

ДЕНЬ ПЕРВЫХ

конструктор

АПТЕК

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
СТРУКТУРА ТЕМАТИЧЕСКОГО БЛОКА ДЕНЬ ПЕРВЫХ	5
ПРИМЕРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ, ДЕЛА И СОБЫТИЯ «ДНЯ ПЕРВЫХ»	8
I. Вводный (мотивационный) этап.....	8
Варианты форматов проведения старта тематического Дня Первых:	8
II. Ознакомительный этап	12
СОБЫТИЯ ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ДНЯ ПЕРВЫХ	12
СОБЫТИЯ ДЛЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ	14
СОБЫТИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ	19
СОБЫТИЯ ДЛЯ АКТИВИСТОВ ДВИЖЕНИЯ	23
III. Проектировочный этап.....	25
СОБЫТИЯ ДЛЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ	25
СОБЫТИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ	29
СОБЫТИЯ ДЛЯ АКТИВИСТОВ ДВИЖЕНИЯ	31
IV. Деятельностный этап	37
V. Итоговый этап	46

ВВЕДЕНИЕ

Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение Первых» (далее – Движение Первых) выступает ресурсом общественно-государственной системы воспитания, которая опирается на преемственность традиций и практики отечественной педагогической науки, а также объединение сфер образования, молодежной политики, культуры, физической культуры и спорта, общественных организаций и семейного воспитания.

В настоящее время при разработке программ профильных смен и проектов Движения Первых используются различные варианты социального взаимодействия между детьми и взрослыми. Одним из его основных принципов является – «Делать вместе с детьми, а не вместо детей». Программы и проекты в первую очередь нацелены на создание условий для самореализации и всестороннего развития личности ребенка, основанных на его участии в общественно полезных, оздоровительных и досуговых мероприятиях.

Программы и проекты Движения Первых реализуются в соответствии с Программой воспитательной работы Движения Первых, целями Движения, включающими:

- поддержку осуществления государственной политики в интересах детей и молодежи;
- содействие воспитанию детей и молодежи, их профессиональной ориентации и организации досуга на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства.

Одной из эффективных форм достижения целей, реализации принципов и предмета деятельности Движения Первых, направленных на реализацию инициатив подрастающего поколения, является тематический блок День Первых (далее – тематический день, День Первых).

В основе содержания Дня Первых лежит эффективно построенная система воспитательных событий, обеспечивающая, с одной стороны, просвещение и всестороннее развитие участников через их включение в различные виды полезной и интересной деятельности, с другой – формирование и расширение представлений о Движении Первых, стимулирование активного участия в деятельности Движения Первых.

Независимо от выбранной модели проведения, возрастных групп и категорий участников результатом для каждого участника должно стать:

- формирование чувства сопричастности миссии и ценностям Движения Первых;
- информирование о флагманских проектах Движения Первых;
- открытие новых возможностей для саморазвития, самоопределения и самореализации в Движении Первых;

- эффективное взаимодействие с активом первичного, местного, регионального отделения Движения Первых;
- мотивация активного участия в коллективной социально значимой деятельности Движения Первых.

Категории участников тематического Дня Первых:

- активисты Движения Первых: лидеры школьного самоуправления, первичных отделений, представители Советов Первых, активисты проектов в возрасте от 11 до 18 лет;

- участники первичных, местных отделений, участники проектов, конкурсов, акций и событий Движения Первых регионального и федерального уровня в возрасте от 6 до 18 лет;

- потенциальные участники Движения Первых: обучающиеся образовательных организаций, организаций дополнительного образования, участники смен в организациях отдыха детей и их оздоровления (в том числе в лагерях с дневным пребыванием) в возрасте от 6 до 18 лет.

В содержании тематического блока предусмотрена организация событий по различным направлениям:

по содержанию деятельности: познавательные, экологические, художественно-эстетические, трудовые, спортивные и др.;

по направлению: социально и лично значимые;

по форме организации: игровая деятельность; организация целенаправленного восприятия; создание информационного продукта; соревновательность; познавательная деятельность; организация предметно-практической деятельности; организационно-ритуальная деятельность; комплексные формы работы, включающие в себя любые предшествующие.

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.

СТРУКТУРА ТЕМАТИЧЕСКОГО БЛОКА ДЕНЬ ПЕРВЫХ

Структура Дня Первых включает в себя 5 этапов воспитывающей деятельности:

1. Вводный (мотивационный)

Ключевое слово: ВСТРЕЧАЙ!

Ключевая задача: эмоциональный настрой на мероприятие, тематический старт и презентация программы.

2. Ознакомительный

Ключевое слово: УЗНАЙ!

Ключевая задача: получение новых знаний о Движении Первых.

3. Проектировочный

Ключевое слово: СТРЕМИСЬ!

Ключевая задача: приобщение к деятельности Движения Первых, обмен опытом, получение навыков проектирования событий, командное взаимодействие, проектирование.

4. Деятельностный

Ключевое слово: СДЕЛАЙ!

Ключевая задача: применение полученных знаний и навыков, реализация детских инициатив в рамках социально-значимой деятельности Движения Первых.

5. Итоговый (коллективный и индивидуальный)

Ключевое слово: ДЕЙСТВУЙ!

Ключевая задача: подведение итогов тематического блока, обобщение и систематизация полученных знаний, построение траектории индивидуального развития (индивидуального плана действий) в системе Движения Первых.

ПРИНЦИПЫ ПОДГОТОВКИ:

События и дела, входящие в структуру тематического дня, могут трансформироваться, но должны соблюдаться следующие принципы:

последовательность всех этапов воспитывающей деятельности Дня Первых;

наполнение событий Дня Первых сообразно возрасту, степени информированности и включенности участников в деятельность Движения Первых;

интерактивный характер событий и ориентир на продуктивную коммуникацию между участниками и наставниками;

подбор событий и дел в соответствии с организационно-техническими и погодными условиями;

для разных этапов подбирать события и дела отличных друг от друга форматов;

брендинг площадки проведения тематического дня посредством рекламной и полиграфической брендированной продукции (роллапы, флаги, рекламные кубы, постеры, информационные стенды, прессволлы и пр.), аудио и визуального контента (музыкальное сопровождение из числа рекомендованных к использованию Движением Первых композиций, видео ролики, динамические заставки, презентации);

разработка слогана – девиза дня (короткая и яркая фраза, которая отражает главную идею тематического дня). Например: «Узнай! Стремись! Сделай!».

КОНСТРУКТОР ДНЯ ПЕРВЫХ 2024

СМЕНИ ПЕРВЫХ



ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ УЧАСТНИКИ

Участники

Активисты

ЗНАКОМСТВО

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

ПРАКТИКА

Вводный
ВСТРЕЧАЙ!

ФЛЕШМОБ
~30 мин
6+

ЛИНЕЙКА
~30 мин
6+

ИГРОВАЯ ПРОГРАММА
~30 мин
6+

ЗАРЯДКА ПЕРВЫХ
~30 мин
6+

Ознакомительный
УЗНАЙ!

КЛАСНАЯ ВСТРЕЧА ~40 мин 6+
Квест-игра
"УЗНАЙ ПЕРВЫМ" ~90 мин 6+

Большая игра
"БУДЬ В ДВИЖЕНИИ" ~120 мин 6+

Отрядная игра
"ОБЪЯСНИ" ~40 мин 6+

Игра
"КОМАНДА ПЕРВЫХ" ~120 мин 6+

КВИЗ ~60 мин 6+

КЛАСНАЯ ВСТРЕЧА ~40 мин 6+

КЛАСНАЯ ВСТРЕЧА ~40 мин 12+

МАСТЕР-КЛАСС ~40 мин 12+

Проектировочный
СТРЕМИСЬ!

Ролевая игра
"ЗАВТРА НАСТУПАЕТ СЕГОДНЯ" ~40 мин 6+

Проектная сессия
"ПРОДВИЖЕНИЕ" ~120 мин 12+

Проектирование КТД
"ЕСЛИ НЕ ТВОРЧЕСКИ - ТОГДА ЗАЧЕМ?" ~120 мин 6+

ПРОЕКТНЫЙ МАРАФОН ~120 мин 12+

Ролевая Игра
ФЕСТИВАЛЬ ~120 мин 12+

Игра
"НЕУДАЧА - УРОК - УЛУЧШЕНИЕ" ~120 мин 12+

Деятельностный
СДЕЛАЙ!

Марафон полезных дел
ЧТО ДЕЛАЮТ ПЕРВЫЕ? ~60 мин 6+

Первые берегут природу

Первые приносят пользу

Первые любят Россию

Первые умеют дружить

Итоговый
ДЕЙСТВУЙ!

ВЕЧЕРНИЙ СБОР ОТРЯДА ~60 мин 6+

ОТРЯДНЫЙ ОГОНЕК ~60 мин 6+

КРУГ ИНТЕРЕСОВ ~60 мин 6+

ПРИМЕРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ, ДЕЛА И СОБЫТИЯ «ДНЯ ПЕРВЫХ»

I. Вводный (мотивационный) этап ВСТРЕЧАЙ!

События данного этапа позиционируются участникам смены как торжественные, задающие настроение и установки на день, в них принимают участие почетные гости.

В рамках старта Дня Первых озвучивается программа Дня Первых, формируются эмоциональный фон и мотивация участников на самореализацию в сообществе.

Организатор должен заранее определить круг выступающих, оговорить текст и направленность речи. Среди выступающих могут быть как значимые взрослые (например, представители регионального, местного совета Движения Первых), так и дети-участники Движения (например, участники Советов Первых разного уровня). Выступления носят мотивационный, вдохновляющий участников смены характер.

Формат торжественного открытия, порядок предоставления слова почетным гостям определяется в соответствии с организационно-техническими возможностями и творческими решениями организаторов.

Обязательные требования:

1. Создание позитивного настроения на активное включение в деятельность Движения.
2. Использование государственной символики Российской Федерации.
3. Лаконичность (не более 20–30 минут).
4. Использование символики и аудиопродукции Движения Первых
5. Информативность (участники смены обязательно получают конкретную информацию о программе тематического дня и точке сбора для первого мероприятия).
6. Интерактивность (включение участников смены в событие: переключки, речевки, исполнение флешмобов, выполнение ритуальных действий и т.д.).

Перед стартом дня вожатый формирует в отряде установку на «День Первых», побуждает участников к погружению в содержание деятельности Движения.

Варианты форматов проведения старта тематического Дня Первых:

Торжественная линейка	
<i>Описание</i>	Одним из вариантов старта дня может быть торжественная линейка, представляющая собой одну из организационных форм работы в рамках смены, предполагающая построение участников смены в парадной одежде, сообщение им важной информации, придание торжественности предстоящей деятельности и погружение в тематику программы дня.

<i>Цель</i>	Торжественное событие, задающее настроение и установки на день, знакомство с программой дня
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	20-30 мин
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Звуковое оборудование Визуальное оформление площадки с использованием логотипов «Движения Первых», «Время Первых», «Смены Первых» Видеоролики и музыкальные композиции Флаги Российской Федерации, региона, площадки, Движения Первых
Танцевальный или игровой флешмоб	
<i>Описание</i>	В качестве подготовки к событиям тематического дня можно провести танцевальный или игровой флешмоб с участниками. Необходимо обратить внимание, что музыкальные треки должны соответствовать ценностным ориентирам Движения Первых, создавать необходимый эмоциональный и вдохновляющий на дело настрой. В качестве основного можно использовать флешмоб «Будь Первым» или разработанные участниками смены флешмобы специально для этого дня.
<i>Цель</i>	Развлекательное событие, задающее настроение и установки на день.
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	20-30 мин
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Звуковое оборудование Визуальное оформление площадки с использованием логотипов «Движения Первых», «Время Первых», «Смены Первых» Видеоролики и музыкальные композиции
Танцевальный или игровой флешмоб	
<i>Описание</i>	Старт праздника может быть дан и в отрядном формате. Организаторам необходимо проинструктировать вожатых относительно программы праздника и основных событий, чтобы они могли подробно познакомить отряд с планом на день. Настроить ребят на предстоящую деятельность можно с помощью комплекса игр на разогрев.
<i>Цель</i>	Развлекательное событие, задающее настроение и установки на день.
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	20-30 мин

<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Звуковое оборудование Визуальное оформление площадки с использованием логотипов «Движения Первых», «Время Первых», «Смены Первых» Видеоролики и музыкальные композиции Флаги Российской Федерации, региона, площадки, Движения Первых
Танцевальный или игровой флешмоб	
<i>Описание</i>	Старт праздника может быть дан и в отрядном формате. Организаторам необходимо проинструктировать вожатых относительно программы праздника и основных событий, чтобы они могли подробно познакомить отряд с планом на день. Настроить ребят на предстоящую деятельность можно с помощью комплекса игр на разогрев.
<i>Цель</i>	Развлекательное событие, задающее настроение и установки на день.
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	20-30 мин
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Звуковое оборудование Визуальное оформление площадки с использованием логотипов «Движения Первых», «Время Первых», «Смены Первых» Видеоролики и музыкальные композиции
Зарядка «Вызов Первых»	
<i>Описание</i>	На старте тематического дня можно уже начать знакомство с проектами Движения Первых. В рамках флагманского проекта «Вызов Первых» в социальных сетях известные спортсмены и активные участники бросают Движению Первых вызов и предлагают испытать себя. Например, российская гимнастка, двукратная чемпионка мира, многократная чемпионка России, мастер спорта международного класса Екатерина Селезнёва бросила вызов гибкости участникам Движения: участникам необходимо было взять руками палку, положить ее на пол и не отрывая рук перешагнуть через нее, далее поднять палку за спиной; Чемпион России по роуп скиппингу (спортивной скакалке) предложил Первым найти двух человек, встать друг напротив друга, образуя треугольник, и прыгнуть сначала с одним, потом с другим. При проведении зарядки «Вызов Первых» можно использовать уже существующие вызовы или подготовить новые от спортсменов региона. Авторами вызовов могут быть и школьники из региона, добившиеся значимых успехов в спорте. При разработке вызовов можно ориентироваться на базовые дисциплины проекта:

	Спортивная скакалка Метание мячей в цель Челночный бег Бесконтактное регби Гимнастика (наклон вперед) Планка Вышибалы
<i>Цель</i>	Знакомство с проектами Движения, создание соответствующего настроения и установки на день.
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	20-30 мин
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Звуковое оборудование Визуальное оформление площадки с использованием логотипов «Движения Первых», «Время Первых», «Смены Первых» Видеоролики и музыкальные композиции Видеоролики с Вызовами
<i>Полезные ссылки</i>	Ссылки на Вызовы Первых: https://спорт.будьвдвижении.рф/

Ссылка на дополнительные материалы:

<https://cloud.mail.ru/public/k5Qv/b7zHipe3Y>



II. Ознакомительный этап УЗНАТЬ

СОБЫТИЯ ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ДНЯ ПЕРВЫХ

1. Классная встреча

Участники: 6+

Время: 20-40 минут

Реквизит и площадка:

Актовый зал или иная площадка с достаточным количеством посадочных мест и пространством для выступления спикера;

Аудиовизуальное оборудование, тумба, кресло для спикера;

Блокноты, ручки для участников.

Организаторы:

Ведущий;

Помощники для передачи микрофонов;

Звуко- и видеооператор.

Цель: сформировать у обучающихся ценностные ориентиры через организацию и проведение встреч с деятелями культуры и искусства, учеными, спортсменами, общественными деятелями и известными личностями современности

Механика:

Классная встреча представляет собой диалог участников смены со значимым ребенком или взрослым.

Для потенциальных участников Движения: с представителями Совета Первых местного/регионального отделения Движения Первых, сотрудниками отделений Движения;

Для участников и активистов Движения: с известными успешными публичными лицами, деятелями спорта, искусства, предпринимателями, героями военных операций и другими гостями, разделяющими ценности Движения Первых, способными своим примером мотивировать детей на работу в команде, на добрые дела.

Приглашенные гости делятся своими историями успеха, рассказывают о том, как ценности, которые являются ценностями Движения Первых, помогают им в жизни, в профессии, а также отвечают на вопросы участников смены.

В начале Классной встречи можно показать актуальный ролик о деятельности Движения Первых на региональном или федеральном уровне. Для спикера и ведущего на сцене размещаются два кресла или диван, микрофоны, журнальный стол, вода.

Гость в течение не более 10 минут рассказывает свою историю успеха, обязательно озвучивая ценности Движения Первых и их роль в своей истории успеха. Во время выступления гость может использовать презентационный или видеоматериал (по желанию).

После этого участники смены могут задавать вопросы гостю. По итогам встречи гость может выбрать лучшие вопросы и наградить их авторов подарком/правом/привилегией. Ведущий Классной встречи является модератором диалога участников смены со спикером, контролирует длительность вопросов и ответов, побуждает участников Классной встречи задавать вопросы.

Правила проведения:

1. Найдите и договоритесь с гостем о встрече. Определите дату и время.

Уточните необходимость дополнительного оборудования для проведения встречи: флипчарт, проектор, экран и т.д.

2. Определите место проведения встречи. Заложите время на сбор участников, брендинг, а также для общей фотографии.

3. Продумайте, где гость будет находиться до начала встречи, где пройдет пресс-подход для СМИ и детских пресс-центров.

4. Оформите место проведения встречи в стилистике Проекта: видеозаставка, видеоролик о проекте, статичная заставка на экран, баннер, ролл-ап и т.д.

5. Определите ведущего встречи. Классно, если это будет активист Движения. Ведущему нужно подготовиться: заранее узнать все про гостя, написать вопросы на случай, если их не будет у аудитории.

6. Определите людей, которые будут помогать в проведении мероприятия: встречать гостей, обеспечивать техническое сопровождение, фотографировать.

7. Участники встречи. Помните, на Классные встречи можно приглашать не только активистов Движения, но и школы, которые еще не реализуют наши программы – это будет один из способов вовлечения детей в Движение.

8. Проведите встречу.

9. Вручите несколько подарков за лучшие вопросы или самым активным участникам встречи.

10. Подарите гостю брендированный подарок от Проекта.

11. Сделайте общее фото и видео, для того чтобы подготовить пост-релиз после встречи. Попросите участников оставить отзыв о Проекте.

12. Напишите пост. Заполните отчет.

СОБЫТИЯ ДЛЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ

2. Отрядная игра «Объясни»

Участники: 6+

Время: 20-40 минут

Цель: формирование представления о субъектах, объектах, процессах и проектах социально значимой деятельности в Движении Первых.

Реквизит и площадка:

Любое отрядное место в помещении или на улице;

Организаторы:

Вожатый/куратор/волонтер

Механика:

Ведущий озвучивает правила игры. Способ объяснения слов задается на каждый новый круг: сейчас объясняем жестами; сейчас называем противоположные по значению слова (антонимы); сейчас рисуем ассоциации и т. д.

Правила проведения:

1. Участнику нужно помочь игрокам из своей команды отгадать за минуту наибольшее количество слов из карточек с помощью объяснения жестами/словесным описанием/ синонимами/ антонимами/ рисунками/ звуками и пр.
2. Отгадывающие меняются с объясняющим по очереди.
3. Команды отгадывают слова по минуте поочередно.
4. Ведущим ведется общая таблица результатов.
5. Выигрывает команда, которая за установленное время игры, отгадает наибольшее количество слов.

3. Большая игра «Будь в движении»

Участники: 6+

Время: 90-120 минут

Цель: закрепление представлений о проектах, направлениях деятельности и ценностях Движения Первых.

Реквизит и площадка:

Крытое или открытое пространство для общего сбора, оснащенное аудиовизуальным оборудованием, вмещающее всех участников игры;

12 площадок, вмещающих одновременно 1 команду

Игровое Поле – 1 шт.

Кубик для броска – 1 шт.

Не менее 3 заготовленных заданий для каждой из 12 станций вокруг поля, представляющих каждое направление деятельности Движения Первых.

Карточки с дополнительными заданиями: 11 карточек с простыми вопросами по ценностям Движения Первых, 11 карточек с ситуативными вопросами по ценностям. Организатор игры может дополнять и заменять вопросы сообразно историям успеха, почитаемых в конкретном регионе.

Жетоны – количество станций (12), помноженное на количество команд (для 12 команд – не менее 144).

Стол для Точки Игры (бочка, тумба, стол).

Маршрутные листы (по количеству команд).

Карточки с названиями станций (12 шт.).

Фишки (по количеству команд).

Планшеты для ведущего игрового поля и ведущих станций (13 шт.).

Ручки для ведущих (13 шт.).

Флипчарт и фломастеры для ведущего игрового поля – для обозначения количества жетонов, требующихся для совершения хода.

Организаторы:

Ведущий;

12 ведущих на каждую станцию;

Звуко- и видеооператор.

Механика:

В Игре принимают участие команды (до 30 человек) либо отряды (количество отрядов/команд не должно превышать количества станций), ведущий игры, ведущие 12 станций.

Игра является стационарной, все задания на станциях выполняются всеми участниками команды/отряда. Команды перемещаются от станции к станции, держась за руки.

Количество станций в Игре – 12, что соответствует количеству направлений деятельности Движения Первых, а их названия и содержание соответствуют названиям флагманских проектов Движения:

Правила проведения:

1. На Точке Игры команды получают маршрутные листы, вписывают название команды, ставят фишку команды на исходную позицию игрового поля «Будь в Движении!»).

2. Если используется формат с карточками названий станций вместо порядка станций на маршрутном листе, то с Точки Игры команда забирает одну карточку с названием станции, куда направляется. Так по оставшимся на Точке Игры карточкам другим командам всегда видно, какие станции свободны. Команда направляется на выбранную станцию, держась за руки.

3. Ведущий станции рассказывает о флагманском проекте и дает задание. Команда выполняет задание, за что получает от 1 до 3 баллов, сообразно качеству выполнения. На одну станцию выделяется порядка 3-5 минут, в соответствии с возрастом участников и временем, отведенным на игру. На тех станциях, где это возможно, ведущий обязательно знакомит участников с флагманскими проектами по направлению.

4. Ведущий записывает в маршрутный лист команды набранный балл от 1 до 3 и дает команде за выполнение задания 1 (один) жетон.

5. Команда возвращается на Точку Игры карточку пройденной станции и берет свободную. Цикл повторяется.

6. Набрав необходимое количество жетонов для броска (от 1 до 3, в зависимости от установки ведущего Игры), команда меняет жетоны на бросок кубика и делает ход на игровом поле.

Совет: первый бросок 2 жетона, следующие три броска по 3 жетона, последний - 1 жетон.

Далее команда продолжает выполнение станционных заданий до следующего броска.

7. Когда все 12 станций пройдены, команда делает бросок кубика после ответа на дополнительные вопросы о ценностях Движения Первых в жизни известных личностей. Команда получает карточку с вопросом от ведущего Игры, готовит коллективный ответ. После этого делает ход и берет новое дополнительное задание, до тех пор, пока не дойдет до поля «Будь Первым».

8. При финишировании (клетка «Будь Первым!») первой команде присваивается количество баллов по количеству команд (если команд 8 - дается 8 баллов). Следующие команды получают каждый раз на 1 балл меньше предыдущих (также если 8 команд, то отряд, который завершил вторым получает 7 баллов, третьи - 6 баллов и так далее).

Для жеребьевки можно воспользоваться карточками с дополнительными заданиями по ценностям.

4. Квест-игра «Узнай Первым!»

Участники: 6+

Время: 90 минут (на команду)

Цель: актуализировать знания о ценностях Движения Первых, создать условия для командообразования и развития творческих способностей участников.

Реквизит и площадка:

Открытое пространство для старта и финиша команд;

1 площадок, вмещающих одновременно 1 команду;

Заготовленные задания для каждой из 11 станций;

Колбы для заданий;

Маршрутные листы (по количеству команд).

Планшеты для Мастеров игры.

GPS-навигаторы по количеству команд (или мобильный телефон одного участника команды)

Организаторы:

Не менее 5 Мастеров игры для старта игры команд по очереди и приема выполненных заданий.

Механика:

Каждая команда получает GPS-навигатор (или использует мобильный телефон одного участника команды) и маршрутный лист с обозначенными в нем координатами первой точки.

Всего может быть 11 и более точек, расположенных на территории всего лагеря (площадки проведения).

На каждой точке спрятаны «тайники», помеченные цветом или определенным изображением каждой команды. Внутри «тайников» спрятаны подсказки и задания, которые команде нужно выполнить на каждой точке. Каждая точка – «тематическая».

Команде необходимо найти как можно больше тайников своей команды за отведенное время (разрешено вскрывать тайники только своего отряда; прятать, забирать или вскрывать «тайники» других команды – наказуемо дисквалификацией), указать в маршрутном листе названия и координаты всех точек, на которых они побывали, выполнить все задания, вернуться на точку старта, и продемонстрировать выполненные задания Мастерам игры (опционально – если у детей есть телефоны и на территории проведения игры есть сеть Интернет, то дети могут передавать выполненные задания в режиме смс Мастеру игры или в сообщениях в Телеграм).

Правила проведения:

Команды стартуют с одной точки старта с шагом в 5-10 минут в зависимости от удаленности точек друг от друга.

Находить тайники участники могут только последовательно: не найдя первый, они не дойдут до второго и т.д.

После нахождения всех тайников, команды возвращаются на точки старта и презентуют выполненные задания Мастерам игры.

Подсчет баллов команд проводят организаторы после того, как все команды завершат игру.

Оценивается прохождение игры всем отрядом по средним показателям всех команд, в которые объединились участники одного отряда. Например: в первом отряде 30 человек, ребята из отряда объединились в три команды: 1а, 1б, 1в. 1а «заработала» 20 баллов, 1б – 15, 1в – 22. Таким образом, 1 отряд заработал за игру 19,3 балла.

Награждение по итогам игры рекомендуется проводить в рамках вечернего итогового события

СОБЫТИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ

5. Интеллектуально-творческая игра «Команда Первых»

Участники: 6+

Время: 90 – 120 минут

Цель: актуализировать знания о направлениях деятельности Движения Первых и флагманских проектах, создать условия для командообразования и развития творческих способностей участников.

Реквизит и площадка:

Крытое или открытое пространство для общего сбора, оснащенное аудиовизуальным оборудованием, вмещающее всех участников игры;

Столы или тумбы для каждой команды;

Игровое поле,

карточки с подсказками,

карточки с визуальным материалом,

бланки для подсчета баллов,

набор инвентаря для выполнения задания по проекту «БлагоТвори!»

Организаторы:

Ведущий;

Технические помощники (1-2 человека);

Счетная комиссия (1-2 человека);

Звуко- и видеооператор.

Механика:

Для проведения игры вам понадобится игровое поле из 20 клеток - прямоугольник 5x4 ячейки.

Ячейки игрового поля разделены на две категории: НАПРАВЛЕНИЯ и ПРОЕКТЫ, но не видны участникам игры (перевернуты). Команды путем жребия определяют последовательность выбора ячеек, после чего каждая команда по очереди выбирает ячейку, и выполняет тот тип задания, который за ней скрывается.

Правила проведения:

12 ячеек поля содержат слово «НАПРАВЛЕНИЕ». При попадании на эту ячейку, ведущий поочередно открывает команде подсказки для отгадывания направления деятельности Движения. Подсказки могут содержать изображения-ассоциации или текстовый формат. Так продолжается до тех пор, пока команда не даст правильный ответ. В этом случае она получает столько очков, сколько содержит последняя прозвучавшая подсказка.

В случае, если все подсказки открыты, но команда не отгадала содержание клеточки, право переходит следующим по очереди командам, которые могут ответить только один раз. Если ни одна из команд не смогла дать верный ответ - его раскрывает ведущий.

Соотношение подсказок и очков следующее:

1-я подсказка - 5 очков;

2-я подсказка - 4 очков;

3-я подсказка - 3 очка;

4-я подсказка - 2 очка;

5-я подсказка – 1 балл.

8 ячеек содержат слово «ПРОЕКТЫ», означающее выполнение командой задания, озвученного Ведущим. Каждая команда выбирает ячейку, не зная, что она содержит.

При попадании на ячейку «ПРОЕКТЫ», отряду необходимо выполнить задание ведущего. Очень важно, чтобы в выполнении заданий принимал участие весь отряд.

Оценивать выполнение задания могут участники других команд или счетная комиссия игры.

Соотношение заданий и очков следующее:

5 – задание выполнено, участие принимала вся команда

3 – задание выполнено частично, или участие принимала не вся команда

1 – задание не выполнено.

Важно!

1) Содержание ячеек и подсказки могут меняться в зависимости от возраста и уровня подготовленности участников.

2) Ведущий должен комментировать каждое не угаданное изображение/подсказку (если там изображены ученые, события и т.д.)

3) Ведущий рассказывает или предлагает угадавшим участникам рассказать о каждом угаданном направлении, проектах по направлению и т.д.

Игра завершается, когда будут открыты все ячейки поля. Счетная комиссия игры подводит итоги и определяет команды, набравшие наибольшее количество баллов. Награждение по итогам игры рекомендуется проводить на вечернем событии.

6. Квиз

Участники: 12+

Время: 60 минут

Цель: способствовать формированию умений и навыков конструктивного общения и кооперации; расширение спектра знаний о возможностях и флагманских проектах Движения Первых.

Реквизит и площадка:

Крытое или открытое пространство для общего сбора, оснащенное аудиовизуальным оборудованием, вмещающее всех участников игры;

Столы и стулья для каждой команды;

ячейки игрового поля;

инвентарь для тура «Черный ящик»

бланки ответов;

Организаторы:

Ведущий;

Технические помощники (1-2 человека);

Счетная комиссия (1-2 человека);

Звуко- и видеооператор.

Механика:

Квиз – это интеллектуальная командная викторина, состоящая из нескольких раундов.

Участники образуют команды заранее или делятся на месте путем жеребьевки (по 10 - 12 человек).

После объединения в группы команды придумывают себе название и выбирают капитана, который будет записывать ответы на вопросы квиза.

Капитанам выдаются заранее подготовленные бланки для ответов и ручки.

Команды, получив вопрос, обсуждают, после обсуждения капитан записывает ответ на листе бумаги, на котором заранее указывает название своей команды. На обсуждение и ответ дается не более 1 минуты. Затем команды передают свои ответы ведущему.

Счетная комиссия подсчитывает правильные ответы на вопросы и выставляет баллы каждой команде. Баллы для команд начисляются за верные ответы на вопросы викторины. По 1-му баллу за правильный ответ. Подсчет баллов проходит в конце раунда. Правильные ответы показаны участникам, после сдачи листков всех команд.

Организаторы квиза предусматривают систему штрафов за следующие нарушения:

- за использование гаджетов во время игрового раунда - штраф -5 баллов;
- за создание помех (громкие выкрики, смех и т.д.) работе команд-конкурентов - штраф -2 балла;
- за создание помех (разговоры, выкрики и т.д.) работе ведущего - штраф - 2 балла.

Перерыв между раундами рекомендуется делать не менее 5 минут. Желательно в перерывах предусмотреть смену деятельности участников: использовать кричалки, флешмобы, игры с залом.

Победившей признаётся команда, которая набрала наибольшее количество баллов.

Правила проведения:

Раунды квиза:

1) Интеллектуальный – необходимо ответить на вопросы на знание основ деятельности Движения

8 вопросов

Время на ответ на каждый вопрос – 1 минута

2) Картинки – необходимо угадать название ценности Движения Первых по изображению, сгенерированному искусственным интеллектом.

5 вопросов

Время на ответ на каждый вопрос – 1 минута

3) «Черный ящик» - командам необходимо ответить на вопросы о проектах Движения, ответ на которые находится в черном ящике.

5 вопросов

Время ответа на каждый вопрос – 1 минута.

4) Эмоджи – командам необходимо отгадать направление Движения по эмоджи.

12 вопросов

Время ответа на каждый вопрос – 30 секунд.

СОБЫТИЯ ДЛЯ АКТИВИСТОВ ДВИЖЕНИЯ

7. Мастер-класс по социальному проектированию от партнеров, экспертов, менторов, представителей бизнеса или государственных предприятий.

Участники: 12+

Время: 60 минут

Цель: знакомство участников с понятиями «социальный проект», «социальная проблема», «социальная деятельность»; знакомство с алгоритмом разработки и реализации проекта.

Реквизит и площадка:

Крытое или открытое пространство для общего сбора, оснащенное аудиовизуальным оборудованием, вмещающее всех участников игры;

Стол и стулья для команд;

Организаторы:

Ведущий;

Технические помощники (1-2 человека);

Звуко- и видеооператор.

Механика:

Для проведения мастер-классов рекомендуется пригласить спикера, который выступит в роли «Эксперта» при реализации дальнейших мероприятий тематического Дня Первых для данной категории участников (см. п. III.1).

Рекомендуется в ходе мастер-класса выделить актуальные для региона социальные проблемы и в ходе мозгового штурма создать банк идей для решения этих проблем.

Также, важно остановиться на основных требованиях к проектам:

Целостность – общий смысл проекта ясен и очевиден, каждая его часть соответствует общему замыслу и предполагаемому результату.

Последовательность и связность – логика построения частей, которые соотносятся и обосновывают друг друга. Цели и задачи напрямую вытекают из поставленной проблемы. Бюджет опирается на описание ресурсов и сочетается с планом.

Объективность и обоснованность – доказательность того, что идея проекта, подход к решению проблемы оказались не случайным образом, а являются следствием работы авторов по осмыслению ситуации и оценки возможностей воздействия на нее.

Компетентность автора и персонала – адекватное выражение осведомленности авторов в проблематике, средствах и возможностях решения вопроса. Владение персонала технологиями, механизмами, формами и методами реализации проекта.

Жизнеспособность – определение перспектив развития проекта в дальнейшем, возможности его реализации в других условиях, чем он может быть продолжен.

Ограниченность (по времени, целям и задачам, результатам и т.д.) – это характеристика проекта, позволяющая контролировать ход его реализации по четко определенным этапам на основании обозначенных, измеряемых результатов каждого этапа.

Ограниченность проекта означает, что он содержит:

- этапы и конкретные сроки их реализации;
- четкие и измеряемые задачи;
- конкретные и измеряемые результаты;
- планы и графики выполнения работ;
- конкретное количество и качество ресурсов, необходимых для реализации.

В завершение мастер-класса могут быть приведены примеры удачно реализованных проектов, инициированных школьниками в регионе или в стране.

Правила проведения:

1. Найдите и договоритесь с гостем о встрече. Определите дату и время.

Уточните необходимость дополнительного оборудования для проведения встречи: флипчарт, проектор, экран и т.д.

2. Определите место проведения встречи. Заложите время на сбор участников, брендинг, а также для общей фотографии.

3. Продумайте основные содержательные блоки выступления спикера, его возможность участия в дальнейших событиях Дня Первых. Сориентируйте спикера на возрастную категорию и уровень подготовленности участников.

4. Оформите место проведения встречи, предусмотрите соответствующую расстановку мебели для проведения мастер-класса, инструменты для групповой работы (флипчарты, бумага, маркеры, раздаточный материал);

5. Определите людей, которые будут помогать в проведении мероприятия.

6. Обратите внимание на продолжительность встречи и следите за временем выполнения всех этапов мастер-класса.

7. Уделите время подведению итогов мастер-класса и проектированию возможных точек применения знаний, полученных в ходе мастер-класса.

Ссылка на дополнительные материалы:

<https://cloud.mail.ru/public/pWHy/Uj3owQXLF>



III. Проектировочный этап ПРИДУМАЙ!

СОБЫТИЯ ДЛЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ

1. Отрядная ролевая игра «Завтра наступает сегодня»

Участники: 6+

Время: 45 минут

Цель: актуализация знаний о традиционных духовно-нравственных ценностях России.

Реквизит и площадка:

Любое отрядное место в помещении или на улице;

Карточки с действиями

Организаторы:

Вожатый/куратор/волонтер

Механика:

Мастер игры предлагает ведущим вслепую вытянуть карточку, на которой написаны те или иные действия, поступки, стремления и т.д. Каждому из ведущих предлагается прочесть вслух текст, написанный на карточке, попытаться понять поступок, описанный в карточке, и объяснить другим участникам, почему то или иное действие он совершил.

Важно! Мы не оцениваем человека, мы анализируем действия!

Всем остальным участникам предлагается предложить «ведущему» последствия его действия или поступка:

Последствие 1 – сразу после совершения поступка

Последствие 2 – через неделю

Последствие 3 – через месяц

Последствие 4 – через год

Последствие 5 – через 10 лет

После того, как «ведущий» оглашает свое поведение, перед ним поочередно встают участники-последствия одно за другим, произнося: «Я твоё последствие первое, и я говорю тебе...». Разные участники могут придерживаться разных мнений. Необходимо предоставить группе возможность договориться.

Выслушав предсказания грядущего, все участники игры принимают решение – присваивают ли они этот поступок или отказываются от подобных в будущем.

Содержание карточек может меняться в зависимости от задач игры. Предложенные варианты – фокусируют внимание на нравственных ценностях.

Рефлексия проводится сразу же: о чем думалось во время игры? С чем больше всего были несогласны и почему? Какое общее впечатление от игры.

Правила проведения:

Перед началом игры полезно обсудить ценности Движения: Жизнь и достоинство, Патриотизм, Служение Отечеству, Историческая память, Единство народов России, Созидательный труд, Дружба, Взаимопомощь и уважение, Добро и справедливость, Мечта, Крепкая семья.

«Ведущим» не нужно примерять поступки на себя, нужно попытаться вжиться в роль человека, который их совершил.

Ребята должны анализировать и высказывать отношения только к поступкам, а не к человеку.

Мастеру игры необходимо подготовиться к дискуссии у ребят и пояснить основные правила дискуссии:

- 1) Я критикую идеи, а не людей;
- 2) Моя цель не в том, чтобы «победить», а в том, чтобы прийти к наилучшему решению;
- 3) Я побуждаю каждого из участников к тому, чтобы участвовать в обсуждении;
- 4) Я выслушиваю соображения каждого, даже если я с ними не согласен;
- 5) Я сначала выясняю все идеи и факты, относящиеся к обеим позициям;
- 6) Я стремлюсь осмыслить и понять оба взгляда на проблему;
- 7) Я изменяю свою точку зрения под воздействием фактов и убедительных аргументов.

2. Проектная сессия «ProДвижение»

Участники: 12+

Время: 90 - 120 минут

Цель: сформировать у участников понимание пользы объединения в сообщество Движения; сформировать видение перспектив своего развития в Движении Первых;

Реквизит и площадка:

пространство, рассчитанное на количество участников проектной сессии. Участники делятся на группы по 5-12 человек;

стулья в круг по количеству человек в команде и на магистра игры;

презентационное оборудование для демонстрации правил проектной сессии;

аудиовизуальное оборудование;

флипчарт, бумага для флипчарта, маркеры (для записи рейтинга команд).

Организаторы:

Магистр игры;

Мастера игры по количеству команд;

Звуко- и видеооператор.

Механика:

Проектная сессия «ProДвижение» (далее – Игра) – это игровое взаимодействие участников в группах, в результате которого команда вырабатывает и предлагает решение заданной социальной проблемы.

Организаторы могут вместо вымышленных организаций использовать реально действующие в субъекте Российской Федерации общественные объединения.

До начала Игры организаторы могут скомпоновать карточки персонажей и общественных объединений, чтобы их описание соответствовало предлагаемой проблемной ситуации, которая может быть решена при участии общественного объединения, в том числе в рамках направлений деятельности Движения Первых.

Проектная сессия завершается «ProДвижением» разработанных идей в первичных отделениях Движения Первых. Ведущий предлагает ребятам не складывать на полку свои идеи, предложенные на Игре, а оформить их в проект и реализовать в рамках плана работы первичного отделения Движения Первых.

Правила проведения:

1. Участники разбиваются по группам от 5 до 12 человек.

2. Первый круг игры пробный и не оценивается (по желанию).

3. Магистр игры выдает на группу набор карточек, состоящий из 5 персонажей (красные), 5 существующих или выдуманных общественных организаций (синие) и одну карточку с заданной социальной проблемой (серая).

**Все персонажи Игры вымышленные. Совпадения с реальными личностями являются случайностью.*

4. Участники команды должны ознакомиться с характеристиками полученных персонажей и общественных организаций и с учетом этого предложить решение заданной социальной проблемы. Как такие разные личности и общественные организации, объединившись в сообщество, могут через акцию/проект/мероприятие повлиять на ситуацию в обществе, используя свои ресурсы.

5. Каждой команде назначается магистр Игры, который принимает ответ у команды. В ответе должно быть задействовано максимальное количество заданных карточками обстоятельств, и, конечно, решение должно быть осознанным. В зависимости от использованных карточек магистр ставит балл команде (1–10). Если использовалось 7 карточек, магистр ставит 7 баллов, если 10 –10.

6. Когда команда защитила свой проект, магистр выдает новый комплект карточек по количеству использованных карточек персонажей и организаций, дополняя несыгранные карточки, и новую карточку Проблемы. Круг повторяется.

7. Ведущий озвучивает происходящее, фиксирует баллы команд с каждого круга, следит за временем игры.

8. Побеждает команда, набравшая максимальное количество баллов за время игры.

СОБЫТИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ДВИЖЕНИЯ

3. Проектировочная сессия «Если не творчески – тогда зачем?»

Участники: 6+

Время: 90 - 120 минут

Цель: сформировать или актуализировать знания и умения по разработке коллективно-творческих дел.

Реквизит и площадка:

пространство, рассчитанное на количество участников.

стулья в круг по количеству человек в команде;

аудиовизуальное оборудование;

флипчарты по количеству команд, бумага для флипчарта, маркеры (для записи рейтинга команд).

Организаторы:

Ведущий;

Технические помощники;

Звуко- и видеооператор.

Механика:

Проектировочная сессия – это игровое взаимодействие участников в группах, в результате которого команда разрабатывает коллективное творческое дело, которое было бы полезно к проведению в условиях смены и/или первичного отделения Движения.

Проектировочная сессия завершается презентацией разработанных КТД и выбором лучших для реализации в условиях текущей смены. Ведущий предлагает ребятам не складывать на полку свои идеи, а оформить их в проект и реализовать в рамках плана работы первичного отделения Движения Первых.

Правила проведения:

1 этап: вводный

Ведущий поясняет, что ребятам необходимо определить и разработать коллективно-творческое дело, которое было бы полезно к проведению в их первичном отделении.

На данном этапе необходимо сделать акценты на характеристики КТД, их виды, структуру реализации.

2 этап: разработка дела

Всем участникам предлагается объединиться в команды по 5-12 человек и в течение 10-15 минут попытаться в группах разработать проект КТД. Но прежде необходимо провести жеребьевку: каждая команда должна вытянуть по карточки: одну – с видом КТД, а вторую – с флагманским проектом Движения. Разработанное дело должно соответствовать обоим карточкам в своем содержании и форме проведения.

В течение 30 минут каждая команда на флипчарте должна отразить ответы на вопросы:

- Аудитория (для кого?)

- Ценность (для чего?)
- Формат (как?)
- Время и место (когда и где?)
- Содержание (что будет)
- Ключевые ресурсы (с помощью чего)
- Партнеры (с чьей помощью)
- Пошаговый план (кто, что, как)
- Результат (чего добились)

Для проведения данного события рекомендуется использовать матрицу проектирования воспитательного события

3 этап: завершение

После обсуждения каждая команда презентует свои идеи. По итогам презентации идей проводится их обсуждение и голосование за лучшее предложение (возможно, в ходе обсуждения несколько идей объединятся в общую).

СОБЫТИЯ ДЛЯ АКТИВИСТОВ ДВИЖЕНИЯ

4. Марафон проектов

Участники: 12+

Время: 90 - 120 минут

Цель: формирование у сообщества активистов навыков социального проектирования.

Реквизит и площадка:

площадка для проведения общих сборов, а также отдельные помещения/зоны для каждой команды со столами, ноутбуками, флипчартом и канцелярскими принадлежностями.

презентационное оборудование для демонстрации правил Марафона;
аудиовизуальное оборудование;

Организаторы:

Ведущий;

Эксперт;

Наставники (специалисты в соответствии со спецификой решаемой проблемы);

Звуко- и видеооператор.

Механика:

Подготовка к данному событию начинается заранее. Организаторам необходимо пригласить «Эксперта» – представителя партнерских организаций, менторов, представителей бизнеса или государственных предприятий, с четко сформулированным запросом решения конкретной социальной проблемы и условиями ее возможного решения.

Полезно, если «Эксперт» заранее проведет мастер-класс для участников события, расскажет о специфике деятельности организации, существующих примерах «проблем» и их решений (участие в первом этапе тематического дня).

Также, до проведения мероприятия необходимо определить основную тему — это может быть как задача, характерная для конкретной организации, так и задачи регионального или федерального уровня.

Рекомендуется собрать группу наставников из разных сфер, которые могли бы консультировать команды в течение марафона.

Проектный марафон завершается оценкой разработанных идей со стороны «Эксперта», а также выбором идеи для реализации на уровне первичного/муниципального/регионального отделения. Ведущий может предложить ребятам не складывать на полку свои идеи, предложенные на Игре, а оформить их в проект и реализовать в проектной школе «Высота».

Правила проведения:

Этап 1. Генерация идей

После объявления темы марафона объедините участников в команды. Обратите внимание, что команда должна состоять из ребят с разными

знаниями и умениями, интересами в разных направлениях деятельности Движения.

Представьте участникам «Эксперта» и наставников или специалистов, к которым можно обращаться за консультацией.

Далее команды расходятся по своим площадкам. Непосредственно для генерации идей можно использовать флипчарты, доски, на которые клеятся стикеры, даже обычные листы бумаги.

Важно проговорить, что любая идея имеет право быть высказанной, а критика должна быть мягкой и уважительной.

По итогам мозгового штурма выбирается одна идея, которую и будут разрабатывать участники марафона.

Этап 2: Формирование решения

Также используется термин «прототипирование», то есть создание прототипа.

На этом этапе учащиеся выбирают идею, которую будут представлять жюри, и дорабатывают её. Здесь также будет полезна помощь наставников, которые смогут предусмотреть риски и обратить внимание на возможные трудности реализации.

Для этого этапа участникам могут понадобиться различные инструменты, но, если их нет, участники могут просто сформулировать максимально чёткое и подробное описание идеи, предусмотреть возможные трудности и риски, подумать над перспективами и представят всё это в виде презентации.

Этап 3: Презентация

Каждая команда должна представить своё решение, объяснить его ценность и преимущества, доказать эффективность. Важно, что на презентацию отводится не более 5–7 минут, дольше этого времени говорить нельзя. Жюри («Эксперт») оценивает актуальность решения, простоту реализации, инновационность, креативность и качество. Обязательно учитывается, стал ли проект результатом действительно коллективной работы, потому что одна из задач марафона — прокачать этот навык.

5. Неудача – урок – улучшение

Участники: 12+

Время: 60 - 90 минут

Цель: рассказать сообществу активистов Движения на примерах выступлений участников о том, что делиться неудачным опытом необходимо для личностного роста и преодоления коммуникационного барьера.

Реквизит и площадка:

Актовый зал или иная площадка с достаточным количеством посадочных мест и пространством для выступления спикера;

Аудиовизуальное оборудование, тумба, кресло для спикера;

Блокноты, ручки, флипчарты для участников.

Организаторы:

Ведущий;

Помощники для передачи микрофонов;

Звуко- и видеооператор.

Событие предусматривает разные варианты проведения:

1 вариант - ВЫСТУПЛЕНИЯ УЧАСТНИКОВ (открытый микрофон)

Механика:

В подходящем помещении, оборудованном звуковой аппаратурой и аппаратурой для демонстрации презентаций, собираются зрители и выступающие.

Ведущий поясняет, что будет происходить, предлагает внимательно слушать выступающих, задавать вопросы и озвучивать предложения.

Важно! Во всех выступлениях должна соблюдаться формула «Н-У-У»: Неудача-Урок-Улучшение. Чрезвычайно важно начинать с провала, но заканчивать теми уроками, которые выступающие извлекли из неприятной ситуации.

Ведущий должен внимательно следить за продолжительностью выступлений, задавать вопросы выступающим, поддерживать их.

Для снятия напряжения у выступающих, будет полезным, если первым выступит ведущий или другой взрослый из числа приглашенных гостей или организаторов смены.

Важно! Данный формат полезен для обмена опытом и выработки возможных вариантов решения проблем. Поэтому обязательно необходимо предоставлять возможность залу поддержать участника или задать ему вопросы, дать предложения.

Необходимо вместе с участниками и зрителями сделать выводы, подумать, что полезного в неудачах и чему они нас могут научить.

Правила проведения:

Организаторы объявляют (на утренней линейке или ранее в течение смены) о проведении в лагере открытого микрофона, где ребята могут рассказать о своих инициативах, которые потерпели неудачу, но из этого был извлечен урок и после проведения работы над ошибками инициатива была

улучшена и реализована. Все, кто хочет поучаствовать должны записаться на участие обозначив тему выступления.

Все выступления должны обязательно просматриваться организаторами. Полезным будет участие в просмотре режиссеров, сценаристов, которые смогут помочь участникам так построить публичное выступление, чтобы оно стало не только полезным, но и интересным. При составлении историй рекомендуется использовать механизмы сторителлинга.

Важно! Данный формат полезен для обмена опытом и выработки возможных вариантов решения проблем. Поэтому обязательно необходимо предоставлять возможность залу поддержать участника или задать ему вопросы, дать предложения.

2 вариант – РЕШЕНИЕ КЕЙСОВ

Механика:

Участники собираются в зале и рассаживаются по группам (команды до 15 человек). Каждая команда получает кейс.

Ведущий поясняет задачу. Необходимо изучить материалы кейсов и подумать, как извлечь из приведенных ситуаций урок и спланировать выход из этой ситуации наилучшим образом.

На работу ребятам предлагается 10-15 минут, после этого команды меняются заданиями. Таким образом, все команды пробуют решить все кейсы.

3 этап:

После окончания работы ведущий озвучивает каждый кейс и предлагает командам по очереди представить свое мнение о решении данной ситуации и уроке, который они извлекли из нее.

Будет полезно, если участники поделятся собственными историями, которые были в их опыте общественной деятельности.

3 этап:

Подведение итогов события. Необходимо вместе с участниками сделать выводы, подумать, что полезного в неудачах и чему они нас могут научить. Кроме того, рекомендуется поощрить спикеров и самых активных участников игры.

Правила проведения:

Организаторы объявляют (на утренней линейке или ранее в течение смены) о проведении в лагере игры, где ребята могут рассказать о своих инициативах, которые потерпели неудачу, но из этого был извлечен урок и, после проведения работы над ошибками инициатива была улучшена и реализована. Все, кто хочет поучаствовать, могут предложить свои истории ошибок, из которых они потом извлекли важный урок или пользу.

Организаторы из предложенных историй составляют кейсы для решений в групповом формате.

Можно также использовать уже готовые кейсы или придумать подходящие по смыслу, в соответствии с возрастом участников и содержанием смены.

6. Ролевая игра «Фестиваль Первых»

Участники: 12+

Время: 90 - 120 минут

Цель: актуализировать знания об основах деятельности Движения Первых, создать условия для активизации и развития навыков коммуникации в соответствии с принципами Движения Первых.

Реквизит и площадка:

12 площадок для оформления (это могут быть открытые пространства, либо выделенные зоны в большом помещении, либо отдельные классы, комнаты, помещения, расположенные в непосредственной близости друг от друга).

Карточки с заданиями для участников;

Схема площадки и размещения ключевых локаций;

Материалы для оформления площадок (канцелярские товары, реквизит и оборудование, в соответствии с направлениями деятельности Движения);

Организаторы:

Мастер игры: ведущий, организует инструктаж участников, жеребьевку, следит за временем и соблюдением правил.

Мастера площадки: должны быть на каждой из 12 площадок «фестиваля». Следят за соблюдением правил, помогают – если видят, что команда не справляется (подсказывают, что команда может разделить на ответственных за коммуникацию и на ответственных за оформление площадки); указывают на оставшееся время, информируют мастера игры о выполнении/не выполнении всех условий задания командой. Мастерами площадки могут быть вожатые данной команды или дети-активисты Движения Первых

Механика:

Игра представляет собой модель взаимодействия команд при подготовке масштабного социально значимого события.

Легенда игры:

В вашем городе (лагере/школе/организации) проходит фестиваль Движения Первых.

Каждый отряд (группа) – команда, которая представляет одно из направлений Движения и готовит фестивальную площадку для его презентации.

После подготовки фестивальных площадок лидеры команд могут презентовать свои площадки или провести на них небольшие активности для посетителей.

Опционально: ребята могут голосовать с помощью жетонов за ту площадку, которая понравилась им больше всего, и на вечернем мероприятии ведущий может подвести итоги этой игры и вручить призы победителям.

Правила проведения:

0-вой этап: распределение на команды

Предлагается формировать команды исходя из их интересов: так, чтобы каждая команда готовила площадку по направлению Движения, в котором они

больше всего преуспели или в том, которое им наиболее интересно и известно. В таком случае, команда получает соответствующее их интересам направление Движения.

В случае, если необходимо формировать команды по иному принципу, то рекомендуется провести жеребьевку для распределения направлений:

1-ый этап: жеребьевка

Каждая команда выбирает капитана/лидера.

По очереди все лидеры вслепую выбирают карточки с ролями и игровыми заданиями. Карточки должны быть упакованы в непрозрачные конверты.

После получения карточки все команды расходятся на площадки, на которых им предстоит работать (желательно в месте старта игры расположить карту-схему расположения площадок).

На площадке ребят встречает мастер площадки.

2-ый этап: выполнение заданий

Команде необходимо открыть конверт, прочитать задание и определить, каким образом, они смогут выполнить все игровые задачи. Все задания у команд идентичны:

1) Оформить площадку в соответствии с выпавшим команде направлением Движения;

2) Отразить в оформлении площадки одну из ценностей Движения.

Важно! Мастера площадки могут помогать командам, если видят, что ребята не справляются или не понимают, как решить задачи игры.

3 этап: подведение итогов

Ведущий объявляет о завершении подготовки к Фестивалю и приглашает всех стать гостями площадок команд. Ребята посещают площадки Фестиваля в свободном порядке, без маршрутных листов.

Ссылка на дополнительные материалы:

<https://cloud.mail.ru/public/vPNx/CoAgeNT9K>



IV. Деятельностный этап СДЕЛАЙ!

В рамках данного этапа участникам Дня Первых предлагается попробовать себя в социально значимой деятельности Движения, объединенной общей темой «Что делают Первые?». На этом этапе участники сами становятся организаторами деятельности.

В нижеприведенных формах работы указаны примерные события, которые могут организовать участники тематического блока вместе (всем лагерем) или в малых группах (по отрядам, командам).

Что делают Первые? Первые ЛЮБЯТ РОССИЮ

КТД	
<i>Описание</i>	Коллективно-творческое дело (КТД). Участники визуализируют проявление в жизни добрых человеческих качеств и традиционных ценностей в формате короткой театрализованной сценки, видеоролика или музыкальной постановки.
<i>Цель</i>	Сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей, к которым относятся: жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России.
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	30-90 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Участники сами подбирают реквизит из подручных материалов, необходимый для КТД. Время на подготовку от 30 до 90 минут
<i>Механика</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Участники в командах получают/ выбирают ценность, на тему которой будут готовить выступление (участникам помладше задачу нужно формулировать простыми словами: любовь к Родине, труд, крепкая семья, дружба, мечта и т.п.); 2. Команды определяются со сценарием своего выступления/ сюжетом ролика/ содержанием музыкальной постановки. Наставник/ вожатый может помочь и направить поток идей участников в нужное русло; 3. Распределение ролей в команде; 4. Совместная подготовка творческого продукта в командах;

	<p>5. Демонстрация творческого продукта;</p> <p>6. Другие участники могут угадывать, какую ценность хотела показать команда.</p>
ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ФЛЕШМОБ	
<i>Описание</i>	Тематическая танцевальная игра
<i>Цель</i>	Самореализация и гражданское становление детей и молодежи
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	15-40 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Музыкальное оборудование
<i>Механика</i>	<p>1. Участники встают в круг по командам;</p> <p>2. Ведущий игры под веселую и динамическую музыку задает тему для танца, сообразно возрасту участников. Например,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Танцуем, как мечтатели; -Танцуем как после рабочего дня; -Танцуем, будто сдали все экзамены на «отлично»; -Танцуем, как Первые в науке; -Танцуем, как помощники в огороде; -Танцуем, как волонтеры; -Танцуем, как солдаты-победители; -Танцуем, будто побили спортивный рекорд в фигурном катании; -Танцуем, как <p>Тема может задаваться по областям достижений России: литература, наука, искусство, технологии и пр.</p> <p>3. Участники в кругу своей команды повторяют движения за командиром или друг за другом по очереди. Важно приблизиться к синхронному исполнению всей командой, также танцевальные движения должны отвечать заданной теме.</p> <p>4. Ведущий комментирует в микрофон, какие действия/предметы он угадывает в движениях той или иной команды, поясняя их значимость в достижениях страны.</p>
ПОЭТИЧЕСКИЙ МАРАФОН	
<i>Описание</i>	Поэтический командный поединок на заданные рифмы авторства отечественных поэтов. Самовыражение через уважение к русским писателям и поэтам.
<i>Цель</i>	Формирование внутренней ценностной позиции личности по отношению к себе, собственному жизненному пути,

	окружающим людям, предметному миру – культурному наследию России и человечества посредством.
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	30-60 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Пишущие принадлежности, блокнот
<i>Механика</i>	<p>1. Участникам предстоит собрать стихотворение, основываясь на заданных рифмах из произведений отечественных поэтов.</p> <p>Рифмы подбираются сообразно возрасту участников. Можно совмещать в одном задании рифмы из разных произведений, но на одну тему, например, школьная дружба, стихи о Родине, о профессии, о любви, о природе.</p> <p>Например,</p> <p>....шагает звено не знает оно в ногу не отстает дорогу поёт (С. Михалков, Веселое звено)</p> <p>Или</p> <p>....кроет крутя завост дитя обветшалай зашумит запоздалый застучит (А. Пушкин, Зимний вечер)</p> <p>2. Задача участников досочинить стихотворение по заданной рифме. Ведущий может подсказать командам тему этого стихотворения;</p> <p>3. Команды по очереди зачитывают результат поэтического процесса;</p> <p>4. Команды угадывают автора и произведение, читают вслух оригинал стихотворения;</p>

	5. В завершении участники могут поделиться любимыми стихотворениями или прочитать стихи собственного произведения.
СОЗДАНИЕ АРТ-ОБЪЕКТОВ	
<i>Описание</i>	Создание арт-объектов, мотивирующих интерес окружающих к заданной теме
<i>Цель</i>	Формирование стойкого неприятия идеологий экстремизма, терроризма, неонацизма, а также содействие воспитанию в подрастающем поколении межнационального, межэтнического согласия и его дальнейшего укрепления, уважения к закону и правопорядку.
<i>Возраст участников</i>	11+
<i>Время проведения</i>	60-90 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Подручный материал, ветошь, неиспользуемые предметы, канцелярские принадлежности
<i>Механика</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Командам предлагается создать арт-квартал на тему дружбы многонационального народа России/ традиций гостеприимства/ самобытности культур нашей страны/ добродетелей воинов России и т.п. 2. Задача команды соорудить арт-объект на заданную тему из подручных материалов; 3. Участники в командах обсуждают идею своего арт-объекта, придумывают легенду, продумывают его образ, вместе создают творческий продукт; 4. Команды презентуют арт-объект, рассказывают легенду и оставляют памятную табличку для популяризации смыслов этого творческого продукта другим окружающим; 5. Участники могут предложить другим символическую традицию, связанную с этим арт-объектом, например, завязать на нем ниточку дружбы или потереть, загадав желание.

Что делают Первые? ПЕРВЫЕ ПРИНОСЯТ ПОЛЬЗУ

КОНКУРС ВИДЕОРОЛИКОВ	
<i>Описание</i>	Конкурс видеороликов социальной проблематики
<i>Цель</i>	Формирование мировоззрения и содействие подрастающему поколению в реализации инициативы, самостоятельности и ответственности в социально значимой общественной деятельности.
<i>Возраст участников</i>	11+

<i>Время проведения</i>	30-90 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Мобильный телефон, приложение для монтажа, презентационное оборудование. Участники сами подбирают реквизит, необходимый для съемок. Время на подготовку от 30 до 90 минут
<i>Механика</i>	<p>1. Команде дается задание снять короткометражный видеоролик в формате социальной рекламы. Темы предлагаются на выбор, сообразно возрасту:</p> <p>Нежелание общаться со сверстниками, плохое настроение, нежелание учиться, зависимость от гаджетов, отсутствие друзей, неумение что-либо делать, проблемы в отношениях с родителями/ учителями, трудности с самоопределением/ выбором профессии, неуважение к ветеранам/ пожилым/ памятным местам, загрязнение природы, желание уехать на заработки из страны и пр.</p> <p><i>Вариативно можно предложить проблему, сразу противопоставляя ей результат решения. Например, Отсутствие друзей – Дружная компания;</i></p> <p>Проблемы в отношении с родителями – Семейный туристический поход;</p> <p>Сложности в учебе – Успешное выступление на конкурсе проектов;</p> <p>Скука от обилия предложения – Чтение интересной книги;</p> <p>Желание школьников заработать – Поддержка идеи в акселераторе «Высота!»;</p> <p>Проблема бездомных животных – Забота о питомце из приюта;</p> <p>Неуважение к пожилым – Помощь по дому бабушке и дедушке;</p> <p>Трудности в выборе профессии – Участие в Университетской смене и т.д.)</p> <p>2. Команда снимает на мобильный телефон инсценировку короткого сюжета, где сначала обозначается социальная проблема, а затем демонстрируются пути ее решения;</p> <p>3. Команды монтируют ролики и передают технику для демонстрации;</p> <p>4. Участники просматривают и обсуждают отснятый материал.</p>
КОНКУРС ПОСТЕРОВ	
<i>Описание</i>	Коллективно-творческое дело художественной и информационно-медийной направленности,

	визуализирующее ценности Движения Первых в формате веселых / комиксов постеров по принципу «вредных советов» или позитивного призыва.
<i>Цель</i>	Сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей посредством коллективной творческой самореализации (Жизнь и достоинство, Патриотизм, Служение Отечеству, Историческая память, Единство народов России, Созидательный труд, Дружба, Взаимопомощь и уважение, Добро и справедливость, Мечта, Крепкая семья)
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	30-60 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Художественные принадлежности: бумага любого формата, фломастеры/ карандаши/ краски. Вариативно, можно макетировать постеры в графических редакторах, если это позволяют навыки участников и техническая оснащённость площадки.
<i>Механика</i>	<p>1. Командам ставится задача визуализировать одну из ценностей Движения Первых в формате постера или сюжетного комикса по принципу «вредных советов» или позитивного посыла.</p> <p>2. Участники команды определяют графические средства выражения своих идей, собирают через обсуждение свои идеи в единый сюжет и рисуют постер или комикс.</p> <p>Постер – цветной рисунок с коротким мотивирующим текстом.</p> <p>Комикс – серия рисунков, образующая юмористическую связную цепочку повествования приключенческого характера.</p> <p><i>Например, Крепкая семья:</i> <i>Постер: у папы на руках умещаются и мама, и дети, и бабушка с дедушкой, а эту пирамиду завершает счастливая собака с попугом на голове.</i> <i>Комикс: Папа смотрит новости по телевизору. Мама переключает на модный показ. Бабушка включает сериал. Дедушка уносит телевизор на кухню. Ребенок вытаскивает вилку телевизора из розетки. На подозрительную тишину все приходят на кухню. Вся семья за чаем смотрит видео семейного архива.</i></p> <p>3. Команды презентуют свои работы, происходит обсуждение эмоций от творческого процесса: как придумывался сюжет, как себя нашли те, кто не умеет рисовать и т.д.</p>

МАРАФОН ПОСТОВ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ	
<i>Описание</i>	Марафон полезных постов в социальных сетях о ситуациях взаимопомощи. Хештеги #ПервыеПомогают #ПервыеПишут
<i>Цель</i>	Мотивация развития навыков, направленных на оказание помощи другим людям, а также навыков сотрудничества с ними и уважения к ним.
<i>Возраст участников</i>	11+
<i>Время проведения</i>	20-40 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Доступ в интернет, мобильные устройства с аккаунтом в социальной сети (ВКонтакте/ Одноклассники)
<i>Механика</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ведущий ставит задачу участникам команд подготовить пост в социальной сети о том, чем они кому-то помогли/ могут помочь; 2. Участники помладше могут вспомнить свои добрые поступки и ситуации взаимопомощи в кругу команды. Участники более старшего возраста могут интервьюировать других окружающих (ровесников и взрослых), в какой помощи они нуждаются, помочь им, либо инициировать свое доброе дело и подготовить пост с доброй историей. Это может быть как помощь ровеснику в объяснении принципа решения задач по математике, так и физическая помощь – например, уборка территории; 3. Текст для поста готовится всей командой: идеи, фиксация, коррекция, исправление ошибок, подбор соответствующей картинки для поста, репосты всеми участниками на свои страницы; 4. Важно завершить дело рефлексивным обсуждением с командами ценности заботы, взаимопомощи и уважения друг к другу и окружающим.

Что делают Первые? УМЕЮТ ДРУЖИТЬ

КОНКУРС КОМАНДНЫХ ПЛАКАТОВ	
<i>Описание</i>	Творческий флешмоб, визуализирующий ценности Движения Первых
<i>Цель</i>	Сохранение и укрепление традиционных российских духовно-нравственных ценностей посредством коллективной творческой самореализации
<i>Возраст участников</i>	6+

<i>Время проведения</i>	15-30 минут
<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Вариант 1: листы для флипчарта/ ватманы/ рулоны старых обоев; фломастеры/ краски/ маркеры/ карандаши. Вариант 2: школьный мел, асфальт.
<i>Механика</i>	<p>1. Командам дается задание нарисовать символ/плакат, визуализирующий «самое главное в жизни». Под самым главным подразумеваются ценности Движения Первых: Жизнь и достоинство, Патриотизм, Служение Отечеству, Историческая память, Единство народов России, Созидательный труд, Дружба, Взаимопомощь и уважение, Добро и справедливость, Мечта, Крепкая семья.</p> <p>2. Вариант 1: участники команды одновременно рисуют сюжет на листе/ асфальте. Начинают рисовать обычно каждый – свое, задача командира/наставника помочь объединить все идеи участников команды, чтобы из рисунков участников сложилась целостная картина.</p> <p>Вариант 2: участники команды начинают по очереди рисовать сюжет/ символ «самого главного в жизни», продолжая линию предыдущего участника. Задачу можно усложнить, попросив участников не договариваться заранее между собой о том, что они рисуют. Так участникам предстоит не только собрать все идеи в целое, но и поддержать друг друга помощью и продолжением общего дела.</p> <p>3. В результате творческого процесса представители команд презентуют всем свои работы, делятся впечатлениями, сложно ли было работать всем вместе не сговариваясь, что хотел изобразить первый рисующий, а что задумал завершающий картину.</p>

Что делают Первые? БЕРЕГУТ ПРИРОДУ

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ АКЦИЯ	
<i>Описание</i>	Экологическая акция, привлекающая внимание участников к проблемам природы родного края
<i>Цель</i>	Развитие личности как субъекта активной социальной деятельности, социальное воспитание инициативы, самостоятельности и ответственности подрастающего поколения.
<i>Возраст участников</i>	6+
<i>Время проведения</i>	30-90 минут

<i>Реквизит, специальная подготовка</i>	Садовый инвентарь, саженцы/ справочник растений/ инвентарь для уборки территории
<i>Механика</i>	<p>1. Любая акция по сбережению окружающей среды: от уборки пришкольного участка до прогулки по лесу для защиты муравейника;</p> <p>2. Важно дополнить акцию сопровождающей беседой о важности этого дела, мотивировать интерес участников к углубленному изучению вопроса и всесторонней оценке антропогенного фактора в природе. Маленьким участникам может помочь справочник растений, более взрослым – интернет;</p> <p>3. Команде предстоит принять участие в экологической акции и подготовить рассказ о важности этого дела. Что может случиться, если не придерживаться экологических привычек. Например, какие последствия могут наступить от разрушения муравейника/ какой экологический след оставляет класс/ отряд, промахиваясь мимо урны фантиками от конфет и т.д. Если акция предполагает физическую активность (например, высадка деревьев), предложите участникам спеть за делом или снять клип с лопатами. Экологическая помощь должна приносить радость и быть интересной всем участникам;</p> <p>4. Дело завершается обсуждением достижений команд и минуткой экологического просвещения от участников акции.</p>

V. Итоговый этап ДЕЙСТВУЙ!

Педагогические задачи форм аналитической работы с детьми:

- привить навыки самоанализа и коллективного анализа происходящего, коллективного обсуждения;
- научить ребят анализировать причинно-следственные связи «дело-результат» и принимать продуктивную критику;
- вызвать в ребятах желание общаться друг с другом, заинтересованность общими делами;
- научить ребят правилам поведения и выступления, искусству разговора;
- формировать необходимость постоянного осмысления собственной жизни, мыслей, поступков и построения перспектив на будущее.

Вечерний сбор отряда

Вечерний сбор отряда – это коллективное обсуждение отрядом и вожатым прожитого дня, складывающихся взаимоотношений в процессе деятельности, организованной в течение дня.

Вечерний сбор отряда – это форма рефлексии как личной, так и групповой, обсуждение произошедшего за день с ребенком, с отрядом.

При подведении итогов с отрядом, важно ввести в разговор игровой элемент или выбрать необычный для ребят способ обсуждения.

Алгоритм проведения вечернего сбора отряда:

1 этап – составить общее представление об участии отряда в мероприятиях тематического дня, дать эмоциональную оценку. Вожатому необходимо назвать все события прошедшего дня и обменяться с ребятами впечатлениями, чтобы:

- вспомнить не только самые яркие моменты, но все мероприятия/события, занятия, ситуации, которые проходили с участием отряда в тематическом дне;
- общими усилиями создать более полную картину и учесть в дальнейшем разные взгляды на одни и те же события.

2 этап – определить успехи и выявить проблемы/трудности, возникшие в дне (деле, ситуации), их причины.

На этом этапе важно разложить события дня на отдельные части, рассмотрение каждой из них с точки зрения ее собственного результата.

Какие из событий тематического дня запомнились больше? Чем оказалось полезно участие в мероприятиях для каждого из ребят? Что узнали нового? Какие трудности встречались и что помогло их победить? И так далее.

3 этап – «поощрить» успехи и найти возможные пути решения возникших трудностей при участии в мероприятиях тематического дня.

4 этап – уточнить план дальнейших действий.

Подводится общий итог. Какие идеи хочется воплотить по возвращении из лагеря, что для этого нужно сделать? Дать краткую обратную связь по дню (плюсы и минусы), предложить ребятам провести День Первых в своей школе с учетом полученного опыта.

Вожатому на данном этапе необходимо сориентировать ребят относительно первичных и местных отделений Движения Первых, куда они могли бы обратиться, напомнить, что основную информацию о Движении Первых и контакты региональных отделений всегда можно посмотреть на сайте будвдвижении.рф.

5 этап – эмоциональное завершение вечернего сбора (поощрение самых активных участников тематического дня на уровне отряда, исполнение отрядной песни, кричалок).

Тематический огонёк

Тематический огонёк – мероприятие, представляющее собой «разговор» на определённую тему. Например, отражающие миссию, ценности Движения Первых.

Строить обсуждение можно по схеме: сначала о понимании ребятами значения выбранной для разговора миссии или ценности Движения Первых, затем говорить о значении от участия в тематическом дне для отряда в целом и каждого в отдельности; о том, что каждый сделал для своего отряда, для своей группы, для себя участвуя в мероприятиях тематического дня: «Что было хорошо?», «Что удалось узнать?», «Как на взгляд ребят в течении дня отражалась выбранная для разговора миссия или ценность Движения Первых?», «Где и как можно применить полученные знания и опыт?».

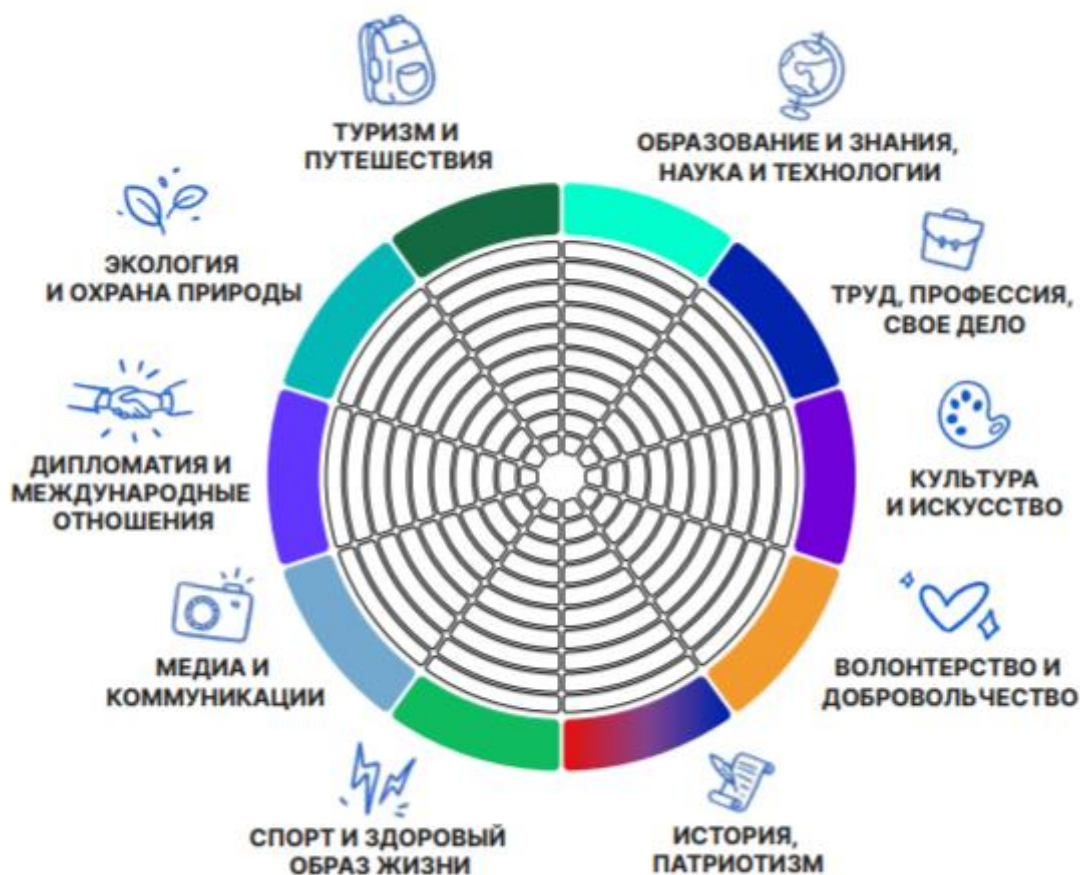
При проведении важно учитывать правила и традиции «огонька», условия, которых обычно придерживаются:

- особый эмоциональный настрой и доброжелательная атмосфера, обстановка доверия;
- разговор должен быть открытым и искренним, может иногда и суровым, но с пониманием другого и других, с уважением общего мнения, коллективной оценки, уважением личного мнения и оценки каждого участника «огонька»;
- критика должна быть конструктивной. Критиковать надо не с целью унижить или оскорбить, а с целью помочь и посоветовать;
- во время разговора следует избегать повышенных тонов;
- на «огоньке» каждый может сказать все, что желает, но, внимательно слушая и не перебивая предыдущего человека, нельзя кому-либо запретить говорить или заставить говорить;
- необходимо наличие живого огня (костра, свечи);
- особый выбор песен;
- специальная вечерняя речевка;
- участники должны быть удобно устроены, обычно в кругу. Каждый может сесть, где ему нравится, с кем ему хочется. В кругу каждый видит лица и глаза всех своих товарищей. У круга нет конца и нет начала – одна неразрывная цепь, по которой проходят точки духовного напряжения, общей мысли, чувства, теплоты;
- вожатый не навязывает свое мнение ребятам, избегает категоричных утверждений, чаще задает вопросы, чем формулирует готовые ответы;
- «огонек» — это конфиденциальный разговор.

Круг интересов:

В качестве проективного инструмента для построения индивидуальной траектории развития в Движении Первых можно использовать Круг интересов.

Каждому участнику предлагается подумать, насколько ему интересны разные направления деятельности Движения и закрасить каждый из сегментов круга интересов до того уровня, на котором находится его заинтересованность в направлении по шкале от 1 до 10.



Глядя на получившуюся карту, каждый участник видит, какие из направлений наиболее интересны для него, и может познакомиться с соответствующими его интересам проектами на сайте Движения.