему дому (как будто сходили в гости); по какому-то городу; по воображаемой комнате или замку. Тот, кто проводит экскурсию, даёт «туристу» с закрытыми глазами возможность воображать. «Экскурсовод» пробует всё это представить и может по ходу задавать вопросы. Игра может повторяться несколько раз, в таком случае формируются новые пары и выбираются новые локации. Такая игра помогает ребятам не только научиться взаимодействовать друг с другом, но и развивает воображение.

9 – Игра «Зеркало».

Цель игры: взаимодействие ребят друг с другом.

Условия проведения: ровная, просторная площадка.

Описание игры: Ребята находят себе пару и встают друг напротив друга, рассредоточившись по всей территории помещения или площадки. Один из пары становится ведущим, второй – его зеркалом. Задача ведущего – показывать разные движения, ускоряясь или замедляясь, а задача зеркала – максимально точно воспроизводить всё, что показывает ведущий, с такой же скоростью. Спустя время ребята меняются ролями в паре, а после этого ищут себе новых напарников.

10 – Игра «Лабиринт».

Цель игры: сплочение коллектива и командообразование.

Условия проведения: ровная, просторная площадка, покрывало, малярный скотч, небольшой мячик.

Описание игры: Предварительно на покрывале малярным скотчем или цветной изолентой педагог создает лабиринт. Все ребята берутся за края покрывала равномерно. На старт лабиринта кладётся небольшой мячик. Задача ребят – прокатить мячик по лабиринту, не задевая его стенок и не выходя за границы.

План-конспект общего сбора участников

«Здравствуй, лагерь!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: линейка открытия смены и игра-путешествие.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: общий сбор участников включает в себя официальный старт смены – открытие с поднятием Государственного флага РФ и исполнением Государственного гимна РФ, приветственной речью начальника лагеря и творческим номером. После торжественной части (официального старта смены) отряды переходят на игру-путешествие по лагерю, которая подразумевает знакомство участников смены с территорией,

основными правилами и распорядком дня, ключевыми людьми, к которым можно обращаться в течение смены.

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), флагшток, Государственный флаг РФ, маршрутные листы для игры-путешествия по лагерю.

Место проведения: пришкольная площадь при хорошей погоде / актовый зал при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

Предварительная подготовка

Перед стартом смены и общим сбором участников вожатые проверяют внешний вид ребят и напоминают о правилах поведения на торжественной части общего сбора: как исполняют Государственный гимн РФ, как нужно вести себя, когда поднимают Государственный флаг РФ и др.

1. Сбор участников, построение на площади

Может начинаться с фразы «На площадь приглашаются участники смены “Содружество Орлят России”». Пока отряды собираются на площади, играют орлятские песни. Как только отряд занимает своё место на площади, вожатые выходят вперёд и начинают проводить растанцовку.

2. Фанфары, выход ведущих

Как только все отряды собрались на площади, звучат торжественные фанфары и выходят ведущие. Ведущие приветствуют всех на общем сборе и говорят вводную речь. Далее ведущие подводят участников сбора к торжественной части, напомнив, что Орлята России – часть нашей большой и необъятной страны, у которой есть свои символы и свои традиции.

3. Торжественная часть

Торжественная часть включает в себя: поднятие Государственного флага РФ, исполнение Государственного гимна РФ, приветственное слово организаторов и гостей. Для торжественной части необходимо использовать следующие команды:

– По традиции смена считается открытой после поднятия Государственного флага Российской Федерации.

– Лагерь, внимание! Государственный флаг Российской Федерации поднять. Смирно! Звучит Государственный гимн Российской Федерации!

– Смена «Содружество Орлят России» объявляется открытой!

– Для приветственного слова к микрофону приглашаются ...
(Приглашение гостей или администрации лагеря).

– Вольно!

После приветственного слова организаторов и гостей ведущие ещё раз поздравляют ребят с открытием смены и переходят к объявлению творческого номера.

4. Творческий номер

Творческий номер (песня, танец, сценка) может быть подготовлен творческим коллективом, каким-либо классом или вожатским составом до начала смены. Номер должен быть ярким, заряжающим.

5. Переход на игру- путешествие по лагерю

После того, как дан официальный старт смене, ребята отправляются знакомиться с лагерем и его инфраструктурой. Игра-путешествие может быть организована как на уровне отряда (в таком случае вожатые проводят её самостоятельно), так и на уровне лагеря (после творческого номера начальник лагеря вручает отрядам маршрутные листы и даёт обратный отсчёт для начала игры-путешествия по лагерю).

Особенности организации игры-путешествия по лагерю:

На игре-путешествии по лагерю происходит знакомство с правилами и нормами жизнедеятельности, с территорией и сотрудниками лагеря, предъявление единых бытовых, хозяйственных требований, требований к безопасной жизнедеятельности, принятие законов проживания.

Игра-путешествие может пройти в двух вариантах:

1-й вариант. Первоначально необходимо познакомить детей с едиными бытовыми и хозяйственными требованиями (распорядок дня, санитарно-

гигиенические требования, правила безопасного пребывания, правила использования сотовых телефонов), а затем всем вместе договориться о правилах совместного проживания. Составной частью игры является знакомство с сотрудниками и службами детского лагеря, которое чаще всего проходит в форме экскурсии. Знакомя детей с территорией, важно рекомендовать им быть внимательными хозяевами и хорошими соседями, поддерживать порядок и проявлять гостеприимство, а на территорию других отрядов не входить без разрешения, не прерывать чужое дело и не мешать шумом важному разговору;

2-й вариант. Игра-путешествие может пройти в формате игры по станциям, где каждая станция соответствует значимому месту в лагере. На станции даётся короткая информация о месте и дополнительная информация (например, о правилах). Пример: станция у столовой – дети знакомятся с местом принятия пищи, с сотрудниками столовой, здесь же узнают распорядок подачи еды. Кроме того, на этой станции ребята могут получить творческое задание (например, нарисовать циферблат, отметить часы приёма пищи и нарисовать рисунки, соответствующие завтраку, обеду, полднику, ужину, второму ужину). В течение игры ребята могут собирать какие-либо символы или элементы и затем приклеить на условную карту лагеря, тем самым вспоминая, что где находится. По итогам игры-путешествия каждый ребёнок должен знать, где он находится в данную минуту, к кому можно обратиться по тому или иному вопросу, где в лагере расположены основные места пользования (душ, туалет, столовая, медицинский пункт и т.д.), какие в лагере есть правила и как провести время интересно, с пользой и безопасно для своего здоровья.

План-конспект творческой встречи орлят

«Знакомьтесь, это – мы!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: авторская разработка.

Форма дела: творческая встреча.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: знакомство отрядов друг с другом, творческая презентация визиток, названий и девизов; знакомство с творческой визиткой «вожатского» отряда – коллективом учителей, педагогов, наставников-старшеклассников, которые принимают участие в реализации смены.

Оборудование и материалы: оборудование для музыкального и визуального сопровождения (ноутбук, проектор, экран, колонки, микрофоны, фонограммы), необходимые костюмы и реквизит для отрядов.

Место проведения: актовый зал.

Особенности подготовки: творческая встреча орлят предполагает выступление отрядов (*классов*) на сцене с представлением своей визитки, названия и девиза. Поэтому предварительно, до момента проведения творческой встречи орлят, необходима качественная подготовка.

1-й шаг – знакомство ребят с задачами дела, выработка первоначальных идей. Важно объяснить детям, что творческая презентация — это способ знакомства большой группы орлят друг с другом. Каждый отряд должен выразить свою уникальность, особенные качества ребят, входящих в его состав. Как только ребята договариваются, что они хотят сказать о себе, вместе с педагогом они вырабатывают форму подачи: танец, стихи, песню, сценку, театр теней или интерактив с залом. Идеи на этом этапе принимаются все, затем их можно творчески переработать, так детям дают понять, что в любой идее можно найти что-то интересное.

2-й шаг – определение установок на подготовку творческого номера. Организаторы смены заранее обозначают временной регламент выступления (*обычно это 2–3 минуты, если отрядов в лагере немного – 5–7 минут*) и обязательные условия, которые должны соблюдаться в визитке (*название, девиз, возможно, картинка с визуальным оформлением на экран*).

Ограниченный регламент позволяет не затягивать дело. На основе этого отряд (*класс*) формирует итоговую идею и начинает подготовку творческой визитки.

3-й шаг – подготовка визитки. Подготовка визитки начинается с планирования, чтобы не упустить самое важное. Отряду нужно договориться: о костюмах, внешнем виде выступающих; о визуальном оформлении сцены (*декорации, видеоряд, футажи, картинки*); о реквизите для номера; о музыкальном сопровождении номера (*живой звук, фонограммы, количество микрофонов, необходимое музыкальное оборудование, использование музыкальных инструментов*); об игре со светом (*затемнение, мигание, спецэффекты*); о сценарных ходах визитки и кто какую роль будет играть. После того как всё учтено, отряд (*класс*) полноценно приступает к подготовке – репетирует, подбирает всё необходимое для выступления.

4-й шаг – репетиции. Прежде чем выступать на сцене, ребята должны отрепетировать номер на месте, чтобы почувствовать размеры сцены, выяснить, кто из какой кулисы выходит и в какую уходит, где брать микрофоны на время выступления и т. д. Во время репетиции с ребятами важно проговорить *правила поведения в зале и работы на сцене.*

Пока ребята находятся в зале и ждут своего выступления, они смотрят выступления других ребят. В это время нужно вести себя тихо, не перемещаться по залу. Когда артисты выходят на сцену или уходят с неё, принято аплодировать, поддерживать их. Если необходимо выйти, то делать это нужно между номерами, пока звучат аплодисменты. За два номера до своего отряд должен выйти из зала, чтобы успеть подготовиться, разойтись по кулисам, из которых нужно выходить, взять реквизит и микрофоны, настроиться на выступление. За кулисами шуметь нельзя, так как всё будет слышно в зале.

Когда ребята становятся артистами, нужно показать, как им следует вести себя на сцене: как выходить (*с улыбкой, лицом к зрителю, со слегка развёрнутым корпусом*), где именно работать (*обычно это центр сцены или*

площадка посередине между центром и передним краем), как говорить в микрофон (нельзя вставать напротив колонок — звук будет фонить, нельзя стучать по

микрофону, чтобы проверить звук, и т.д.), кому и в какой момент выносить и уносить декорации и другой реквизит. Также необходимо объяснить, как после завершения номера спокойно, без шума вернуться в зал (между номерами, во время аплодисментов) и снова стать зрителями.

5-й шаг – *готовность к выступлению*. Перед выступлением важно положительно настроить ребят. Это могут быть добрые слова-пожелания, или свои отрядные традиции (сделать солнышко из рук и пожелать удачного выступления), или «обнимашки». Как только ребята готовы, нужно ещё раз проверить их внешний вид (*прически, единый стиль / костюмы, обувь*), наличие микрофонов и помочь занять свои места за кулисами. Разумеется, большая часть подготовки ложится на организаторов и педагогов, работающих с детьми. Организаторам необходимо подготовить сценарий творческой встречи орлят, включающий небольшое вступление (*возможно, старт определённой сюжетной линии*), связки между творческими номерами, интересное завершение дела. По мере готовности сценария начинается работа

с ведущими. Они должны быть яркими и харизматичными, умеющими ориентироваться на сцене и по возможности импровизировать, чтобы суметь в любой момент времени заинтересовать зрителей. Отдельное внимание необходимо уделить оформлению сцены; требуется также найти людей для работы с микрофонами за кулисами (*чтобы контролировать весь процесс*), музыкой (*вовремя включить и выключить, проверить готовность всех фонограмм для выступлений*), с визуальным рядом и освещением.

План-конспект игровой программы «Мы – одна команда!»

Автор-разработчик: Волкова Наталья Александровна, методист отдела обеспечения реализации Программы «Орлята России» ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок».

Степень авторства: творческая переработка идей других педагогов.

Форма дела: игровая программа.

Участники дела: все отряды лагеря.

Краткое описание дела: игровая программа, включающая задания на сплочение и командообразование, и проведение для отрядов своей игры, с которой ребята познакомились во время отрядного творчества «Мы – Орлята!».

Оборудование и материалы: музыкальное оборудование (ноутбук, колонка, микрофон, фонограммы), маршрутные листы, реквизит для игр, упражнений и заданий (указан в самих играх, упражнениях и заданиях).

Место проведения: ровная площадка на улице с лесной территорией вокруг при хорошей погоде / просторное помещение (спортивный зал) при плохой погоде.

Сценарный ход дела:

1. Старт игровой программы

Игровая программа начинается с общего сбора участников и проверки готовности отрядов к игровой программе. Каждый отряд произносит своё название и девиз (*кроме названия и девиза отряды могут подготовить общий элемент, объединяющий команду*). Во время старта ребята делают небольшую разминку в форме растанцовки под орлятские песни (*ссылка на песни «Орлёнка» находится в дополнительных материалах*) и играют в игру, чтобы проверить готовность поддерживать друг друга. Игра заключается в следующем: все участники делятся условно на три большие группы.

Одна группа будет громко кричать слово «Вместе» (*демонстрация*), вторая группа – «Мы» (*демонстрация*), третья группа – «Команда» (*демонстрация*). Когда ведущий указывает на одну из групп, той необходимо дружно и громко выкрикнуть своё слово. Ведущий чередует группы, и так могут получиться фразы: «Мы – команда», «Мы – вместе», «Вместе – команда», «Мы, мы – вместе», «Мы, мы – команда, команда» и т.д. И в конце игры ведущий показывает группы по порядку, так, чтобы получилась фраза

«Вместе мы команда!». После разминки ребятам сообщают, что игровая программа состоит из двух этапов. Участники получают маршрутные листы и отправляются отрядами на прохождение заданий первого этапа.

2. Первый этап игровой программы – «Вместе мы команда»

Первый этап игровой программы включает в себя задания, упражнения и игры, позволяющие ребятам продемонстрировать умение работать в команде. Примерный перечень игр, заданий и упражнений, которые можно использовать для первого этапа:

1 – Игра «Сырная история». *Реквизит:* мяч, 4 доски (с верёвочками и отверстиями).

Описание игры: перед командой лежит один мяч («мышка») и четыре доски («кусочки сыра») с верёвками, за которые можно держаться участниками команды: первая доска – без отверстий, вторая доска – два отверстия, третья доска – три отверстия, четвертая доска – четыре отверстия. Команде необходимо провести мяч по доскам между отверстиями, не уронив его. Запускает мяч один из участников команды. Если не хватает участников, то ведущий запускает мяч самостоятельно. Вместо дощечек можно использовать листы картона с проделанными в них отверстиями.

2 – Игра «Держи равновесие». *Реквизит:* гимнастические палки по количеству участников в отряде.

Описание игры: команда встаёт в круг, и каждому участнику нужно поставить палку вертикально, на расстоянии вытянутой руки параллельно ноге. По сигналу ведущего нужно сделать шаг вперед по часовой стрелке и не дать упасть палке перед участником. Задача – пройти полный круг, не уронив ни одной палки. Как только одна из палок падает, игра начинается сначала.

3 – Упражнение «Кочки». *Реквизит:* «кочки» – дощечки или большие листы картона любой геометрической формы.

Описание упражнения: команде предоставляется до шести «кочек». Их задача – переправиться с одного «берега» на другой, не наступая ни на какую

поверхность, кроме «кочек». Когда первый участник начал путь, ни одна кочка не должна оставаться пустой, на ней должна находиться хотя бы одна нога, в противном случае кочку забирают.

4 – Упражнение «Паутинка». Реквизит: верёвка, колокольчики.

Описание упражнения: между деревьями заранее натягивается верёвка, образуя воздушный лабиринт. Сквозь этот лабиринт команде предстоит пройти. Условие прохождения – команда берётся за руки, и на протяжении передвижения всей команды ни один из участников не должен задеть верёвку. Для удобства отслеживания задеваний можно на верёвку в разных местах повесить колокольчики.

5 – Задание «Электрическое поле». Реквизит: верёвки, легкий большой предмет (это может быть кубик), гимнастические палки (по одной на два участника).

Описание задания: внутрь треугольного поля, обозначенного натянутыми верёвками на высоте 70–120 см от земли, помещён нетяжелый предмет. Все участники берут по палке (они должны быть подготовлены заранее, желательно одной длины) и, не дотрагиваясь до «электрического поля», всей командой должны достать предмет из центра поля и переместить за его пределы.

6 – Задание «Шишка в центре». Реквизит: листок с заданием, мелок, газета, шишки.

Описание задания: это задание позволяет участникам не только научиться работать в команде, но и проявить нестандартное мышление, так как все, что не запрещено, разрешено. Ребята, придя на станцию, получают листок со следующим заданием: «Одной девочке из вашей команды нужно, не заступая за черту, попасть шишкой в центр газеты». При этом уже имеется нарисованная черта с шишками рядом, в метрах 10–15 лежит лист газеты. Ребята могут попробовать кидать шишки. Возможно, кто-то попадёт. Но кому-то могут прийти в голову и нестандартные решения. Например, мальчики могут взять девочку на руки и перенести её прямо к газете, или

мальчики могут сходить за газетой и поднести её ближе, или могут зайти за черту несколько девочек вместо одной, или девочка может не заступать за черту, а перейти или перепрыгнуть через неё и т. д. Но такие варианты ребятам можно будет подсказать, после того как они предложили своё решение. Эти и другие игры можно использовать в первом этапе игровой программы. Желательно взять не более 4–6 игр, чтобы ребята успели перейти на следующий этап. На этот этап отрядам отводится 30 минут.

3. Второй этап игровой программы – «Отрядные игры»

Второй этап игровой программы начинается с того, что все участники вновь собираются на исходном месте. Во время сбора проходит растанцовка, которая завершается проверкой всех собравшихся по их названиям и девизам. Далее все отряды разбиваются парами или тройками (*это зависит от количества отрядов в лагере*), занимают свободную площадку. И внутри пары/тройки проводят игру, которую подготовили во время отрядного творчества. На этот этап отрядам отводится 15 минут.

4. Подведение итогов дела

Отряды вновь собираются на точке старта; им предлагается встать со своим отрядом в орлятский круг и подвести итоги – проговорить, стала ли их команда дружнее, какие чувства и эмоции они испытывают после проведения своей игры, понравилась ли им игра другого отряда и т. д.

ПЛАН ДНЯ ПЕРВЫХ

В День Первых входят заранее спроектированные организаторами на основании настоящих методических рекомендаций события, которые последовательно реализуются в пять этапов. Организаторами Дня Первых могут выступать председатели первичных отделений, наставники, руководители программ смен в организациях отдыха детей и их оздоровления или представители органов детского самоуправления. К организации и проведению тематического дня привлекаются председатели советов региональных отделений Движения Первых, актив первичных

отделений региона, образовательных организаций, организаций отдыха детей и их оздоровления, в которых реализуется смена.

Все события дня должны носить интерактивный характер и быть ориентированными на готовность к продуктивной коммуникации между ровесниками в отрядах, сформированных по возрастному принципу, наставниками и взрослыми, на понимание каждым членом отряда целей и механизмов такой коммуникации.

День Первых как яркое эмоциональное событие рекомендуется к проведению в организациях отдыха детей и их оздоровления в конце организационного периода, когда все ребята прошли адаптацию, готовы к взаимодействию в новых группах по освоению социально значимой деятельности. В иных организациях (вне лагерной смены) День Первых может быть приурочен к значимому празднику или Дню единых действий. Проведение «Дня Первых» необходимо отразить в социальных сетях и выпустить пост с репортажем о событии и фотографиями.

Вводный этап ВСТРЕЧАЙ!	формы	Эмоциональный настрой на день	Тематический старт событий	Презентация программы	
	задачи	Торжественная линейка	Танцевальный или игровой флешмоб	Классная встреча	Зарядка
Ознакомительный этап УЗНАВАЙ!	формы	Получение знаний о миссии, ценностях Движения Первых		Знакомство с флагманскими проектами Движения Первых	
	задачи	Игра по станциям	Интеллектуальный конкурс	Классная встреча	Мастер-класс
Проектировочный этап СТРЕМИСЬ!	формы	Приобретение навыков проектирования социально значимой деятельности		Приобретение опыта реализации детских инициатив	
	задачи	Проектирование воспитательного события по матрице	Проектировочная сессия	Деловая игра	Конференция
Деятельностный этап ДЕЛАЙ!	формы	Социальные пробы в реализации общественно полезных дел		Развитие организаторских и коммуникативных навыков	
	задачи	Создание арт-объектов	Коллективное творческое дело	Доброе дело Первых	Творческий конкурс
Итоговый этап ДЕЙСТВУЙ!	формы	Подведение итогов тематического дня	Анализ приобретенного опыта и знаний	Построение траектории развития в Движении Первых	
	задачи	Вечерний сбор отряда	Тематический огонек	Общелагерное событие	Составление карты интересов

Перед каждым этапом Дня Первых предполагается сбор отрядов и их инструктирование о цели мероприятия, задачах участников в конкретном событии, механизмах обязательных действий отрядов или каждого участника

в процессе ключевого мероприятия, особенностях выполнения наиболее сложных элементов, критериях оценки действий отрядов или участников (если предполагается соревновательность), правилах поведения в процессе участия и т.д.

При проведении Дня Первых особое внимание стоит уделить визуальному контенту (презентации, видеозаставки на экраны) и брендированному оформлению пространства, в котором будут проходить все события дня.

Рекомендуется использовать видео- и музыкальное сопровождение из числа рекомендованных к использованию Движением Первых композиций, видео роликов, динамических заставок, презентаций.