

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ТИТОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
171521, Тверская область, МО Кимрский , д. Титово, д.77/А
тел.8(482-36) 7-42-52, titsozh@yandex.ru , сайт: titovskaysosh.nubex.ru

УТВЕРЖДАЮ
Директор школы:
Чжен Т.В.



Программа профильной смены
лагеря с дневным пребыванием

по направлению
деятельности Движения Первых
НАУКА И ТЕХНОЛОГИИ
«Время Первых: ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!»

Титово. 2025 год

Программа профильной смены ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!» для организаций отдыха детей и их оздоровления по направлению деятельности Движения первых НАУКА И ТЕХНОЛОГИИ «Время Первых: ДЕРЗАЙ И ОТКРЫВАЙ!» составлена на основе методического пособия / авт.-сост. Е.В. Тихомирова, Т.И. Белова, А.М. Говоркова; под ред. А.Г. Самохваловой. - [Электронное издание сетевого распространения]. - Кострома : КГУ, 2023. - 174 с. Методическое пособие представляет собой описание целевых ориентиров, содержания, логики и технологии реализации профильной смены для организаций отдыха детей и их оздоровления по направлению деятельности Движения Первых НАУКА И ТЕХНОЛОГИИ. Предлагаемая в методическом пособии программа профильной смены «Научная Академия: время первых открытий» адресована региональным организаторам детского отдыха и оздоровления, начальникам детских лагерей, методистам, вожатым.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	7
2. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	8
3. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ	10
4. СИСТЕМА ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ, ЗАЛОЖЕННЫХ В ИДЕЮ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ, ПРИНЦИПЫ И ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ СМЕНЫ	12
5. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ	16
5.1. Концепция профильной смены «Научная Академия: время первых открытий»	16
5.2. Логика реализации программы тематической смены: этапы, формы работы, ключевые дела	21
6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	46
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ	48
Заключительное слово	170
Рекомендуемая литература	172

Введение

*Наука должна быть веселая, увлекательная и простая.
Таковыми же должны быть и ученые.*

Петр Капица

Общероссийское общественно-государственное движение детей и молодежи «Движение Первых» (далее - Движение Первых, Движение) 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. Программа Движения направлена на реализацию инициатив подрастающего поколения по двенадцати утвержденным направлениям.

Деятельность Движения направлена на создание доступной обогащенной среды, которая позволит раскрыть талант каждого школьника, а также на поиск

и внедрение эффективных форм организации детской активности. Движение сегодня - это пространство для реализации интенции детей и молодежи участвовать в жизни общества, в котором они живут, быть сопричастными к построению совместного будущего. Большое значение приобретает создание условий для удовлетворения потребности подрастающего поколения в «переживании насыщенного опыта, творческой и коллективной деятельности, в которой личность ребенка соприкасается с мировоззрениями, идеями, мироощущениями других людей, учится совершать самостоятельные и ответственные поступки» (А. Г. Кирпичник, Т.В. Трухачева, 2005¹).

Одним из направлений деятельности Движения Первых является «Наука и технологии «Дерзай и открывай!»». Направление предполагает привлечение молодежи в сферу исследований и разработок, создание условий для развития молодых талантов, содействие развитию и воплощению самых смелых научных и технологических идей молодого поколения. Участие в конкурсах, профильных сменах, работа под руководством опытных наставников-ученых открывают реальные возможности внедрения проектных разработок сегодняшних школьников в основу технологий будущего. Интеграция молодежи в современную научную повестку неразрывно связана с формированием активной гражданской позиции, предполагает вовлечение молодых исследователей в решение важнейших задач развития общества и родной страны.

В рамках направления Движения «Наука и технологии «Дерзай и открывай!»», разработана профильная смена «Научная Академия: время первых открытий», которая направлена на популяризацию науки среди детей и подростков, формирование интереса к научному поиску и создание условий для самореализации подрастающего поколения в научной сфере.

Профильная смена «Научная Академия: время первых открытий» представляет собой уникальную возможность для детей и подростков погрузиться в захватывающий мир научных открытий и технологий. В течение 15-дневной смены участники будут заниматься различными научными экспериментами, изучать основы различных научных дисциплин и познавать мир через призму науки в игровых форматах.

В рамках смены участникам будут предоставлены возможности познакомиться с различными областями науки, такими как физика, химия, биология, астрономия и многое другое. Они смогут проводить эксперименты, изучать законы природы и узнавать о последних научных открытиях. Кроме того, в течение смены будут организованы интересные лекции и презентации от ведущих ученых и специалистов в различных областях науки. Участники смогут задавать вопросы, обсуждать интересующие их темы и расширять свои знания. Технологии также будут играть важную роль в лагерьной смене.

Участники смогут познакомиться с последними достижениями в области технологий, такими как робототехника, программирование и 3D-печать. Они смогут создавать свои собственные проекты, разрабатывать новые идеи и применять полученные знания на практике. Профильная смена поможет детям и подросткам открыть для себя новые горизонты и вдохновиться на дальнейшие исследования и открытия.

В рамках смены участники смогут презентовать свои проекты и самые смелые идеи, наметить траекторию роста и узнать о возможностях, которые предоставляет Движение Первых для тех, кто начинает свой путь в мир науки и технологий.

Методическое пособие по проведению профильной смены «Научная Академия: время первых открытий» Движения Первых предназначено для региональных организаторов детского отдыха субъектов Российской Федерации (руководителей детских лагерей, педагогов-практиков, воспитателей, педагогов-организаторов), а также для представителей региональных, местных и первичных отделений Движения. В пособии рассматривается комплекс вопросов, связанных с воплощением ключевой идеи смены, отражающей ценности, принципы и направления деятельности Движения, а также с целевыми установками и ожидаемыми результатами реализации смены, логикой реализации программы смены и методической аранжировкой каждого дня смены в специфических условиях детского лагеря. Представленная программа смены носит рекомендательный характер.

1. ЦЕЛЕВЫЕ УСТАНОВКИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Цель профильной смены «Научная Академия: время первых открытий»: вдохновить участников на дальнейшее развитие в области науки и технологий, сформировать интерес к научному поиску, готовность к включению в научную деятельность, познакомить участников смены с возможностями и ресурсами, которые предоставляет Российская Федерация тем, кто связывает свой путь с миром научных открытий.

В ходе смены участники будут иметь возможность провести свои собственные научные исследования, получить опыт работы в лаборатории или научном центре, а также разработать свой научный проект и презентовать его перед экспертами.

Данная цель будет реализована через следующие **задачи**:

1) сформировать представление у участников смены о направлении деятельности Движения первых «Дерзай и открывай», о спектре возможностей, которые дает данное направление для поиска и реализации себя в области науки и технологий;

2) обеспечить формирование у участника устойчивого отношения к науке как значимой сфере жизни;

3) создать психолого-педагогические условия, соответствующие возрастным интересам и потребностям детей и подростков, для проявления и развития личностных качеств, способствующих успешному включению в научно-исследовательскую деятельность: стремление к познанию и созиданию; творческое и критическое мышление; наблюдательность; готовность работать в команде; способность к самоорганизации и стремление к саморазвитию.

4) создать условия для научных и технологических проб в самых различных областях и отраслях;

5) способствовать осмысленному выбору подростками научного направления, в котором они хотели бы дальше развиваться;

6) выстроить систему последующей коммуникации участников смены с первичными, местными и региональными отделениями Движения Первых, обеспечить их участие в развитии научно-исследовательского профиля личности;

7) получение детьми опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении.

Основные ценности Движения, заложенные в основу профильной смены:

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

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

Дружба. Движение - источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

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

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

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

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

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

Развитие и образование. В рамках смены акцентируется внимание на важности постоянного развития и расширения кругозора участников.

2. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

Предметные результаты включают в себя комплекс характеристик, раскрывающих систему знаний из базовых научных областей о принципах (в том числе, этических) реализации научно-исследовательской деятельности, возможных формах и методах научной деятельности, возможностях и ограничениях проектной деятельности при создании научного продукта, особенностях презентации и внедрения результатов научного поиска. Важное место занимают понимание значимости научно-исследовательской деятельности для развития общества и государства, компетенции для сознательно-ответственного осуществления научно-исследовательской деятельности.

Метапредметные результаты представляют собой ключевые образовательные компетенции и универсальные учебные действия. Научно-исследовательская и проектная деятельность являются формами реализации научно-познавательной деятельности школьников, обладают мощным потенциалом достижения метапредметных результатов, так как позволяют выявить, испытать, актуализировать творческие способности через освоение аналитических, поисковых элементов научной работы. Среди

них: способность к организации познавательной деятельности, целеполагания, планирования, анализа, рефлексии, самооценки познавательной деятельности. Способность выбирать условия проведения исследования; необходимое оборудование, владеть измерительными навыками, работать с инструкциями; использовать элементы статистических методов познания; описывать результаты, формулировать выводы. Умение вести научный поиск, обрабатывать и анализировать информацию, формулировать выводы, обобщать, презентовать информацию. Способность извлекать и удерживать смысловые установки научной деятельности. Владение элементами компетенций читателя, слушателя, исполнителя, дизайнера, инженера. Навыки социальной активности и функциональной грамотности, а также взаимодействия (сотрудничество в процессе исследовательской или проектной деятельности, в том числе с наставниками, сверстниками и представителями иных возрастных групп). Понимание важности совместного труда и приложения усилий для общего дела, ответственности за результат.

Личностные результаты - это характерологические особенности, сформировавшаяся система ценностных отношений к себе, к другим, к деятельности и объектам познания:

- осознание ценностей Движения как лично значимых;
- сформированные представления у участников смены о ресурсах и возможностях, которые дает Движение Первых в рамках направления «Дерзай и открывай»;
- устойчивый интерес участников смены к научной деятельности и научным открытиям;
- сформированные представления участников смены о собственном потенциале и возможностях его развития в области науки и технологий;
- осознанный выбор направления для дальнейшей самореализации в области наук и технологий;
- индивидуальный маршрут развития участников смены в рамках направления Движения «Дерзай и открывай» (знают, к кому обратиться после смены, как включиться в деятельность, какие возможности в сфере наук и технологий есть в его регионе по месту его проживания);
- опыт создания научного проекта и его презентации;
- сформированные у участников смены ценности научного поиска, интереса и открытий.

3. УЧАСТНИКИ СМЕНЫ

Участниками смены являются дети младшего школьного возраста, подростки среднего и старшего школьного возраста, т.е. условно их можно разделить на следующие *возрастные группы*: 8-10 лет - младший школьный возраст, 11-15 лет - подростковый возраст; 16-17 лет - ранний юношеский

возраст. Участниками смены являются лидеры научного направления первичных отделений Движения Первых, а также заинтересованные в данном направлении участники Движения и обучающиеся, не являющиеся участниками Движения, но заинтересованные в научной деятельности в рамках профильной смены.

Развитие исследовательских способностей у ребенка происходит в активной деятельности. Главный путь развития творческого потенциала личности - ее собственная *исследовательская практика*, построенная с учетом возрастных особенностей процесса познания и возможностей детей. Принципиальным условием является включенная позиция ребенка, позитивное эмоциональное отношение к исследовательскому процессу. Эмоциональные проявления, вплетенные в познавательный интерес: эмоции удивления, чувства ожидания нового, интеллектуальной радости, успеха позволяют активизировать субъектную позицию ребенка, его вовлеченность в научную деятельность. Стоит учитывать, что конструктивный опыт участия в исследовательской деятельности на более ранних этапах развития ребенка (дошкольный возраст, младший школьный возраст) является залогом успешности в исследовательской деятельности на этапах средней и старшей школы. Если не поддерживать исследовательский, познавательный интерес у детей 8-10 лет, то к среднему подростковому возрасту он постепенно угаснет. В связи с этим целесообразно включать детей в исследовательскую и проектную деятельность с возраста начальной школы и подбирать адекватные возрасту формы и методы работы, использовать как индивидуальные, так и групповые форматы деятельности, предполагающие малые разновозрастные группы.

Особенности детей 8-10 лет: переход от игровой деятельности к учебной, развитие произвольности внимания, памяти, словесно-логического, понятийного мышления, развитие познавательного интереса (от «любопытства» к «любопытности»), формирование позиции школьника и умения учиться, формирование самооценки.

Детей отличает подвижность, энергичность, впечатлительность. Они любят приключения и активные игры, начинают искать героев среди тех людей, которых видят, о которых читают. Развивается самоконтроль и саморегуляция. Активно развивается социальный, эмоциональный интеллект. Взрослый является авторитетом. Ориентированы на значимого взрослого. При этом формируется мировоззрение, ребенок начинает иметь собственную точку зрения.

Педагогические задачи в рамках профильной смены: стимулировать естественный интерес к науке и познанию, обеспечить такие условия, при которых привычные, повторяющиеся явления окружающего мира откроются детям с новой, может быть, даже неожиданной, удивительной стороны. Формировать умения школьников видеть в знакомом что-то новое, неизвестное.

Особенности детей подросткового возраста (11-15 лет): учебная деятельность перестает быть ведущей, на первый план выходят эмоци-

онально-насыщенные контакты со сверстниками, мнение взрослого постепенно обесценивается, на фоне развития рефлексивных способностей происходит переоценка ценностей, построение собственной идентичности (Э. Эриксон), идет активное познание себя, своих возможностей, способностей, интересов. «Зона ближайшего развития» (Л.С. Выготский) подростков и старшеклассников предполагает сотрудничество со взрослым в пространстве проблем самосознания, личностной самоорганизации и саморегуляции, интеллектуальной и личностной рефлексии.

Возникает чувство взрослости. Активность подростка, его стремление к общественно значимой деятельности служат основой для овладения научными знаниями, формирования практических умений и исследовательских навыков. Основной мотив деятельности подростка - возможность проявить свою самостоятельность, ответственность, получить оценку своих возможностей значимым окружением. Включение подростков в исследовательскую деятельность должно опираться на реальную значимость этой деятельности, пользу для окружающих людей и общества в целом.

Педагогические задачи в рамках профильной смены: создать условия для выявления ребенком своих интересов, способностей и реперных точек развития, построения индивидуальной траектории развития в сфере научно-исследовательской деятельности, для выработки и понимания личного и социального смысла участия в данном виде деятельности. Сформировать социальные навыки организации научно-исследовательской деятельности.

Особенности ранней юности (16-17 лет): активное формирование самосознания, профессиональное самоопределение, стремление к выстраиванию жизненной перспективы, расширение широты интеллектуальных интересов, повышение значимости эмоциональных контактов, усиливается потребность в духовной близости. Наблюдаются стремление к внутреннему равновесию и самостоятельности, проявления социальной критики в силу развития критического мышления и становления мировоззрения

Педагогические задачи в рамках профильной смены: организовать условия для исследовательской практики в рамках индивидуальной и групповой научно-исследовательской работы на актуальную для отдельной личности и социума в целом тему, обмена опытом, получения экспертной обратной связи. Создать рефлексивное пространство для удовлетворения потребности в построении жизненных перспектив и самопознании.

4. СИСТЕМА ОСНОВНЫХ ПОНЯТИЙ, ЗАЛОЖЕННЫХ В ИДЕЮ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ, ПРИНЦИПЫ И ФОРМЫ РЕАЛИЗАЦИИ СМЕНЫ

Исследовательская деятельность обучающихся (А.С. Обухов, 2015²) -

деятельность учащихся, связанная с решением ими творческой, исследовательской задачи с заранее неизвестным решением (в отличие от практикума, служащего для иллюстрации тех или иных законов природы) и предполагающая наличие основных этапов, характерных для исследования в научной сфере, а именно:

- постановку проблемы, изучение теории, посвященной данной проблематике;
- подбор методик исследования и практическое овладение ими,
- сбор собственного материала, его анализ и обобщение, научный комментарий,
- собственные выводы.

Проектная деятельность обучающихся - совместная / индивидуальная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая цель, согласованные методы, способы деятельности и направленная на достижение продуктового результата деятельности. Условия проектной деятельности:

- понимание (определение) научной, личностно и (или) социально значимой проблемы;
- наличие заранее выработанных представлений о конечном продукте деятельности;
- соблюдение этапов проектирования (выработка концепции, определение целей и задач проекта, доступных и оптимальных ресурсов деятельности, создание плана, программ и организация деятельности по реализации проекта);
- реализация проекта, включая его осмысление, рефлексию, презентацию результатов деятельности.

Защита темы проекта включает: актуальность проекта; положительные эффекты от реализации проекта (социальная значимость); ресурсы (материальные и нематериальные), необходимые для реализации проекта, их возможные источники; риски реализации проекта и сложности, которые ожидают обучающегося при реализации данного проекта.

Защита реализованного проекта включает: тему и краткое описание сути проекта; актуальность проблемы, на решение которой направлен проект; личную и социальную значимость проекта; ресурсы (материальные и нематериальные), которые были привлечены для реализации проекта, а также источники этих ресурсов; ход реализации проекта; риски реализации проекта и сложности, которые обучающемуся удалось преодолеть в ходе его реализации; основные достигнутые результаты.

Проектно-исследовательская деятельность - деятельность по проектированию собственного исследования, предполагающая выделение целей и задач, выделение принципов отбора методик, планирование хода исследования, определение ожидаемых результатов, оценка реализуемости исследования, определение необходимых ресурсов. План работы является организационной рамкой исследования.

Инновационная деятельность - система взаимосвязанных видов работ, совокупность которых обеспечивает появление действительных инноваций, то есть интеграция исследовательской, экспериментальной, проектной и образовательной деятельности.

Исследовательское задание - это задание по поиску в литературе, природной и культурной среде нерешенных проблем, их решение и практическая проверка полученных решений. Такие задания позволяют обучать школьников методам и технологиям научных исследований, самостоятельному поиску и проведению исследований и т. д.

Принципы реализации программы профильной смены «Научная Академия: время первых открытий»:

- принципы непрерывности, систематичности и преемственности: программа является частью направления Движения «Наука и технологии «Дерзай и открывай!», подготовка к смене осуществляется детьми в течение учебного года в рамках деятельности направления в общеобразовательных учреждениях, осуществляется на всех возрастных ступенях - она предусматривает участие детей от младшего школьного возраста до учащихся старших классов;

- принцип открытости: любой школьник из любого населенного пункта России может принять участие в профильной смене, представить творческую, исследовательскую работу в рамках смены;

- принцип успешности: создание ситуации успеха для каждого участника смены;

- принцип индивидуально-дифференцированного подхода: программа выстраивается с учетом и на основе индивидуальных способностей и интересов участников смены; осуществление личностно-ориентированной экспертизы исследовательских работ;

- принцип научного обеспечения программы: достигается совокупностью требований к исследовательским / проектным работам участников смены; привлечением к экспертизе работ учащихся большого числа высококвалифицированных экспертов из числа ученых и специалистов различных областей науки, техники, искусства;

- принципы интегративности и полинаправленности: кроме защиты индивидуальных и / или групповых проектов предусматриваются научно-познавательная (встречи с учеными, дискуссии); обучающая (мастер-классы, клубы, проектный центр); интеллектуально-творческая (интеллектуальные игры, творческие конкурсы), культурно-развлекательная программы. Сочетание работы естественно-научных, гуманитарных, технических и других направлений, что дает возможность учащимся выразить свои творческие устремления в рамках всех научных областей.

Под организацией воспитательной работы в детском оздоровительном лагере понимается обоснованная система действий педагогов, направленная на упорядочение ценностных выборов совместной деятельности его субъектов.

Воспитательный процесс в рамках профильной смены отражает уровни социального взаимодействия различных субъектов (индивидуальный, в группах, в социальных институтах воспитания). Взаимодействие личностей и групп в воспитательном процессе обусловлено социальными ценностями и представлениями о нормах совместной жизнедеятельности. Кроме того, при организации воспитательного процесса учитываются особенности временного детского коллектива (кратковременность функционирования, разнородность состава, относительная автономность существования, коллективный характер жизнедеятельности, завершённый цикл развития).

Содержательные направления деятельности в рамках профильной смены:

- физкультурно-оздоровительное направление: укрепление потребностей в занятиях физкультурой и спортом, развитие физических сил и здоровья, выработка санитарно-гигиенических навыков и привычек, здорового образа жизни, необходимости соблюдения режима умственной и физической работы (рациональный распорядок дня, закаливание, регулярные занятия физической культурой);

- организация отдыха и досуга: выполнение компенсаторной функции по отношению к школе, позволяющее ребятам отдохнуть, снять психоэмоциональное и физическое напряжение, получить новый опыт и возможности для самореализации;

- интеллектуальное развитие: овладение новыми знаниями об основах наук, формирование основ научного мировоззрения, опыта исследовательской деятельности;

- нравственно-эстетическое воспитание: формирование нравственного отношения к стране, малой родине, бережливого отношения к природе страны и края, их культуре, традициям, развитие гуманного отношения к окружающим, развитие эстетического кругозора, пробуждение интереса к творческой, созидательной деятельности;

- гражданско-патриотическое воспитание: воспитание правосознания и поведения, соответствующего нормам гражданского права, формирование ценностных ориентаций, качеств, норм поведения гражданина и патриота России;

- трудовое воспитание: выработка трудовых умений и навыков, развитие добросовестного уважительного отношения к труду;

- экологическое воспитание: понимание значения природы для собственной жизни, развитие экологической культуры.

Механизмы достижения целей и задач профильной смены: самореализации в рамках социально значимой преобразовательной деятельности, идентификации участников с сообществом, разделяющим ценности и цели научной деятельности, научного поиска и нового знания, механизм самоорганизации и самостоятельности детей с опорой на технологию коллективной творческой деятельности И.П. Иванова, самоуправления как

«демократической формы организации жизнедеятельности сообщества, которая предполагает развитие самостоятельности детей в принятии и реализации решений для достижения групповых целей», социального партнерства и вовлечения в реальную общественную практику.

5. ОРГАНИЗАЦИОННАЯ СТРУКТУРА СМЕНЫ

5.1. Концепция профильной смены «Научная Академия: время первых открытий»

Для современного человека наука - это неотъемлемая часть жизни, так как научные изобретения сопровождают нас на каждом шагу: от основ материального производства до величайших произведений искусства. Наука определяет нашу жизнь, наш быт, труд и досуг, наш образ жизни. Именно поэтому необходимо привлекать молодёжь в сферу науки и технологий. Президент РФ Владимир Путин объявил о проведении с 2022 по 2031 года Десятилетия науки и технологий. Его основные цели - вовлечение молодых исследователей и разработчиков в решение важных задач для страны и общества и рост знания людей о достижениях Российской науки. Всё это определяет несомненную актуальность проведения профильной смены Движения Первых, посвящённой науке и технологиям «Научная Академия: время первых открытий».

Созданная в программе модель Научной Академии позволяет каждому участнику смены постичь и оценить на собственном опыте непростой путь исследователя, молодого учёного: от появления идеи до её реализации и воплощения в жизнь. Все великие учёные тоже когда-то были детьми, мечтали и фантазировали, пробовали и постигали. Возможно, именно на смене свой путь определит будущий Д.И. Менделеев или С.П. Королёв.

Для участия в смене будут привлечены ребята с различными способностями, так как программа не требует от них особой подготовки. Одна из идей программы - работа строится на основе взаимодействия в разновозрастных отрядах, командах, что позволяет старшим ребятам транслировать свой опыт и знания, а у младших детей наблюдается рост самостоятельности и активное расширение кругозора. Ряд мероприятий смены предполагает формирование разновозрастных команд, что будет способствовать активному обмену опытом и идеями, ведь недостаток опыта у младших ребят компенсируется бурным воображением и активной мыследеятельностью, а их старшим товарищам будет полезно научиться объяснять сложные вещи простыми словами, передавать свой опыт.

Модель смены: лагерь представляет собой Научную Академию, в которой работают сотрудники (педагогический отряд) и учатся студенты - ребята, участники смены. Каждый отряд - это академический факультет, студенты которого проводят исследования в различных научных областях (каждый участник выбирает наиболее близкую, заинтересовавшую исследовательскую

область).

Образовательная программа смены представлена функционирующими на базе Академии 8 научными центрами:

- *химическая мастерская*: изучение основных понятий химии через химические эксперименты; изготовление простых химических реакций и продуктов; лекции о химических элементах и их применении в различных отраслях;

- *физическая мастерская*: изучение основных законов физики через интерактивные эксперименты; создание простых механизмов и машин; изучение законов природы; лекции о физических явлениях и их применении в технологиях;

- *биологическая мастерская*: исследование живых организмов и их функций; создание экосистем и изучение взаимодействия между живыми существами; проведение наблюдений за животными и растениями, изучение основ экологии; лекции о различных видах животных и растений;

- *астрономическая мастерская*: изучение основ астрономии; наблюдение за звездами и планетами; создание моделей солнечной системы и галактик; лекции о космических исследованиях и открытиях;

- *технологическая мастерская*: изучение основ программирования и создание простых алгоритмов; разработка и создание роботов с использованием робототехники; лекции о последних достижениях в области технологий;

- *геологическая мастерская*: изучение горных пород; проведение геологических исследований; создание моделей горных образований; лекции об интересных геологических находках;

- *медицинская мастерская*: знакомство с основами медицины; проведение простых медицинских экспериментов; изучение строения человеческого организма; лекции о лекарственных растениях, лекарствах и медицинских открытиях;

- *историческая мастерская*: просмотр исторического кино; знакомство с основами археологии; лекции о знаменитых исторических событиях.

После презентации научных центров во второй день смены начинается их ежедневная работа (с 3-го по 12-ый день смены). Каждый ребенок должен попробовать себя не менее чем в 3-х научных областях, затем он определяется, что его заинтересовало больше всего, и после этого он начинает посещать только 1 выбранный центр и начинает работать над своим проектом (проект может быть групповым (не более 2-3 чел.)). В Академии функционирует *консультационный центр управления проектами* (проектный офис), где каждая проектная команда может получить консультацию.

В каждом из представленных центров ребята под руководством сотрудников Академии разрабатывают собственные научные проекты. Но не всё так просто! Научная Академия не может игнорировать катаклизмы, которые ежедневно угрожают её функционированию. Каждый день Директор Академии

на Открытии дня передаёт студентам очередной вызов, с которым столкнулись учёные и лаборанты, а разобраться с этим вызовом без помощи инициативных и идейных студентов практически невозможно. С чем же сталкиваются сотрудники Академии?

Изменения погоды. В Академии начинают происходить странные изменения погоды, например, сильные грозы и ураганы, которые раньше были редкостью. Надо выяснить причину этих изменений.

Необъяснимые энергетические выбросы. В разных частях Академии происходят необъяснимые энергетические выбросы, которые вызывают сбои в работе электронных устройств и инфраструктуры. Надо разработать способы защиты от них.

Появление незнакомых символов. На стенах зданий и других поверхностях внезапно появляются загадочные символы, которые никто не может прочесть или понять. Что же они могут значить и когда появились?

Изменения гравитационного поля Земли. В Академии начинают происходить странные изменения в гравитационном поле, что приводит к необычному движению предметов и людей. Необходимо объяснить и придумать, как справиться с этой ситуацией.

Таинственные звуки из глубин океана. Вдруг из глубин океана начинают доноситься странные звуки, которые вызывают тревогу у морских исследователей.

Появление новых элементов в периодической таблице. Химики обнаруживают появление новых элементов в периодической таблице, которые не существовали ранее. Нужно выявить их возможное влияние на химические процессы в Академии.

Ускорение времени. В определенных отделах Академии время начинает течь быстрее, чем обычно, что вызывает путаницу и неудобства для сотрудников и студентов. Необходимо понять причины этого ускорения и разработать методы его контроля.

Исчезновение растений и животных. Внезапно в Академии некоторые виды растений и животных начинают исчезать. Что происходит с экосистемой и как можно предотвратить дальнейшее исчезновение видов?

Появление новых космических объектов. Астрономы обнаруживают появление новых космических объектов, таких как звезды или планеты, которых раньше не было видно. Надо выявить их влияние на космическую систему.

Глобальное загрязнение. На территории Академии внезапно обнаружены залежи мусора, с каждым часом они увеличиваются в размере. Как преодолеть глобальное загрязнение?

Ухудшение здоровья, снижение иммунитета у многих людей. Сотрудникам и студентам Академии не хватает энергии на работу и исследования, их самочувствие оставляет желать лучшего. Как укрепить иммунитет?

Исчезновение исторических записей. В архивах Академии кто-то побывал... Многих исторических документов, протоколов исследований не хватает. Как восстановить данные?

Проблемы вторичного использования пластика. В Академии множество приборов и предметов для исследований изготовлены из особо прочного пластика, он разрушается почти 300 лет. Как помочь учёным перерабатывать столь прочный материал?

Получив вызов, факультеты отправляются на занятия в Лабораторию soft-компетенций, где прорабатывают личностные качества и метапредметные компетенции, необходимые для выполнения/решения вызова дня. Далее, посетив занятия в научных центрах, студенты приступают к мозговому штурму для планирования действий по решению вызова. Составив план, студенты начинают его реализацию, продукт которой представляют на итоговом общелагерном деле. Важный момент - каждый этап деятельности по выполнению вызова сопровождается анализом, рефлексией, что способствует определению того, насколько студенты Академии близки к решению, каких знаний или навыков их не хватает, в чём их сильные стороны в борьбе с кататизмом и т.п.

Сквозной линией смены является *работа студентов над собственными научными проектами (индивидуально или в группах)*. В первые несколько дней функционирования научных центров каждый студент выбирает для себя направление исследований и готовит проект в его рамках. Итоговой точкой работы становится *Научная конференция*, где будущие молодые учёные представляют результаты своих трудов. Помочь подготовить проект, дать необходимый совет может консультационный центр управления проектами, где опытные сотрудники Академии всегда готовы прийти на помощь юным исследователям.

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

5.2. Логика реализации программы тематической смены: этапы, формы работы, ключевые дела

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

Этап 1. Первый и второй дни смены - ***организационный период***.

Задачи этапа: создание и сплочение коллектива; выявление лидеров, аутсайдеров, актива; формирование структуры отряда; деление на творческие и инициативные группы; выявление интересов и склонностей ребят; планирование совместной деятельности; создание позитивного эмоционального настроя на смену и активное участие в событиях отряда и лагеря; выявление и расширение представлений участников смены о Движении; презентация структуры смены для реализации потенциала участников.

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

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

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

Этап 2. С третьего по двенадцатый день смены - *основной период*.

Задачи этапа: активная деятельность творческих и инициативных групп по подготовке дел; реализация коллективно-творческих дел и участие в них; участие в образовательной программе смены; интенсивное погружение в деятельность Движения Первых на уровне отрядной и общелагерной деятельности. Структура дня: получение вызова - работа над вызовом в течение дня - представление результатов работы в коллективно-творческой деятельности - анализ результатов дня.

Каждый день начинается с «Открытия дня», задающего эмоциональный настрой, представляющего вызов дня и знакомящего с программой дня. Завершается «Открытие дня» кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

Ежедневно вожатые проводят *занятия в Лаборатории soft-skills* «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных. Занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм - менеджмента и т.п. После чего ребята посещают занятия в Научных центрах, которые позволяют им оценить возможности лагеря для реализации собственного потенциала, выбрать интересующие направления для дальнейшей работы над проектами. Все научные центры в рамках лагерной смены могут включать в себя

различные активности и практические занятия, направленные на развитие научного мышления и интереса к науке. Отдельно функционирует консультационный центр управления проектами.

Формы работы: игры на взаимодействие, выявление лидеров; тематический огонёк; маршрутная игра; конкурсная программа; интеллектуальная игра; квиз; аукцион; спартакиада; занятие; мастер-класс; встреча; коллективно-творческое дело; малая форма работы; квест; анализ дня; сбор; парад; иммерсивная экскурсия; выставка; отряд в гостях у отряда.

Этап 3. С 13 по 15 день смены - **заключительный период.**

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

Формы работы: прощальный огонёк; линейка закрытия; вожатский концерт; дискотека; защита проектов.

Утро 15 дня смены посвящено защите подготовленных ребятами проектов, которые они разрабатывали в течение смены в выбранном Научном центре.

Описание событий 1-го этапа смены.

Организационный период.

Создание эмоционального настроения на активную жизнь и созидательную деятельность в смене, знакомство участников смены с Движением Первых, миссией и ценностями Движения, расширение представлений участников смены о деятельности и федеральных проектах Движения, знакомство с моделью смены и возможностями для самореализации и саморазвития в команде с друзьями.

№	Событие	Краткая аннотация
	1 й день	
1	Приход в лагерь	распределение по отрядам
2	Копилка творческих игр-заданий для знакомства и взаимодействия «Первые впечатления»	Серия игр направлена на организацию знакомства в отряде, на создание отрядного коллектива.
3	Хозяйственный и организационный сбор в отряде	На хозяйственном сборе происходит предъявление обязательных бытовых и хозяйственных требований. На организационном сборе происходит создание организационной структуры и системы самоуправления отряда
4	Маршрутная игра по лагерю «Узнай Первым!»	Маршрутная игра направлена на знакомство ребят с территорией лагеря, его инфраструктурой, традициями и обычаями
5	Огонёк знакомства «Если вы есть, будьте первыми!»	Основная задача первого огонька смены - огонька знакомства - познакомить участников друг с другом, задать настрой на смену, выявить основные интересы участников.
	2 й день	
1	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать расписание дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание на вечернее дело, определить и распределить текущие задачи.
2	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
3	Знакомство с научными центрами «Открытия Первых!»	Знакомство с научными центрами и центром управления проектами позволит ребятам оценить возможности лагеря для реализации собственного потенциала, выбрать интересующие направления для дальнейшей работы над проектами.

№	Событие	Краткая аннотация
4	Подготовка к дню Первооткрывателей смены	Работа отряда с вожатыми по написанию сценария, подбору реквизита и материалов для выступления.
5	Линейка открытия смены «Поехали!»	Линейка открытия смены - это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряды представляют свои названия и девизы, сдают рапорта о готовности к смене.
6	День Первооткрывателей смены	На дне Первооткрывателей отрядам предстоит презентовать свои команды в творческой форме (представить себя как дружный отряд и как равнодушных исследователей).
7	Сбор отряда «Время Первых»	Сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

Описание событий 2-го этапа смены. Основной период.

Знакомство участников смены, объединенных в отряды, с направлениями деятельности Движения; получение детьми опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении; организация коллективного взаимодействия; сплочение отряда; создание благоприятного психологического климата в отряде; создание условий для самореализации каждого ребенка.

№	Событие	Краткая аннотация
	3 й день	
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - изменения погоды. В Академии начинают происходить странные изменения погоды, например, сильные грозы и ураганы, которые раньше были редкостью. Надо выяснить причину этих изменений.

№	Событие	Краткая аннотация
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция . Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать расписание дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: развитие воображение.
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
6	Командный мозговой штурм и работа отряда по подготовке к общелагерному делу	Командный мозговой штурм представляет собой коллективное планирование деятельности по осуществлению вызова. Необходимо определиться, как мы будем действовать, что делаем, что делает каждый, сколько у нас времени на выполнение, когда мы «собираем» итоговый продукт и т.д. Работа отряда по подготовке к общелагерному делу - это активная деятельность по выполнению отрядом задания по плану, сформированному по итогам командного мозгового штурма.
7	Конкурсная программа «По странам и континентам»	Конкурсная программа представляет собой тематические зарисовки «Что, если...?». Каждый отряд представляет театральную миниатюру (10 минут), отвечающую на вопрос «Что если погода изменится?», чередующуюся с конкурсами на географические темы.
8	Сбор отряда «Время Первых»	Сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

№	Событие	Краткая аннотация
	4 й день	
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - необъяснимые энерговыбросы. В разных частях Академии происходят необъяснимые энергетические выбросы, которые вызывают сбои в работе электронных устройств и инфраструктуры. Надо разработать способы защиты от них.
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Торжественное открытие	Формирование традиций Движения Первых, установка на эффективное участие каждого ребенка в событиях «Дня Первых», знакомство с программой ключевых мероприятий дня
4	Большая игра «Будь в движении»	Общелагерная Большая игра с использованием игрового поля. Закрепление у участников смены представлений о направлениях деятельности и ценностях Движения Первых.
5	Проектная сессия «РгоДвижение»	Проходит в форме организационно-деятельностной игры: команды предлагают решение проблемы через мероприятие или акцию в Движении Первых, основываясь на заданных параметрах (получают карточки с персонажами и общественными организациями, карточку с проблемой). Формирование и закрепление представлений о том, что самые разные личности и общественные организации могут продуктивно действовать и решать глобальные проблемы, объединившись в Движение Первых. Предложенные идеи ребята могут оформить в проект и направить в акселератор проектов Движения Первых.

№	Событие	Краткая аннотация
6	Сбор отряда «Время Первых»	Коллективное подведение итогов «Дня Первых». Осознание своей роли и места в Движении Первых.
	5 й день	
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - появление незнакомых символов. На стенах зданий и других поверхностях внезапно появляются загадочные символы, которые никто не может прочитать или понять. Что же они могут значить и когда появились?
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать расписание дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Лаборатория soft- skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: креативное мышление.

№	Событие	Краткая аннотация
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
6	Конкурсная программа «Снимается кино»	Общая идея: из-за появления новых символов все сюжеты фильмов перепутались, герои разных историй оказались объединены в одной, и учёные Академии пытаются восстановить историю появления кинематографа. В этом могут помочь ребята, которые готовили театральные миниатюры, отражающие сюжеты известных советских фильмов.
7	сбор отряда «Время Первых»	сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

№	Событие	Краткая аннотация
	6 й день	БЫТЬ С РОССИЕЙ
1	Открытие дня и торжественная линейка «Это моя Россия»	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - изменения гравитационного поля Земли. В Академии начинают происходить странные изменения в гравитационном поле, что приводит к необычному движению предметов и людей. Необходимо объяснить и придумать, как справиться с этой ситуацией.
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Пер- вых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Лаборатория soft- skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: командная работа.
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
6	Ярмарка «Многообразие в единстве»	В рамках ярмарки отряды организуют работу станций, раскрывающих колорит национальных культур России.
7	Тематический сбор отряда «Время Первых»	Тематический сбор посвящён ценностям, которыми нужно обладать, чтобы стать Первым в профессии.

№	Событие	Краткая аннотация
	7 й день	
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - таинственные звуки из глубин океана. Вдруг из глубин океана начинают доноситься странные звуки, которые вызывают тревогу у морских исследователей.
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Лаборатория soft- skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: коммуникативные навыки.

№	Событие	Краткая аннотация
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
6	Конкурсная программа «О, море, море...»	Общая идея - учёные Академии в лаборатории по изучению морской флоры и фауны слышат таинственные звуки, доносящиеся из глубин океана - это отряды, подготовившие свои выступления. Отрядам на утреннем сборе вожатые предложили выбрать одну песню на морскую тематику, под эту песню отряды ставят танец или танцевальную зарисовку
7	сбор отряда «Время Первых»	сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.
	8 й день	
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс- задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - появление новых элементов в периодической таблице. Химики обнаруживают появление новых элементов в периодической таблице, которые не существовали ранее. Нужно выявить их возможное влияние на химические процессы в Академии.

№	Событие	Краткая аннотация
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать расписание дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: умение решать конфликты.
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
6	Деловая игра «Алхимия»	В периодической таблице появляются новые элементы, которые объединяются в соединения. Полный хаос. Участникам предстоит во всём разобраться и получить мега-соединение.
7	Тематический сбор отряда «Время Первых»	Тематический сбор посвящён ассоциациям к слову «мечта». Ведущий подводит участников к выводу, что мечта - это нечто высокое, для достижения чего нужно приложить усилия, каждый известный учёный был мечтателем.

9 й день		
№	Событие	Краткая аннотация
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - ускорение времени. В определенных отделах Академии время начинает течь быстрее, чем обычно, что вызывает путаницу и неудобства для сотрудников и студентов. Необходимо понять причины этого ускорения и разработать методы его контроля.
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать расписание дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально-полезных инициатив.
4	Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: управление временем.
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
6	Отряд в гостях у отряда «Исследовательские центры»	В Академии сегодня изучают причины ускорения времени. Профессора Академии решили привлечь студентов для изучения этого вопроса. Каждому факультету предстоит создать и презентовать свой исследовательский центр и результаты исследований.

№	Событие	Краткая аннотация
7	Сбор отряда «Время Первых»	Сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.
	10 й день	
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - исчезновение растений и животных. Внезапно в Академии некоторые виды растений и животных начинают исчезать. Что происходит с экосистемой и как можно предотвратить дальнейшее исчезновение видов?

№	Событие	Краткая аннотация
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать расписание дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание, определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
5	Классная встреча «Правда и ложь о вредных привычках»	Встреча с выдающейся личностью региона (молодой учёный, спортсмен, деятель культуры и искусства, государственный деятель и др.), обеспечивающей безопасность детей и профилактику девиантного поведения.
6	Интеллектуальная игра «В мире животных»	Часть учёных Академии хотят уничтожить Красную книгу, а часть доказывают, что она необходима. Отряды помогают учёным, которые борются за сохранение Красной книги.
7	Тематический сбор отряда «Время Первых»	Тематический сбор посвящён дружбе, которая способна преодолевать любые преграды.

№	Событие	Краткая аннотация
11 й день		
1	Открытие дня	<p>Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня.</p> <p>Вызов дня - появление новых космических объектов. Астрономы обнаруживают появление новых космических объектов, таких как звезды или планеты, которых раньше не было видно. Надо выявить влияние на космическую систему.</p>
2	Утренний организационный сбор	<p>Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.</p>
3	Доброе дело Первых	<p>Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.</p>
4	Работа Научных центров	<p>Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.</p>

№	Событие	Краткая аннотация
5	Парад «Восток 1» » в рамках Всероссийского чемпионата пилотирования дронов «Пилоты будущего»	Сегодня Академия изучает феномен появления новых космических объектов. Однако прежде чем их изучить, необходимо придумать способ, как подобраться к ним поближе. Факультетам академии предстоит сегодня собрать и презентовать свой летательный аппарат.
6	сбор отряда «Время Первых»	сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.
	12 й день	
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - глобальное загрязнение. На территории Академии внезапно обнаружены залежи мусора, с каждым часом они увеличиваются в размере. Как преодолеть глобальное загрязнение?
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.

№	Событие	Краткая аннотация
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: взаимопонимание.
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.
6	Квест «Мусор атакует»	Далеко-далеко в океане находился живописный остров, где жили в мире и согласии люди и уникальные животные. Жители очень старались поддерживать чистоту на своем острове, поэтому выбрасывали мусор туда, где его не было видно, - в жерло потухшего вулкана. Но однажды спящий вулкан проснулся, извергая на землю потоки накопившегося за сотни лет мусора. Жители деревень решили во что бы то ни стало защитить свой остров от надвигающейся беды.
7	Тематический сбор отряда «Время Первых»	Тематический сбор посвящён взаимопониманию между различными регионами и странами.

13 й день		
№	Событие	Краткая аннотация
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня - ухудшение здоровья, снижение иммунитета у многих людей. Сотрудникам и студентам Академии не хватает энергии на работу и исследования, их самочувствие оставляет желать лучшего. Как укрепить иммунитет?
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание , определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
4	Лаборатория soft- skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: решительность.
5	Работа Научных центров	Ребята посещают занятия в Научных центрах по выбору: химическая мастерская; физическая мастерская; биологическая мастерская; астрономическая мастерская; технологическая мастерская; геологическая мастерская; медицинская мастерская; историческая мастерская.

№	Событие	Краткая аннотация
6	Аукцион здоровья «Как быть здоровым?»	Сегодня целью академии является изучение вопросов ухудшения здоровья и снижения иммунитета у многих людей. Факультетам Академии предстоит разработать способ решения проблемы и представить его профессорам Академии, а также всем студентам.
7	сбор отряда «Время Первых»	сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

Описание событий 3-го этапа смены. Заключительный период

Анализ смены детьми и вожатыми; презентация итогов проектной деятельности; рефлексия и закрепление опыта организации деятельности, который они смогут реализовать в своем первичном отделении

	14 й день	
№	Событие	Краткая аннотация
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня. Вызов дня: что выбрать? Высокий риск против научного прорыва?
	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать расписание дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание на вечернее дело, определить и распределить текущие задачи.
	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив.
	Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»	Ежедневно вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных; занятия посвящены развитию навыков к синтезу информации, коммуникативных способностей, навыков командной работы, тайм-менеджмента и т.п. Soft-skill дня: доверие.
	Научная конференция	Защита проектов, которые ребята готовили в течение смены, работая в научных центрах.
	Посвящение в Первые	Общелагерный сбор, на котором презентуются ценности и миссия «Движение Первых».
	Тематический сбор отряда «Время Первых»	Тематический вечерний сбор посвящён талисманам, которые помогают нам чувствовать себя увереннее, надёжнее.

15 й день		
№	Событие	Краткая аннотация
1	Открытие дня	Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн. Во время Открытия дня ребята и вожатые получают заряд эмоций на день, знакомятся с одним из флагманских проектов Движения, выполняют экспресс-задание на проверку сформированности исследовательских компетенций, получают информацию о вызове дня.
2	Утренний организационный сбор	Утренний сбор отряда - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы спланировать день, узнать распорядок дня, озвучить анонсы дел и событий, узнать задание, определить и распределить текущие задачи.
3	Доброе дело Первых	Традиция ежедневной реализации социально полезных инициатив (уборка территории лагеря, классов перед уходом).
4	Линейка закрытия смены «Первые, в путь!»	В последний день лагерной смены подводятся итоги системы стимулирования, вручаются индивидуальные награды участникам смены.
5	Прощальный огонёк «Первым труднее и легче...» концерт и дискотека	Прощальный огонёк призван подвести итоги смены, закрепить положительные эмоции от смены и основные смыслы смены, создать эмоциональный настрой на отъезд, показать значимость каждого ребенка в жизни, сгладить эмоциональное состояние в отряде, связанное с отъездом ребят со смены. Яркая, эмоциональная точка смены.

6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ /в идеале/

Кадровое обеспечение профильной смены

Для реализации профильной смены «Научная Академия: время первых открытий» требуются следующие *специалисты*:

- 1 руководитель смены (наличие опыта руководства сменами в ДОЛ, высшее образование);
- 1 старший методист (наличие опыта методической работы в ДОЛ, высшее (неоконченное) высшее образование);
- 4 методиста: методист по танцам, методист по оформлению, методист

по песням и игре на гитаре, методист по общелагерным делам (наличие опыта методической работы в ДОЛ, высшее (неоконченное) высшее образование);

- 1 руководитель психологической службы (наличие опыта работы в должности психолога, педагога-психолога, высшее образование);

- 1 специалист психологической службы (наличие опыта работы в должности психолога, педагога-психолога, высшее (неоконченное) высшее образование);

- 24 вожатых: в расчёте 1 вожатый на 10 детей (наличие опыта работы в ДОЛ, высшее (неоконченное) высшее образование);
- 8 педагогов дополнительного образования: по направлению деятельности Научных центров (наличие опыта работы в ДОЛ, высшее (неоконченное) высшее образование).

Материально-техническое обеспечение

Целевая аудитория	Материально-техническое оснащение
Общелагерные дела	<p><i>Комплект мультимедиа оборудования:</i> проектор, экран, ноутбук, звуковые колонки на стойках, звуковой пульт, цветное МФУ.</p> <p><i>Канцелярские товары:</i> 3 пачки бумаги А4 белой для печати, 2 пачки бумаги А4 цветной для печати, набор маркеров 4 цвета (16 упаковок), набор фломастеров 18 цветов (8 упаковок), ножницы (8 штук), кнопки канцелярские (2 упаковки), скрепки канцелярские (2 упаковки), иголки канцелярские (2 упаковки), скотч (5 штук), двусторонний скотч (5 штук), малярный скотч (5 штук), клей-карандаш (10 штук), клей ПВА (5 штук), ватманы А1 (50 штук), бумага цветная 36 листов (10 штук), картон цветной 12 цветов (10 штук), набор печаток (40 штук), папки-конверты (15 штук), файлы 100 штук (2 упаковки). <i>Ткани и ленты:</i> лента атласная разноцветная (100 метров), ткань подкладочная разноцветная (100 метров).</p>
Научные центры	<p><i>Комплект мультимедиа оборудования (8 комплектов):</i> проектор, экран, ноутбук, звуковые колонки, цветное МФУ.</p> <p><i>Канцелярские товары (8 комплектов):</i> пачка бумаги А4 белой для печати, набор маркеров 4 цвета (2 упаковки), набор фломастеров 18 цветов (1 упаковка), ножницы (1 штука), кнопки канцелярские (1 упаковка), скотч (1 штука), клей-карандаш (2 штуки), флипчарт, листы для флипчарта (1 упаковка).</p> <p><i>Оборудование для проведения химических опытов:</i> колбы, реагенты, флаконы для хранения, подставки для колб, мерные стаканы, ложки-шпатели, держатели для пробирок, пробирки, зажимы пробирочные, защитные очки, защитные перчатки, защитные костюмы, спиртовка, горючее для спиртовки, бумага индикаторная универсальная. <i>Оборудование для проведения физических опытов:</i> лабораторный комплект (набор) по механике, лабораторный комплект (набор) по молекулярной физике и термодинамике, лабораторный комплект (набор) по электродинамике, лабораторный комплект (набор) по оптике, лабораторный комплект (набор) по квантовым явлениям (в комплекте с индикатором радиоактивности), лабораторный комплект (набор) по электростатике, радиоконструктор, набор по электролизу.</p> <p><i>Оборудование для проведения биологических опытов:</i> наборы готовых микропрепаратов, цифровой микроскоп (10 штук), гербарии натуральные, влажные препараты.</p>

	<p><i>Оборудование для проведения астрономических исследований:</i> модельный планетарий, телескоп (10 штук), демонстрационные приборы и методические материалы по Астрономии, мультимедийные пособия по астрономии.</p> <p><i>Оборудование для проведения геологических исследований:</i> коллекции минералов, кисти, песчаные ванны, мультимедийные пособия по геологии, глобус.</p> <p><i>Оборудование для проведения медицинских исследований:</i> макеты внутренних органов, модель человека, манекен для реанимации, коллекции гербариев с лекарственными растениями, бинты, вата, жгуты, шины медицинские, перекись водорода.</p> <p><i>Оборудование для проведения исторических исследований:</i> оборудование для проведения археологических раскопок, коллекция исторических фильмов, мультимедийные пособия по истории.</p> <p><i>Технологичное оборудование:</i> 3D-принтер и материалы для печати, набор конструктора ЛЕГО с функцией программирования (10 штук), ноутбук (10 штук), программное обеспечение для программирования ЛЕГО (10 штук), программное обеспечение для графического дизайна, геймдизайна, редактирования видео.</p>
Отрядная работа	<p><i>Комплект мультимедиа оборудования (8 комплектов):</i> ноутбук, звуковые колонки.</p> <p><i>Канцелярские товары (8 комплектов):</i> 1 пачка бумаги А4 белой для печати, 1 пачка бумаги А4 цветной для печати, набор маркеров 4 цвета (2 упаковки), набор фломастеров 18 цветов (2 упаковки), ножницы (2 штуки), кнопки канцелярские (1 упаковка), иголки канцелярские (1 упаковка), скотч (1 штука), двусторонний скотч (2 штуки), малярный скотч (1 штука), клей-карандаш (5 штук), клей ПВА (2 штуки), ватманы А1 (10 штук), бумага цветная 36 листов (5 штук), картон цветной 12 цветов (3 штуки).</p> <p><i>Ткани и ленты (8 комплектов):</i> лента атласная разноцветная (10 метров), ткань подкладочная разноцветная (20 метров).</p>

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ ПРОФИЛЬНОЙ СМЕНЫ

*Описание примерных сценарных ходов событий
1-го дня смены*

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

Продолжительность - 35 минут.

Необходимые ресурсы: два свитка, перевязанных лентами; карточки 5^5 см с парными научными терминами и определениями, высказываниями выдающихся личностей; карточки 15^15 см с головоломками по научным терминам; игровое поле 1,5^1,5 м и рулетка с научными терминами, расположенными по принципу игры «Твистер».

Предварительная подготовка: подготовить реквизит и выбрать отрядное

место.

Серия игр направлена на организацию знакомства в отряде, на создание отрядного коллектива. В игровом процессе ребята получают возможность ощутить себя командой, осознать необходимость слушать и слышать друг друга, договариваться и учитывать мнение каждого. Все игры связаны с изучением личностей, качеств и достижений известных мировых и отечественных учёных.

Игра 1. «Меня зовут так же, как и...». Каждый участник представляется, зашифровав своё имя («Меня зовут так же, как и...») и подставив загаданный факт из биографии известного учёного. Например, «Меня зовут так же, как и учёного, которая вместе с мужем изучала свойства радия» (Мария - М. Кюри); «Меня зовут так же, как и учёного, увидевшего во сне периодическую таблицу химических элементов» (Дмитрий - Д.И. Менделеев). Задача остальных участников отгадать имя игрока.

Игра 2. «Летопись имён». Отряд делится на 2 команды, каждая команда садится в ряд. Первый игрок каждой команды получает бумажный свиток, перевязанный длинной (не менее 2 м.) лентой. Первый участник берёт ленту в руки, называет себя по имени, передаёт свиток следующему игроку, который повторяет имя первого и называет своё. Таким образом свиток переходит от первого игрока до последнего, лента разматывается, за неё держатся все ребята. Последний игрок заполняет свиток, вписывая в него имена всех, кого он запомнил. Побеждает та команда, на чьём свитке будет записано больше имён.

Игра 3. «Научный пазл». Разделите участников на пары и дайте каждой паре набор научных терминов или определений. Участники должны найти своего «партнера» с соответствующим термином или определением, объединиться и решить задачу или головоломку, связанную с этим термином. Победителем станет пара, которая первой правильно решит все задачи.

Игра 4. «Научные шарады». Предложите участникам изображать научные термины или понятия с помощью жестов, мимики или рисунков. Остальные участники должны отгадать, что они изображают. Победителем станет участник, который больше всего терминов сможет правильно отгадать.

Игра 5. «Научный костюмбал». Предложите участникам создать свои собственные научные костюмы или образы, используя доступные материалы в лагере. Каждый участник должен объяснить, как его костюм или образ связан с наукой или технологиями.

Игра 6. «Научный твистер». Создайте игровое поле, на котором будут указаны научные термины или понятия вместо цветов и частей тела. Участники должны ставить свои руки или ноги на соответствующие термины, когда они выпадают на рулетке. Цель игры - не упасть и остаться на игровом поле дольше всех.

Научные бои в лагерной смене «Наука и технологии» могут быть интересным и познавательным соревнованием для участников.

Научный бой 1 «Научный квест». Разделите участников на команды и дайте каждой команде список научных вопросов. Команды должны найти

ответы на вопросы, используя свои знания и ресурсы в лагере. Победителем станет команда, которая первой правильно ответит на все вопросы.

Научный бой 2 «Научные эксперименты». Предложите участникам провести свои собственные научные эксперименты и представить их перед жюри. Жюри оценит оригинальность, качество и научную ценность экспериментов. Победителей можно наградить специальными призами или сертификатами.

Научный бой 3 «Технологический марафон». Предложите участникам создать свои собственные технологические проекты, используя доступные ресурсы в лагере. Проекты могут быть связаны с робототехникой, программированием, 3D-печатью и другими технологиями. Жюри оценит оригинальность, функциональность и техническое исполнение проектов. Победителей можно наградить специальными призами или сертификатами.

Научный бой 4 «Научные дебаты». Разделите участников на команды и дайте каждой команде научную тему для обсуждения. Команды должны подготовить аргументы и доказательства в пользу своей точки зрения. Дебаты проводятся перед жюри, которое оценивает аргументацию и логику команд. Победителем станет команда, которая лучше всего представит свою точку зрения.

Научный бой 5 «Научные гении». Предложите участникам решить сложные научные задачи или головоломки. Задачи могут быть связаны с физикой, химией, биологией, астрономией и другими научными областями. Победителем станет участник, который первым правильно решит все задачи. Важно помнить, что научные бои должны быть интересными и доступными для всех участников. Подберите задания и задачи, соответствующие их возрасту и уровню знаний.

2. Хозяйственный и организационный сбор в отряде

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: ватманы, листы бумаги, фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

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

Следует рассказать о месте проживания, провести знакомство с территорией, показать самые значимые места, можно дать им интересные названия. Кроме того, вожатый должен объяснить правила проживания в корпусах: местонахождение гигиенических комнат мальчиков и девочек, план уборки комнат, поддержание порядка в корпусе, расположение кулера с водой.

Стоит создать карту корпуса, на которой отмечены ключевые точки, дети могут создать из бумаги свои фигурки и прикрепить их в любое место карты.

На этом собрании с учетом пожеланий детей составляется график дежурств, которому стоит следовать, чтобы в корпусе всегда были чистота и порядок. График и карта корпуса вывешиваются на видное место. Также на

данном собрании рассказывается распорядок дня в лагере.

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

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

Во время пребывания в лагере детям следует соблюдать следующие правила:

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

Детям в период нахождения в лагере запрещается:

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

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

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

1. Выбор названия отряда: все предложения записываются на ватмане, они должны соотноситься с тематикой смены, после чего отряд голосует за лучшее название.

2. Выбор девиза отряда: такой же принцип.

3. Придумывание «фишек» отряда: отрядная песня, любимые кричалки, «удивляшки» для других отрядов.

4. Проектирование будущего отрядного уголка.

5. Выбор капитана и помощника капитана.

6. Формирование микрогрупп: дежурные по корпусу, оформители, танцоры и певцы, ответственные за отрядный уголок, ответственные за кричалки и девизы дня, дежурные по столовой и т.д. (роли не постоянны, можно менять в течение смены).

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

1. Кому бы вы рассказали важный для вас секрет?

2. С кем вы готовы прямо сейчас организовать дело?

Анкета для участников смены (заполняется в первый день смены):

1. Как ты узнал о профильной смене Движения Первых «Научная Академия: время первых открытий»?

2. Что побудило тебя стать участником профильной смены?

3. Кем ты видишь себя на смене?

4. У тебя много друзей?

5. Каким чаще всего считают тебя?

6. За что тебя ценят друзья?

7. Умеешь ли ты считаться с мнением других?

8. Как оцениваешь свои недостатки?

9. Каков твой эмоциональный настрой в данной деятельности?

10. Имеешь ли ты опыт организаторской деятельности? Если да, то какой?

11. Что бы ты хотел попробовать организовать в смене?
12. Что значит «Быть Первым»?

3. Маршрутная игра по лагерю «Узнай Первым!»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: красная нить; верёвочное кольцо (1,5 м.); лавка или бревно; мел; канцтовары; грамоты и призы; листы для голосования; маршрутные листы.

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

Маршрутная игра направлена на знакомство ребят с территорией лагеря, его инфраструктурой, традициями и обычаями. В процессе совместного выполнения творческих заданий формируется отрядный коллектив. Кроме того, каждая станция тематически связана со школьными науками, изучаемыми ребятами.

Событие начинается с театральной зарисовки о том, как друзья-школьники спорят о том, какие школьные предметы им больше в жизни пригодятся. Не достигнув согласия в споре, ведущие предлагают участникам самостоятельно решить этот вопрос, выполнив задания Лабиринта школьных наук.

Каждая станция начинается с краткого описания представленного школьного предмета.

Станция 1. «Физика». Между деревьями натянуты верёвки, сплётённые в ячейки - это лазер, который может разрезать даже самые прочные предметы, поэтому он крайне полезен, но и опасен. Всему отряду необходимо, не задев лазерные нити, перебраться между деревьями с одной стороны на другую.

Станция 2. «Химия». Все вещества состоят из атомов, которые соединяются в молекулы и молекулярные цепи. Каждый участник отряда - это атом. По сигналу ведущего каждый участник отряда должен найти себе пару - тройку - четвёрку и т.д., чтобы образовать молекулу. Как только необходимые молекулы образовались, им предстоит проверить надёжность соединения на прочность. Атомы каждой молекулы садятся на пол, берутся за руки и пробуют по сигналу ведущего одновременно встать, не помогая себе руками. Если встать не получилось, то пробуют ещё раз. Чем больше молекула, тем сложнее одновременно вставать. Финальное задание - встать всей молекулярной цепочке, то есть всему отряду. Секрет задания: садиться нужно, скрестив ноги, так удобнее вставать без рук.

Станция 3. «Биология». Отряд встаёт в линию, держась за руки. На руке первого участника надето верёвочное кольцо - цепочка ДНК. Задача всего отряда - по очереди пробраться через кольцо, не расцепляя рук и не помогая себе руками, сначала в одну сторону, а затем в другую, чтобы передать структуру ДНК клеткам.

Станция 4. «Русский язык». Русский язык - уникальный язык, порядок

слов в котором может меняться в зависимости от цели говорящего.

Отряд встаёт в шеренгу на скамейку или бревно. Начиная с первого человека, отряд переправляется с одного конца на противоположный, в результате должна получиться та же самая линия. Если кто-то из участников касается пола, то задание начинается сначала всем отрядом.

Станция 5. «Математика». Как известно, математика - царица наук. Каждому из нас нужно уметь внимательно и правильно считать, чтобы не ошибиться. Задача отряда с закрытыми глазами досчитать до того числа, которое обозначает количество участников отряда. Каждый участник может называть любое число, но только один раз. Участники не могут договариваться между собой, рассчитывать по порядку или присваивать каждому цифры. По команде ведущего любой из участников начинает. Он говорит: «Один», любой другой продолжает «два» и т.д. Если два и более игроков называют одно и то же число, то счет останавливают и начинают заново.

Станция 6. «Физкультура». Каждый из нас должен быть здоровым и физически крепким. На данной станции нужно сделать совсем простую вещь - одного участника отряда все остальные ребята должны поднять на одном пальце.

Станция 7. «Технология и ИЗО». Творческие люди часто держат вещи в беспорядке, вот и у нас все канцелярские предметы оказались разбросаны за пределы стола. Весь отряд стоит внутри «стола» - нарисованного квадрата на полу. Участники по очереди пробуют дотянуться до разбросанных предметов и перенести их на «стол». Сложность в том, что предметы лежат так, чтобы дотянуться до них можно было только с поддержкой товарищей.

Станция 8. «География». Наша планета очень густонаселена, вот и в лагере возможна проблема перенаселения, но эту проблему мы можем решить. По команде ведущего на полу должно остаться то количество ног, которое он назовёт (или не остаться совсем).

Завершается маршрутная игра общим сбором, подведением итогов, вручением грамот и призов, голосованием за любимый школьный предмет (печатные листы для голосования).

4. Огонёк знакомства «Если вы есть, будьте первыми!»

Продолжительность - 35 минут.

Необходимые ресурсы: фонарик для каждого участника; сюрпризки.

Предварительная подготовка: оформить место проведения огонька.

Огонёк - это ритуал обсуждения и анализа прожитого дня отрядом и педагогом. Анализу подлежат всё: складывающиеся отношения в коллективе, проведённые и состоявшиеся дела, успехи и неудачи. Анализ происходит при свете огонька. «Огонёк» - это не просто свеча, костёр, или фонарик, это лагерное и отрядное тепло, летящие искры заинтересованности и дружбы.

Основная задача первого огонька смены - огонька знакомства - познакомить участников друг с другом, задать настрой на смену, выявить

основные интересы участников.

На огоньке первым всегда говорит вожатый, чтобы раскрепостить ребят, дать им возможность понять модель рассказа. На огоньке знакомств вожатый рассказывает детям таинственную легенду его возникновения, плавно переходя к ассоциации между огоньком и «пламенем наших сердец», объясняет традиции и правила огонька: когда говорит один - все молчат; говорим откровенно и честно; никого не осуждаем; закон свободного микрофона; все сказанное на огоньке не должно «выноситься» за его пределы; через центр круга переходить нельзя; после выступления товарища поддерживаем его, шурша ладонями друг о друга; если поём песню, то тихо, спокойно.

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

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

Если вы есть - будьте первыми,
Первыми, кем бы вы ни были.
Из песен - лучшими песнями,
Из книг - настоящими книгами.

Первыми будьте и только!
Песенными, как моря.
Лучше второго художника
Первый маляр.

Спросят вас оробело:
«Кто же тогда останется,
Если все будут первыми,
Кто пойдет в замыкающих?»

А вы трусливых не слушайте,
Вы их сдуйте как пену,
Если вы есть - будьте лучшими,
Если вы есть - будьте первыми!

Если вы есть - попробуйте
Горечь зеленых побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу Первых.

Как самое неизбежное
Взвалите ее на плечи.
Если вы есть - будьте первыми,
Первым труднее и легче!

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

После анализа стихотворения задаёт вопросы, на которые предстоит найти ответы сегодня, здесь, на этом огоньке.

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

После того как вопросы озвучены, вожатый начинает рассказ о себе, делая акцент на этих вопросах. По окончании рассказа зажигается детский фонарик и ребенок рассказывает о себе, и так до тех пор, пока не зажгутся все фонарики. Последним зажигается фонарик напарника, его задача - перевести разговор от частного к общему свету (все люди уникальны, нет двух одинаковых, поэтому каждый из присутствующих - яркое пламя фонарика, которое никогда не потухнет). Зажигается фонарик в середине круга - отрядный свет, вожатые говорят напутственные слова ребятам и раздают маленькие листочки с ручками, ребята пишут пожелания друг другу на прощальный огонёк. Все пожелания складываются в конверт и запечатываются. Вожатые дарят детям небольшие сюрпризы. Завершается огонек хорошо известной песней, после чего вожатый знакомит отряд с Дневником успешного человека и просит ребят заполнить страницу, посвящённую сегодняшнему дню, а затем уводит ребят спать.

5. Дневник успешного человека

Дневник успешного человека может содержать в себе:

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

Для чего нужен Дневник успешного человека? Это неотъемлемый атрибут участника смены «Научная Академия: время первых открытий». Страницы Дневника постепенно будут наполняться фактами, событиями, открытиями с каждого мероприятия смены. Вот несколько правил для работы с Блокнотом:

1. Работа с Блокнотом успешного человека начинается в первый день смены и продолжается каждый последующий, время для работы - после вечернего сбора.

2. Ты участник смены «Научная Академия: время первых открытий», а Блокнот успешного человека - это твоя копилочка фактов, представлений, мыслей, чувств о Движении Первых, будь внимателен и фиксируй всё.

3. Блокнот - это твой друг и помощник, будь с ним честным, записывай

всё, что считаешь важным и значимым, а ещё береги его и не теряй.

4. Блокнот должен всегда быть под рукой, вдруг появится гениальная мысль, а записать некуда!

Удачи!

В первый день смены ребята заполняют страницу с ожиданиями от смены (Мои ожидания от смены «Научная Академия: время первых открытий»):

Для меня смена «Научная Академия: время первых открытий» - это ..

В рамках смены «Научная Академия: время первых открытий» я хочу: - узнать.

- увидеть.

- научиться.

- сделать.

— организовать...

У меня есть опасения, что.

Друзья считают, что я обладаю такими качествами.

Вперёд к Открытиям!

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

Сегодня (число и месяц) .

Главное открытие сегодняшнего дня.

Сегодня я узнал.

Сегодня я увидел.

Сегодня я научился.

Сегодня я сделал.

Сегодня я организовал.

Я горжусь тем, что.

Сегодня у меня не получилось.

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

Каждый день после ответов на вопросы ребята могут выполнить творческое задание, способствующее рефлексии дня и смены:

День 1: нарисуй свой портрет в виде какого-нибудь предмета или животного, каким бы ты хотел себя видеть. Напиши короткий рассказ от первого лица: кто он, как его зовут, что он любит и что не любит и т.д.

День 2: нарисуй портрет твоего отряда/напиши слово-ассоциацию для каждого человека в отряде.

День 3: обведи свою руку и напиши на каждом пальце:

- на мизинце (М) «Мысль»: какие знания, опыт я приобрел сегодня?

- на безымянном (Б) «Близка ли цель?»: что я сегодня сделал для достижения своей цели?

- на среднем (С) «Состояние души»: каким было мое настроение? От чего оно зависело?

- на указательном (У) «Услуга»: чем я помог другим людям, чем порадовал

их?

- на большом (Б) «Бодрость тела»: как я физически чувствовал себя, что я сделал для своего здоровья?

День 4: составь синквейн о сегодняшнем дне (слово, 2 глагола, 3 прилагательных, ключевая фраза, обобщающее слово).

День 5: придумай личный вопрос и попроси товарища ответить на него и записать ответ в твой Дневник.

День 6: нарисуй в Дневнике солнце; каждый лучик солнца - это качества хорошего организатора; напиши те организаторские качества, которыми обладаешь ты.

День 7: напиши письмо другу, который не поехал на смену, расскажи ему о событиях прошедшей недели.

День 8: если бы ты мог отправиться на один из островов (остров Мечты, остров Вдохновения, остров Надежд, остров Будущего, остров Страха и т.д.), то куда бы поплыл и на чём, как выглядит твой корабль?

День 9: «отправь» себе сообщение из будущего, расскажи, на что будущему тебе стоит обратить внимание в смене, чему уделить больше времени.

День 10: возьми 5 листочков бумаги и напиши на них сообщение товарищу (по одному на листочке) - это личное признание, восхищение работой друга, его активным участием в жизни отряда;клей листочки в Дневники товарищей.

День 11: на этой странице нарисован смайлик, раскрась его подходящим цветом:

- красный - восторженное настроение,
- оранжевый - радостное настроение,
- желтый - спокойное настроение,
- зеленый - уравновешенное настроение,
- синий - грустное настроение,
- фиолетовый - тревожное настроение,
- черный - уныние.

День 12: тебе подарили несколько шляп, какую из них ты сегодня примеришь? Когда шляпа выбрана, заполни поле на ней.

Белая шляпа: позволяет взглянуть беспристрастно; собери факты, цифры, безоценочную информацию, статистику о сегодняшнем дне.

Черная шляпа: критически взгляни на то, что произошло, опиши самое плохое, самое неприятное.

Красная шляпа: что ты чувствовал, когда работал сегодня?

Желтая шляпа: посмотри на ситуацию с положительной стороны. Что хорошего в том, что произошло сегодня?

Зеленая шляпа: нарисуй или сочини стихотворение на обсуждаемую тему, т.е. творчески отрази ситуацию.

Синяя шляпа: ответь на вопросы (какой жизненный урок преподнес тебе сегодняшний день? Почему этот опыт ценен? Что можно сделать в будущем для продвижения вперед?)

День 13: вспомни пословицы, поговорки, афоризмы; какие из них

описывают сегодняшний день?

День 14: представь себя в роли водителя: что бы ты сделал по-другому в сегодняшнем дне?

День 15: продолжи фразы: «Мои новые товарищи - это...», «Мой идеал - ...», «Мой любимый герой - это...» и т.д. , запиши одну смешную историю, которая произошла с тобой в смене, чтобы, открыв Дневник через месяц, ты мог вспомнить её и улыбнуться.

Описание примерных сценарных ходов событий

2-го дня смены

1. Знакомство с научными центрами «Открытия Первых!»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: маршрутные листы.

Предварительная подготовка: оформить места организации клубов в соответствии с их тематикой.

Знакомство с научными центрами позволит ребятам оценить возможности лагеря для реализации собственного потенциала, выбрать интересующие направления для дальнейшей работы над проектами.

В 1-2 день предполагается создать настоящие команды, которые смогут устоять перед вызовами и угрозами, которые их могут подстергивать в научной академии в течение лагерной смены. После презентации научных центров начинается их ежедневная работа (с 3-его по 13-ый день смены). Каждый ребенок должен попробовать себя не менее чем в 3-х научных областях, затем он определяется, что его заинтересовало больше всего, и после этого он начинает посещать только 1 выбранный центр и начинает работать над своим проектом (проект может быть групповым (не более 2-3 чел.)). В структуре лагеря может быть центр управления проектами (проектный офис), где каждая проектная команда может получить консультацию. Все научные центры в рамках лагерной смены могут включать в себя различные активности и практические занятия, направленные на развитие научного мышления и интереса к науке. Научные центры:

- *химическая мастерская:* изучение основных понятий химии через химические эксперименты; изготовление простых химических реакций и продуктов; лекции о химических элементах и их применении в различных отраслях;

- *физическая мастерская:* изучение основных законов физики через интерактивные эксперименты; создание простых механизмов и машин; изучение законов природы; лекции о физических явлениях и их применении в технологиях;

- *биологическая мастерская:* исследование живых организмов и их функций; создание экосистем и изучение взаимодействия между живыми существами; проведение наблюдений за животными и растениями, изучение основ экологии; лекции о различных видах животных и растений;

- *астрономическая мастерская*: изучение основ астрономии; наблюдение за звездами и планетами; создание моделей солнечной системы и галактик; лекции о космических исследованиях и открытиях;

- *технологическая мастерская*: изучение основ программирования и создание простых алгоритмов; разработка и создание роботов с использованием робототехники; лекции о последних достижениях в области технологий;

- *геологическая мастерская*: изучение горных пород; проведение геологических исследований; создание моделей горных образований; лекции об интересных геологических находках;

- *медицинская мастерская*: знакомство с основами медицины; проведение простых медицинских экспериментов; изучение строения человеческого организма; лекции о лекарственных растениях, лекарствах и медицинских открытиях;

- *историческая мастерская*: просмотр исторического кино; знакомство с основами археологии; лекции о знаменитых исторических событиях.

Конечно, это лишь несколько примеров научных центров. В рамках лагерной смены можно создать разнообразные научные центры, которые будут соответствовать интересам и возможностям детей.

План работы научных центров может включать следующие этапы: руководитель центра представляет детям тему занятия, объясняет ее важность и цели, затем он проводит демонстрацию основных принципов и методов работы, показывает примеры экспериментов или создания моделей. После чего ребята приступают к практическому выполнению заданий, проведению экспериментов, созданию моделей или конструкций под руководством взрослых. После выполнения заданий ребята обсуждают полученные результаты, делятся своими наблюдениями и выводами. Руководитель говорит заключительное слово, подводит итоги занятия, обсуждает полученные знания и навыки. Затем ребята и руководитель обсуждают свои впечатления от занятия, делятся своими мыслями и предложениями по улучшению работы центра, после чего начинается подготовка к следующему занятию: руководитель объясняет, что будет делаться на следующем занятии, дает задания на подготовку или домашнюю работу. Важно учесть возрастные особенности ребят и адаптировать план работы центров под их уровень знаний и умений. Также можно предусмотреть возможность для ребят самостоятельно исследовать и экспериментировать, чтобы развить их творческое мышление и самостоятельность.

2. Линейка открытия смены «Поехали!»

Продолжительность - 15 минут.

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

Предварительная подготовка: оформить место проведения линейки

открытия.

Линейка открытия смены - это настоящий старт смены, где происходит погружение ребят в игровой мир смены, организуется презентация системы стимулирования. Отряды представляют свои названия и девизы, сдают рапорты о готовности к смене.

Линейка начинается с поднятия флага России, играет гимн.

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

Вариант оболочки для тематической смены:

- Лагерь - Академия наук;
- Отряды - Факультеты;
- Вожатые/Воспитатели - Старосты факультетов;
- Методисты - профессора Академии;
- Руководитель смены - Старший научный сотрудник Академии;
- Директор лагеря - Директор Академии.

Система стимулирования: В актовом зале Академии наук висят журналы исследований (оформить их можно заранее в единой стилистике). Журналы представляют собой тематически оформленные ватманы по количеству факультетов - отрядов. За каждое мероприятие факультет может получить несколько наблюдений в свой журнал. Наблюдения - небольшие бумажные вырезки с различной информацией согласно тематике смены. Например, биографии учёных, интересные научные открытия, информация о научном оборудовании, исторические справки и т.д. Наблюдения могут повторяться, не обязательно делать все разные. За 1-ое место выдаётся максимум наблюдений (максимум можно установить самостоятельно); например, 1-е место - 5 наблюдений, 2-е место - 4 наблюдения, 3-е место - 3 наблюдения, 4-е место - 2 наблюдения и 5-е место - 1 наблюдение. Если отрядов много, можно разделить их на звенья: старшие и младшие, чтобы отряды соревновались внутри звена.

Цель Академии наук - проводить исследования (с 3-его по 15-ый день), необходимость которых связана с вызовами, которые бросает нам наша планета. 13 дней исследований изменений. Первый, второй, шестнадцатый, семнадцатый и восемнадцатый дни не учитываем, так как в эти дни мы запускаем/завершаем игровую часть. Каждый день в Академии наук посвящается исследованию определённого изменения. Далее список исследований по дням, при необходимости их можно менять между собой:

1 день	2 день	3 день	4 день	5 день
Нет исследований	Запуск игровой модели (нет исследований)	Изменения погоды	Необъяснимые энерго-выбросы	Появление незнакомых символов

6 день Изменения гра- витационного поля	7 день Таинственные звуки из глу- бин океана	8 день Появление но- вых элементов в периодиче- ской таблице	9 день Ускорение времени	10 день Исчезновение растений и жи- вотных
11 день Появление но- вых космиче- ских объектов	12 день Глобальное загрязнение	13 день Ухудшение здоровья, сни- жение иммунитета у многих людей	14 день Исчезновение исторических записей	15 день Проблемы вторичного использования пластика

3. День Первооткрывателей смены

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: столы, лампы, стулья, бумаги и карты, лупы - реквизит для создания антуража научной лаборатории, в которой разворачиваются события.

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

На Вечере Первооткрывателей отрядам предстоит презентовать свои команды в творческой форме (представить себя как дружный отряд и как неравнодушных исследователей).

Утром на жеребьевке каждый отряд получил необычный предмет: компас, лупа, микроскоп, химическая колба, глобус, термометр и т.д. Задача отрядов через этот предмет представить себя на Вечере Первооткрывателей смены.

Сцена 1: Встреча ученых. На сцене собираются ученые Академии разных научных дисциплин. Они обмениваются информацией о своих исследованиях и делают выводы о важности взаимодействия между разными науками. Вопрос: что будет, если объединить все науки, смешать их, как ингредиенты в химической колбе?

Выступает отряд с выбранным предметом «химическая колба».

Сцена 2: Кризис на планете. На общем сборе всем объявляют, что начинают происходить странные явления, которые никто не может объяснить. Созывается совет ученых, чтобы они помогли разобраться в происходящем. Вопрос: как будет выглядеть наша планета, если произойдут все эти изменения, можно ли отразить это на глобусе?

Выступает отряд с выбранным предметом «глобус».

Сцена 3: Исследования и дебаты. Ученые проводят исследования и дебаты, чтобы найти объяснение странным явлениям. Каждый ученый представляет свою науку и делится своими знаниями. Вопрос: если каждый будет сам за себя, то не станем ли мы использовать решения совершенно противоположные

друг другу, как шкала термометра?

Выступает отряд с выбранным предметом «термометр».

Сцена 4: Объединение наук. Ученые понимают, что, только объединив свои знания и исследования, они смогут найти решение проблемы. Они начинают работать вместе, чтобы раскрыть тайну странных явлений. Вопрос: если мы пока не видим решение, то хорошо бы было рассмотреть причины поближе, под лупой? Возможно ли?

Выступает отряд с выбранным предметом «лупа».

Сцена 5: Решение проблемы. Благодаря совместным усилиям ученых, им удается раскрыть тайну странных явлений. Они предлагают план действий, который поможет вернуть планете спокойствие. Вопрос: мы близки к разгадке, но, может, посмотреть внимательнее, под микроскопом?

Выступает отряд с выбранным предметом «микроскоп».

Сцена 6: Торжество науки. Ученые понимают, что только вместе они могут достичь больших результатов и продолжают свои исследования во благо планете. Вопрос: неужели мы нашли решение и оно как стрелка компаса будет вести нас к новым открытиям и совместным проектам?

Выступает отряд с выбранным предметом «компас».

После выступлений отрядов представляют педагогический состав смены, вожатые танцуют зажигательный танец, поют с отрядами песню. Директор вручает грамоты отрядам за участие и за призовые места в Вечере Первооткрывателей смены.

4. Сбор отряда «Время Первых»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: «эстафетная палочка»; фонарик.

Предварительная подготовка: оформить место проведения сбора.

Сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

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

Метод обсуждения - рассказ-эстафета.

Вожатый предлагает для обсуждения три вопроса:

1. Какой вклад я внёс в подготовку к презентации отряда на Линейке открытия смены и Вечере Первооткрывателей смены?
2. Как я оцениваю презентацию отряда?
3. Что я мог бы изменить/сделать лучше?

Каждый участник и оба вожатых отвечают на вопросы, после чего вожатый предлагает провести игру-рефлексию «Хотелки и достижения», где ребята называют свои желания и то, что они уже достигли, передавая «эстафетную палочку».

После того как все высказались, ребята заполняют Дневники успешного человека.

Описание примерных сценарных ходов событий

3-го дня смены

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Вожатый проходит по кругу, хлопает каждому ребенку по ладошке (дает «пять») и произносит слова напутствия и мотивации на день: «Интересных открытий», «Продуктивной работы», «Ярких идей» и т.д.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Узнай!», трек «Предпринимательство», профориентация.

Участие во Всероссийском проекте «Узнай!» предполагает подачу детьми заявки по одному из направлений таких наук, как биология, химия, физика, инженерные науки, космос, медицина. Ребята при поддержке наставников создают и реализуют свой проект, лучшие из которых будут представлены на Конгрессе молодых ученых. Остальные проекты будут представлены на следующих Открытиях.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 3-его дня: научная интуиция.

Содержание: говорят, академику Туполеву достаточно было одного взгляда

на эскиз самолета, чтобы сделать вывод: полетит он или не полетит. Проверить наличие у отряда научной интуиции поможет следующее задание: посмотрите на рисунок корабля (автомобиля, подводной лодки и т.д.) и определите, какая деталь отсутствует. Какую функцию при эксплуатации она выполняет?

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 3-его дня - изменения погоды (Что происходит с климатом планеты? Как этого избежать и возможно ли?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 30 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: развитое воображение.

Задание 1: возьмите лист бумаги и поставьте на нём несколько точек фломастером, затем, не отрывая руки, одной линией соедините все точки. Что у вас получилось, на что это похоже? Назовите не менее трёх вариантов.

Задание 2: оглянитесь вокруг и определите для себя 10 различных предметов (можно записать их, можно запомнить), а затем назовите ассоциацию, связанную с каждым из выбранных предметов (событие, история, человек и т.п.).

Задание 3: вспомните описание любимого персонажа книги, попробуйте нарисовать его портрет, ориентируясь только на это описание, а затем добавьте детали, которые вам кажутся наиболее подходящими к его образу.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным развитое воображение и зачем, поможет ли развитое воображение решить проблемы изменения погоды.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Конкурсная программа «По странам и континентам»

Продолжительность - 40 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры; карточки с заданиями; грамоты и благодарственные письма; реквизит для создания антуража Лаборатории Погоды.

Предварительная подготовка: подготовить и прорепетировать с отрядом выступления.

Общая идея сценария - два безумных учёных в Академии проводят эксперименты в Лаборатории Погоды.

Конкурсная программа представляет собой тематические зарисовки «Что, если...?». Каждый отряд представляет театральную миниатюру (10 минут), отвечающую на вопрос:

- что если температура на Земле повысится?
- что если температура на Земле понизится?
- что если влажность на Земле повысится?
- что если влажность на Земле понизится?
- что если ветра на Земле перестанут дуть?
- что если ветра на Земле будут дуть только в одном направлении?
- что если исчезнут облака?
- что если из-за облаков не будет показываться Солнце?

Между миниатюрами отряды выполняют задания от ведущих.

Задание 1 «Одним словом»: ведущий называет цепочку географических объектов, отряд должен назвать её одним словом.

Море, река, озеро - водоём.

Евразия, Африка, Антарктида - материк.

Карское, Белое, Средиземное - море.

Байкал, Онежское, Виктория - озеро.

Урал, Кавказ, Памир - горы.

Снег, град, роса - осадки.

Атлантический, Тихий, Индийский - океан.

Гренландия, Сахалин, Мадагаскар - остров.

Америка, Европа, Азия - часть света.

Задание 2 «Крокодил»: ведущий выдаёт одному представителю от отряда карточку с названием погодного явления, задача участника - без слов показать данное явление, а задача отряда - отгадать загаданное явление.

Ураганный ветер.

Засушливое лето.

Пыльная буря.

Морсящий дождь.

Морской штиль.

Безоблачное небо.

Стелящийся туман.

Приближающийся торнадо.

Задание 3 «Поэты»: ведущий выдаёт каждой команде три слова, связанных с погодными явлениями, задача команды - сочинить четверостишие,

включающее в себя все три слова.

Природа, погода, мечта.

Красота, солнце, радость.

Лето, бабочка, жара.

Детвора, смех, веселье.

Птицы, звери, чепуха.

Море, река, берег.

Осень, гриб, ёж.

Весна, ручей, кораблик.

Задание 4 «Десятка»: ведущий даёт каждому отряду задание - назвать десять...

10 кличек животных, не совпадающих с именами людей.

10 географических объектов, начинающихся на букву «А».

10 диких животных, обитающих в России.

10 городов России, начинающихся на разные буквы.

10 явлений погоды, характерных для России.

10 географических понятий.

10 биологических понятий.

10 видов растений, произрастающих в нашем регионе.

Задание 5 «Самый быстрый»: один представитель от каждого отряда выходит на сцену и встаёт в шеренгу. Ведущий называет вопрос, задача участников быстро поднять руку и дать правильный ответ.

Зелёный платок уронили в Желтое море. Каким его вытащили из воды? (мокрым).

Каким озером любят в театре? («Лебединым озером»).

В какой стране все животные с сумками бегают? (Австралия).

Какой остров называет себя спортивной одеждой? (Ямайка).

Какое государство можно носить на голове? (Панама).

Какая из двух гор выше: Эверест или Джомолунгма? (Это разные названия одной и той же горы).

Назовите самую сладкую и любимую всеми детьми пустыню. (Кара-Кум).

Именем какого полуострова нашей страны называют задние ряды парт в классе? (Камчатка).

Задание 6 «Кто больше?»: ведущий называет тему (лето, солнце, зима, снег и т.п.), а задача участников вспомнить как можно больше песен, в которых есть это слово, и спеть их по очереди. Если команда не поёт песню, она выбывает.

Задание 7 «Кто дальше?»: ведущий говорит, что самый быстрый способ путешествовать из страны в страну - это лететь на самолёте.

Командам нужно сложить из листа бумаги самолётик так, чтобы он смог улететь дальше соперников. Как только все самолётики сложены, их запускают со сцены в зал.

После выполнения всех заданий и презентации всех выступлений жюри подводит итоги, вручает грамоты и благодарственные письма, выдаёт карточки для журналов исследований.

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Каждый отряд учит и читает часть стихотворения Роберта Рождественского «Если вы есть, будьте первыми...»

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения и направлений Движения, проводят творческую зарядку.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 4-ого дня: организованность.

Содержание: каждому отряду достаётся набор конструктора без схемы сборки, задача построить механизм, в котором будут задействованы все детали.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 4-ого дня - необъяснимые энерговыбросы (Почему происходят? Как избежать?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

Далее день развивается по сценарию Дня Первых.

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Задача ребят в отряде поздороваться друг с другом без использования слов (мимикой и жестами), пожелать успехов на день.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Научная передвижная выставка». Передвижная выставка в интерактивном формате, вовлекающая в мир науки. Она собирает и представляет лучшие детские разработки наравне с выдающимися работами ученых. Проходит в течение года во всех регионах России.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 3-его дня: умение выдвигать гипотезы.

Содержание: не кажется ли вам логичным, что животные должны вести себя как можно незаметнее в присутствии хищника? Как же тогда объяснить поведение газелей Томсона? Некоторые газели (а пасутся они стадом) ведут себя как провокаторы. Они подпрыгивают высоко вверх, как будто намеренно дразнят находящегося недалеко льва. Это явление ученые называют «стоттинг». Попробуйте выдвинуть гипотезы, объясняющие такое поведение газелей.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило

письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 5-го дня - появление незнакомых символов (Чем это может быть опасно/полезно?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Жеребьёвка: тип шифра.

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 30 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: креативное мышление.

Задание 1: решите друдл - графическую головоломку. Сколько вы увидите разных предметов в данном изображении? Дорисуйте. Либо дорисуйте то, что вы видите на картинке, до конкретного всем понятного рисунка.

Задание 2: представьте, что у вас сегодня образовалось очень много свободного времени, придумайте 50 занятий, которыми вы можете заполнить свободное время.

Задание 3: представьте такую картину. Парк. Идет дождь. Одни люди суетливо торопятся укрыться в теплое и сухое место. Другие спокойно шагают под зонтом. И только бездомному коту, что сидит под лавкой в этом парке, некуда бежать. Он уже насквозь промок и сжался от холода. Напишите монолог от лица бездомного кота. Что он испытывает в этой ситуации?

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным креативное мышление и зачем, поможет ли оно решить проблемы появления новых символов.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Квест «Таинственные письма»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: заготовленные заранее бумаги для жеребьёвки с названиями шифров, заготовленная заранее информация о шифре.

Предварительная подготовка: посмотреть доставшийся фильм;

подготовить и прорепетировать с отрядом выступления.

В Академии новый исследовательский день, на этот раз исследуются неизвестные символы, которые найдены в архивных данных Академии. К расшифровке привлекают студентов Академии. Им предстоит изучить один из видов шифра и придумать свой дешифратор, позволяющий быстро расшифровывать закодированные послания.

Перед стартом дела на утреннем сборе проходит жеребьёвка, где каждый отряд должен получить свою информацию о шифре, дешифратор к которому им предстоит придумать. Шифры и информацию о них нужно подготовить заранее по количеству отрядов. Организаторы выбирают самостоятельно сложность шифров: это может быть шифр Цезаря, азбука Морзе, буква = её порядковое число в алфавите и т.д.

Во время подготовки отряды изучают полученную информацию и на основе этого придумывают способ дешифровки. Каким он будет, зависит от ребят и их находчивости (таблица, картонные колёсики и т.д.). Главное, нужно сделать такой дешифратор, чтобы, воспользовавшись им, можно было бы расшифровать текст, не имея информации о шифре.

После подготовки все собираются в актовом зале. В актовом зале должны быть подготовлены столы по количеству команд участников, на которых отряды оставляют свои дешифраторы. Затем происходит рассказ-презентация, как пользоваться дешифратором. Далее три человека от каждого отряда проходят жеребьёвку и вытягивают номера других отрядов: кто какой вытащил, тот тем дешифратором и пользуется. Задание командам: есть зашифрованный текст (короткие цитаты - высказывания известных российских и мировых учёных), который нужно расшифровать с помощью дешифратора, который создал отряд.

Как подводятся итоги? Оценка складывается из презентации (её оценивают жюри) и из практического применения (оценку практическому применению даёт команда, расшифровывающая текст с помощью дешифратора).

4. Конкурсная программа «Снимается кино»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: конверты с зашифрованными заданиями; реквизит для создания атмосферы беспорядка (листы с загадочными бессмысленными символами).

Предварительная подготовка: посмотреть доставшийся фильм; подготовить и прорепетировать с отрядом выступления.

Общая идея - из-за появления новых символов все сюжеты фильмов перепутались, герои разных историй оказались объединены в одной, и учёные Академии пытаются восстановить историю появления кинематографа:

- «кино» в переводе с греческого означает «двигаю», «двигаюсь». Родона начальниками кино считают братьев Люмьер, их первый киносеанс прошёл в декабре 1895 года в Париже, на бульваре Капуцинок;

- в России премьера первого фильма состоялась 15 октября 1908 года. Это

была лента «Понизовая вольница» режиссера Владимира Ромашкова по мотивам народной песни о Стеньке Разине «Из-за острова на стрежень». Длился первый российский фильм всего 7 минут;

- а первая цветная отечественная лента вышла на экраны в 1925 году. Это был знаменитый «Броненосец Потемкин» Сергея Эйзенштейна.

А как же быть со всеми остальными фильмами? Всё перепуталось, всё испорчено.

В этом могут помочь ребята, которые готовили театральные миниатюры, отражающие сюжеты известных советских фильмов.

- «Фантазёры».
- «Сказка о потерянном времени».
- «Королевство кривых зеркал».
- «Приключения Электроника».
- «Кортик».
- «Республика ШКИД».
- «Гостя из будущего».
- «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещён».

Показ миниатюр чередуется с конкурсными заданиями, все конкурсные задания зашифрованы и спрятаны в конверты. Отряд получает конверт с заданием, пробует его расшифровать и выполнить. Отряд, который первым догадается о задании, получает дополнительный балл в конкурсную копилку.

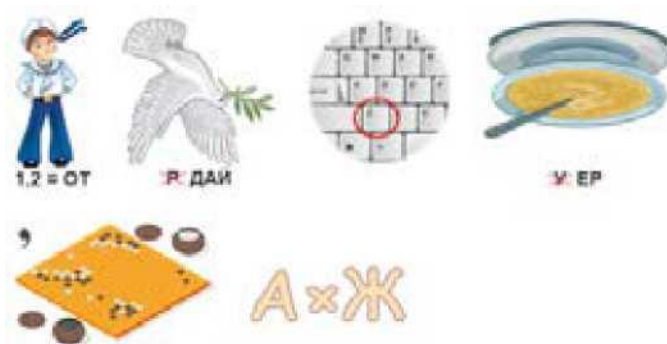
1. Отгадать название песни из фильма, которая проигрывается наоборот.

Шифр - задание написано задом наперёд.

.торобоан ястеавыргирп яароток ,амьлиф зи инсеп еинавзан ьта- дагтО

2. Отгадай имя персонажа.

Шифр - ребус.



3. Угадайте фильм по предмету из него.

Шифр - трафарет. На одном листе вырезаем окошки, столько, сколько букв во фразе. Это трафарет, его прикладываем к чистому листу и «в окошках» пишем фразу. Затем трафарет убираем и на оставшемся чистом месте листа пишем много разных других ненужных букв. Прочитать шифр можно, если приложить трафарет с окошками.

Урвградутдиравнийуптрфе фдоиимлфньмсм нуо поррфмебтдыф-мщебьтуну иоз ншеуцггро.

4. По одному кадру из фильма определить фильм.

Шифр - убрать все гласные из фразы.

П днм кдр з флм прдлть фльм.

Описание примерных сценарных ходов событий

6-го дня смены «Быть с Россией»

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Задача ребят в отряде поприветствовать друг друга, подражая манерам известной личности.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Лига «Битва умов». Соревнование в виде коротких выступлений школьников о своих исследованиях в научно-популярном формате. Проходит на муниципальном, региональном, окружном и федеральном уровнях.

Торжественная линейка. Сегодня мы погрузимся в историю, культуру и природу нашей прекрасной Родины. Готовы ли вы к увлекательному путешествию? Давайте начнём с нашей великой истории. Все мы знаем, что Россия - одна из самых больших стран в мире. Её территория располагается на двух континентах и омывается множеством морей. Каждый регион нашей страны имеет свои уникальные черты и достопримечательности. Россия славится своими традициями, народным искусством и музыкой. Этническое многообразие нашей страны делает её культуру уникальной и неповторимой. Кроме того, нашей стране также присуща удивительная природа. Россия богата разнообразными ландшафтами: от горных хребтов до бескрайних равнин и

величественных рек. И наконец, необходимо вспомнить о наших знаменитых личностях. Россия дала миру множество выдающихся писателей, художников, учёных и спортсменов. Будьте горды своей страной и помните, что каждый из вас - часть этой прекрасной истории. Кроме того, у нашей страны есть много символов. Например, Государственный флаг Российской Федерации - это символ единства, силы и гордости нашей страны. Красный цвет символизирует отвагу и смелость наших предков, которые всегда готовы защищать свою Родину. Синий цвет олицетворяет верность и преданность нашим идеалам и ценностям. Белый цвет символизирует чистоту и мир, который мы стремимся сохранить и укрепить. Государственный флаг России - это не просто кусочек ткани, это знамя, под которым мы объединяемся, работаем и строим будущее нашей великой страны. Пусть он всегда будет возвышаться над нами, напоминая о нашей сильной и непоколебимой России!

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 6-ого дня: умение четко аргументировать доводы.

Содержание: сильный ум может удерживать в голове не только разные подходы к одной задаче, разные взгляды на один объект, но и противоположные! Отряду необходимо сформулировать два аргумента: один аргумент, что искусственный интеллект, безусловно, необходим людям и его нужно развивать. Другой аргумент, что искусственный интеллект вреден и опасен и что разработки в сфере искусственного интеллекта нужно законодательно запретить.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 6-ого дня - изменения гравитационного поля Земли (объяснить и придумать, как справиться).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!» Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: командная работа.

Задание 1: закройте глаза, перемещайтесь по кругу, издавая звуки гудения, чтобы избежать разговоров. По сигналу остановитесь и попробуйте выстроиться в круг, не открывая глаз.

Задание 2: вы все являетесь деталями гоночного болида, ваша задача выиграть гонку, первыми прийти к финишу. Чтобы облегчить вес болида, необходимо избавиться от одной лишней «детали». Какую «деталь» вы исключите из механизма болида? (правильное решение - лишних деталей нет).

Задание 3: разделитесь на три команды, задача каждого участника команды сообщить остальным участникам 5 своих сильных и 5 слабых сторон. Внимание, если недостаток одного компенсируется достоинством другого, то этот недостаток вычёркивается. Если команда сможет сформулировать достоинства и недостатки всей команды, то их тоже следует записать.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным умение работать в команде и зачем, поможет ли этот навык решить проблемы изменения гравитационного поля Земли.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Акция «Письмо другу»

Продолжительность - 30 минут.

Необходимые ресурсы: бланки для писем, конверты, ручки.

Предварительная подготовка: не требуется.

Профильные смены Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодёжи «Движение первых» проходят во всех регионах страны. Данная акция позволяет объединить незнакомых ребят, создать ощущение причастности к масштабному проекту проведения смен в лагерях по всей России, расширить горизонты представления о стране и помочь приобрести нового друга.

Каждому ребёнку предлагается написать небольшое письмо, в котором он расскажет о себе, своих увлечениях и интересах, регионе проживания, а также сочинить послание и пожелание предполагаемому адресату. По желанию дети могут оставить свои контакты, чтобы получатели писем могли связаться с отправителями. Далее все письма собираются и передаются педагогам другого лагеря. Обмен письмами можно организовать среди разных смен одного лагеря

или лагерей внутри одного муниципального образования/региона, либо выйти на межрегиональный уровень.

После проведения акции «Письмо другу» для поддержания интереса к общению и объединению детей предлагается организовать общелагерную почту. У каждого отряда появляется собственный почтовый ящик и любой желающий может отправить письмо, адресованное кому-то лично или целому коллективу. Такая почта может существовать в течение всей смены с назначением ответственных детей, выполняющих роль почтальонов.

4. Ярмарка «Многообразие в единстве»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, костюмы.

Предварительная подготовка: каждый отряд организует работу станции, которая раскрывает самобытность одной из национальностей, проживающей на территории Российской Федерации.

Данное мероприятие направлено на формирование у участников смены отношения к России как многонациональной стране, а также на погружение в историю различных культур и традиций. Подготовка и проведение ярмарки подразумевает изучение участниками смены национальных особенностей России.

Каждый из отрядов самостоятельно выбирает регион России и готовит его презентацию. Для подготовки рекомендуется использовать игры, танцы, песни, загадки, частушки, прикладное искусство, костюм, диалекты и т.д., характерные для выбранного региона. В начале подготовки важно убедиться, что выбранные отрядами регионы не повторяются, либо рассматриваются с разных точек зрения.

Для непосредственного проведения ярмарки «Многообразие в единстве» необходимо разделить каждый отряд на две группы: организующие работу станции и посещающие станции, подготовленные другими отрядами.

В самом начале даётся вводная о проведении ярмарки и правилах её проведения. Во время ярмарки участники свободно перемещаются от станции к станции без маршрута и строгого ограничения по времени. Рекомендуемое время для проведения одной станции - до 10 мин. Если имеется возможность использования различных костюмов, это приветствуется в завершении ярмарки дефиле участников.

Пример заданий для станций:

Тверская область.

Ведущий Приветствует и кратко рассказывает об истории и особенности региона.

Играть все любят, и взрослые, и дети. Сейчас мы вас научим играть в несколько наших любимых.

Игра «Заплетайся плетень».

Играющие делятся на две равные по силам команды - зайцы и плетень. Чертят две параллельные линии - коридор шириной 10-15 см. Игроки - плетень, взявшись за руки, становятся в центре коридора, а зайцы - на одном из концов площадки. Дети - плетень читают:

Заяц, заяц не войдет
В наш зеленый огород!
Плетень, заплетайся, Зайцы лезут, спасайся!

При последнем слове зайцы бегут к плетню и стараются разорвать его или проскочить под руками играющих. Зайцы, которые проскочили, собираются на другом конце коридора, а тем, кого задержали, говорят:

«Иди назад, в лес, осинку погрызи!». И они выбывают из игры. Дети - плетень поворачиваются лицом к зайцам и читают:

«Не войдет и другой раз,
Нас плетень от зайцев спас!».

Игра повторяется, пока не переловят всех зайцев. После этого меняются ролями.

Правила игры: побеждает та группа, которая переловит всех зайцев при меньшем количестве запевов.

Игра «Кострома».

- А ну, честной народ, становись в хоровод!

Дети встают в круг, берутся за руки. В центре находится водящий - Кострома. Играющие идут по кругу и говорят слова нараспев.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Нитки пряду!

Дети ходят в хороводе и пальчиками показывают, как будто прядут.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Клубки мотаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как мотают клубки.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Поработала - пообедаю!

Дети ходят в хороводе и показывают, как едят ложкой.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Легла, да уснула...

Дети ходят в хороводе, сложили ладошки и как будто спят.

(Тихо) Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Проснулась - попрыгаю!

Все дети прыгают.

Ах, где ты, моя Кострома,

Ах, где, государыня моя?

Дома, Кострома?

Кострома: Дома!

Дети: Что делаешь?

Кострома: Сейчас догонять вас буду!

Все разбежались, кто куда.

Дети разбегаются в разные стороны, водящий догоняет, первый пойманный становится Костромой. Игра повторяется.

5. Спартакиада «Первый всегда первый!»

Продолжительность - 60 минут.

Необходимые ресурсы: спортивный инвентарь для эстафет; музыкальное сопровождение; грамоты и призы.

Предварительная подготовка: не требуется.

В связи с изменениями гравитационного поля Земли передвижение обычным способом, к сожалению, больше недоступно. В Академии тестируют инновационные способы передвижения.

Спорта язык одинаков для всех:

Труд, устремленье, рывок - и успех!

Дни напролет ты к победе стремился - И неспроста ты успеха добился!

Потом соленым, бессилья слезами, Мышц напряженьем добился признанья!

Значит и дальше: отбросив усталость, Мускулов крепких кипящая радость

Снова тебя устремит на рекорды!

Взлет предстоит тебе новый и новый! Новых побед тебе, в жизни и в спорте,

Стали в ногах на крутом повороте!

Эстафета № 1 «Не хуже, чем кенгуру». Нужно пробежать, а вернее, -

пропрыгать определенное расстояние, зажав между коленями мяч для фитнеса. Если мяч падает на землю, бегун поднимает его, снова зажимает коленями и продолжает бег.

Эстафета № 2 «Градусник». Без помощи рук обе команды на скорость должны передавать бутафорский градусник так, чтобы он обязательно находился под левой рукой. Участник с градусником обегает флажок.

Эстафета № 3 «Тоннель». Первый игрок посылает мяч между расставленными ногами игроков назад. Последний игрок каждой команды наклоняется, ловит мяч и бежит с ним вдоль колонны вперед, встает в начале колонны и опять посылает мяч между расставленными ногами и т.д.

Эстафета № 4 «Дракон». Игроки строятся в колонны один за другим - это «дракон». Участники спиной или грудью зажимают по мячу. За сигналом ведущего «драконы» начинают двигаться к финишу. Выигрывает команда, которая пришла первой и не потеряла ни одного мяча.

Эстафета № 5 «Обручи». На расстоянии 3 и 5 м напротив каждой команды лежат один за другим два обруча, а на расстоянии 7 м - мяч. За сигналом ведущего первые игроки каждой из команд бегут до первого обруча, останавливаются перед ним, берут его двумя руками, поднимают над головой, надевают обруч на себя, приседают, кладут обруч на пол, бегут ко второму обручу, встают в центр него, берут руками, поднимают над головой и опускают на пол. После этого игроки обегают мяч и возвращаются на свое место. Эстафету продолжает следующий участник.

Эстафета № 6 «Донеси листок бумаги». Первому игроку каждой команды кладут на ладонь по листку. Во время игры лист должен лежать на ладони сам по себе - его никак нельзя придерживать. Первые игроки с каждой команды бегут к флажку. Если листик вдруг упадет на землю, его нужно поднять, положить на ладонь и продолжить свой путь. Добежав до своей команды, игрок должен быстро переложить листик на правую ладонь следующего в очереди товарища, который сразу бежит вперед. Тем временем первый стает в конец ряда.

Эстафета № 7 «Прокатись на мяче». Все участники команды выстраиваются в группы по 3 человека. Каждая «тройка» игроков получает тугой волейбольный мяч. По сигналу ведущего один из игроков тройки, поддерживаемый под локти двумя другими игроками, переступая на мяче, катит его.

Эстафета № 8 «Спина к спине». Играющие в парах становятся затылком друг к другу и берутся за руки. По команде пары бегут к отметкам. Здесь кто-то из игроков команд помещает между парами по мячу, и они одновременно поворачиваются на 360 градусов. Мяч не должен упасть на землю. Кто упустил мяч, начинает заново. Далее пары возвращаются к стартовой линии.

Эстафета № 9 «Книга и мяч». Каждая команда получает один теннисный или такого же размера мяч и книгу. Каждый игрок должен пройти дистанцию,

держа книгу на голове, а мяч между коленями.

6. Концертная программа «Россия - мой дом»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное и художественное оформление, клубок ниток

Предварительная подготовка: сольные и отрядные номера

Праздничная концертная программа «Россия - мой дом» станет ярким эмоциональным завершением тематического дня «Быть с Россией». Дети заранее могут заявиться на выступление как с сольным номером, так и отрядным. Номера могут быть различной творческой направленности и должны отражать тематику концерта и дня в целом. Рекомендуется выбрать на роль ведущих активных участников смены. Участие в концертной программе позволит детям получить опыт выступления на сцене и реализации своего творческого потенциала.

В завершение концертной программы предлагается сделать следующее символическое действие под финальную песню. Ведущий бросает клубок ниток в зал, участник, принимая его, обматывает нитку вокруг руки и перекидывает клубок в другой конец зала. Так происходит до тех пор, пока клубок ниток не побывает в руках каждого участника. В завершающей речи ведущего программы следует сделать акцент на единстве и объединении детей, ведь они все живут в одном доме - Россия.

Описание примерных сценарных ходов событий

7-го дня смены

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Задача ребят в отряде написать письмо-приветствие соседнему отряду с пожеланиями успешного дня.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «В гостях у ученого». Проект предполагает создание центров вовлечения школьников в

научно-техническое творчество на базе образовательных организаций и научных центров с целью вовлечения большего количества школьников в научную среду.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 7-ого дня: умение «свертывать» информацию в емкие опорные сигналы (образы).

Содержание: необходимо текстовую информацию перевести в инфографику. Один ребенок из отряда (по желанию) не принимает участие в креативной работе команды. Его задача - анализ результатов: получить инфографику и определить, какой текст там зашифрован. В качестве текстового материала рекомендуется использовать отрывки из известных стихотворений. Например, отрывок из стихотворения А. Пушкина «Зимнее утро».

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 7-ого дня - доносятся таинственные звуки из глубин океана (объяснить, что это может быть и насколько полезно/опасно для человека).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!» Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: коммуникативные навыки.

Задание 1: разбейтесь на пары. Один участник из пары закрывает глаза, второй участник становится ведущим, глазами. Задача ведущего продумать маршрут, по которому он должен провести напарника. Задача ведомого, выполняя команды и не отрывая глаз, пройти задуманный маршрут.

Задание 2: вы все - детали функционального дома, ваша задача определить, кем или чем вы является в доме, занять своё место. Как только дом построен, ведущий спрашивает у каждого участника, какой деталью тот является и какую функцию выполняет.

Задание 3: разделитесь на три команды, выстройтесь в колонну. Задача последнего человека в колонне нарисовать на спине впереди стоящего какой-то рисунок, задача следующего человека рисовать его на спине впереди стоящего и т.д. Первый человек в колонне переносит полученный спиной рисунок на лист бумаги.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным обладать навыками коммуникации и зачем, поможет ли этот навык решить проблемы появления таинственных звуков из глубин океана.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Конкурсная программа «О, море, море...»

Продолжительность -45 минут.

Необходимые ресурсы: реквизит для создания лаборатории по изучению морской флоры и фауны.

Предварительная подготовка: подготовить и прорепетировать с отрядами выступления.

Общая идея: учёные Академии в лаборатории по изучению морской флоры и фауны слышат таинственные звуки, доносящиеся из глубин океана (это отряды, подготовившие свои выступления).

Отрядам на утреннем сборе вожатые предложили выбрать одну песню на морскую тематику, под эту песню отряды ставят танец или танцевальную зарисовку на вечернее дело.

Примеры песен, которые могут выбрать отряды: «Яхта, парус»; «А на море белый песок...»; «Капитан, улыбнитесь» и т.п.

Между танцами и танцевальными зарисовками отряды и ведущие играют в морской бой.

У ведущих на сцене изображено игровое поле, каждый отряд может попробовать выбрать клеточку. Если там есть корабль, то отряду задают вопрос, на который они в течение 30 секунд ищут ответ. Если ответ верный, то корабль «ранен» или «убит». Если отряд не смог ответить на вопрос, то ход переходит следующей команде, а если ответ верный, то это даёт право на новый «выстрел» (но не более трёх подряд).

Вопросы:

1. Один из способов ведения морского боя до XIX в. выглядел так: «Идущий в атаку корабль сближается с кораблем противника борт о борт. Команда закидывает на неприятельскую палубу крючья, перебирается на атакуемый корабль и начинает рукопашную схватку». Назовите этот способ. (Абордаж).

2. Назовите высшее воинское звание офицерского состава военноморского флота, принятое в большинстве государств. В России оно впервые было установлено при Петре I в 1699 г. (Адмирал).

3. Этот способ передачи информации существует с 1835 г. Изобрел его американский электротехник-любитель. Моряки в старые времена часто пользовались им. Даже если на судне не было телеграфа или радиотелефона, использовали вспышки света. (Азбука Морзе).

4. Небольшое закрытое спортивное или туристическое судно, рассчитанное на одного или двух человек. Гребут на нем, сидя лицом к носу, отталкиваясь двухлопастным веслом поочередно, то с одного, то с другого борта. Назовите это судно. (Байдарка).

5. Как называется военный корабль второй половины XIX - начала XX вв. с мощным артиллерийским вооружением и сильной броневой защитой? (Броненосец).

6. Назовите гребное парусное военное судно, существовавшее в древности и Средние века. Впервые оно было построено в Венеции в 7 в. Корабли были названы по внешнему сходству с рыбой «галеас», которая имела такую же вытянутую форму. (Галера).

7. Морской флаг при Петре I и на современном флоте называется Андреевским. Почему он получил такое название? (Святой Андрей Первозванный считается покровителем мореплавателей, ибо и сам он когда-то был рыбаком).

8. Английский адмирал Френсис Бофорт придумал шкалу для определения балльности ветра для тогдашних военных кораблей. В ней давались указания о характере постановки парусов для каждого балла. Так, например, при 9-балльном ветре должны быть зарифлены марселя и опущены нижние паруса. Как должны действовать команды при 12-балльном ветре? (Опустить все паруса).

9. Длина этого лайнера равна длине трех городских кварталов, а якорь для него пришлось тащить по улицам Белфаста упряжке из двадцати самых сильных лошадей. (Титаник).

10. Изящная беспалубная лодка длиной около 7-8 м, шириной более 1 м, своеобразной формы. Управляет ею один гребец, стоящий с веслом на корме, лицом по ходу движения. (Гондола).

11. Как называется специальное помещение на корабле для приготовления пищи. Первоначально так называлась сложенная из кирпича корабельная кухонная печь. (Камбуз).

12. Как называется большое, длящееся несколько дней, соревнование парусных, гребных или моторных судов? (Регата).

13. В 1948 г. швейцарским физиком Огюстом Пикаром был впервые создан подводный аппарат, предназначенный для научного исследования больших глубин морей и океанов. Как называется этот аппарат? (Батискаф).

14. Назовите место стоянки судов в порту, защищенное от волн, идущих с моря, оборудованное пирсами, причалами для швартовки, ремонта и обслуживания кораблей и судов. (Гавань).

15. Это судно впервые было изобретено в России в 1864 г. кронштадтским купцом М. Бритневым. Он предложил сделать косовую подводную часть парохода «Пайлот» под острым углом к килю. Через некоторое время был построен второй такой же пароход «Бой». Для чего было сделано это нововведение и какое название получило это судно? (Ледокол).

16. Эта страна считается родиной речного судоходства. Древние судостроители первые лодки изготавливали из папируса. Предназначались они в основном для путешествий по Нилу, крупнейшей водной «магистральной» доисторических времен. Что эта за страна? (Древний Египет).

17. Как называются часы с высокой точностью хода, которые применялись для хранения времени начального меридиана, без чего невозможно определение географической долготы? (Хронометр).

18. Раньше на судах часы состояли из стеклянного сосуда с расширениями по обоим концам и узким горлышком посередине. Мелкий песок пересыпался из верхней части сосуда в нижнюю. Около них стоял матрос и, переворачивая каждые полчаса эти часы, ударял в судовой колокол. Какое название получил на флоте получасовой промежуток времени? (Склянка).

19. Первое «потаенное судно» было построено в России при Петре I в 1724 г., но из-за смерти изобретателя - крепостного крестьянина Ефима Никонова - испытания остановились. Только в 1904 г. в русском Военно-Морском флоте появилось новое «потаенное судно» под названием «Дельфин». Сейчас ни один современный флот не обходится без них. О чем идет речь? (Подводная лодка).

20. «Килевая вода» - в переводе означает след на воде, остающийся за кормой идущего судна. А как моряки называют этот «след на воде»? (Кильватер).

21. Морской специалист, хорошо знающий трудные и опасные для плавания районы. Он выходит на судне навстречу вызывающему его судну и проводит его к месту назначения наиболее безопасным путем. Как он называется? (Лощман).

22. Должностное лицо на корабле. Он наблюдает за содержанием корабля в порядке и чистоте, руководит всеми грузовыми работами, швартовой и обучает команду морской практике. О ком идет речь? (Боцман).

После того как состоялись все выступления отрядов, жюри подводит итоги и награждает призёров и победителей.

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Задача отрядов придумать кричалку-приветствие и поприветствовать другие отряды.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Техно ГТО». Техно ГТО - это подготовка и сдача нормативов в области технологических дисциплин.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 8-ого дня: научная интуиция.

Содержание: верно или неверно даны формулы химических веществ или формулы по физике. Что случится, если использовать неверную формулу?

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 8-ого дня - появление новых элементов в периодической таблице (это прогресс или катастрофа?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: умение решать конфликты.

Задание 1: объединитесь в группы и попробуйте вспомнить конфликты, свидетелями или участниками которых вам пришлось являться. Выберите один конфликт на группу, а затем попробуйте представить, что этот конфликт видят марсианские учёные, которые ничего не знают про поведение землян. Проанализируйте конфликт с их точки зрения и ответьте на вопросы: что именно разглядели марсиане в свой телескоп? Что их в наибольшей степени удивило? Как они могли бы объяснить для себя причину происходящего? Какие выводы были бы сделаны марсианскими учеными на основе этих наблюдений о людях: каковы их поведенческие особенности, уровень интеллекта?

Задание 2: дается краткое описание какой-либо конфликтной ситуации: например, девочка-подросток хочет пойти поздним вечером на дискотеку, а мама ее туда не отпускает. На роль первого из участников конфликта приглашается один человек, а на роль второго - сразу два. Тот, кто играет роль одиночно, говорит реплики обычным образом, а те, кто вдвоем - высказываются пословно: кто-то из них говорит одно слово, другой - следующее и т.д. При этом у них должен получиться связный, логически целостный разговор.

Задание 3: разделитесь на пары, каждой паре выдаётся карточка с описанием конфликтной ситуации. Задача пары без слов, только жестами и мимикой разыграть данную конфликтную ситуацию так, чтобы остальные участники догадались.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным умениями разрешать конфликтные ситуации и зачем, поможет ли этот навык решить проблемы появления новых элементов в периодической таблице.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Деловая игра «Алхимия»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: распечатки всех элементов; распечатки (рисунки) комбинаций элементов; реквизит по станциям; музыкальное сопровождение; грамоты и призы.

Предварительная подготовка: не требуется.

В периодической таблице появляются новые элементы, которые объединяются в соединения. Полный хаос. Участники в отрядах находятся на месте сбора, ведущий рассказывает легенду, объясняет правила вертушки (объяснение прохождения каждого этапа происходит на месте). В это же время командам даётся изначальный элемент в количестве 3-х штук (по одному типу на каждый отряд). Например, «отряд 1» получает 3 элемента «воздух», «отряд 2» получает 3 элемента «вода» и т.д.

Команды распределяются по станциям ведущим (по принципу «биржи»), после прохождения станции команда возвращается на место сбора и узнаёт, на какой этап им идти далее. После прохождения этапа участники могут взять или формулу получения какого-либо соединения, или какой-либо элемент от мастера станции. Мероприятие не ограничивается этапами. На площадке проведения есть «волшебные лавки», где нужно соединять элементы, получая в результате новые (в любой момент мероприятия, кроме прохождения этапа). Цель команды - обменять в волшебной лавке выигранные бумажные соединения на необходимые реальные (газировка и ментос) и создать эликсир жизни.

Правила комбинаций элементов/соединений участникам изначально неизвестны, они их могут получить после прохождения этапа, найти на площадке мероприятия или узнать у Алхимиков. Алхимики создают загадочную пугающую атмосферу, с ними можно говорить, у них можно выпросить простые элементы: вода, воздух, земля или огонь. Участники разных команд могут обмениваться элементами/соединениями и известной информацией.

В итоге у участников должны быть соединения «газировка» и «ментос», которые они обменивают на реальные газировку и ментос в волшебной лавке и относят на общее место сбора. После этого прохождение этапов невозможно. Все участники приходят на место сбора, ведущий встречает команды и направляет их внимание на создание эликсира; мастера станций и Алхимики встают в полукруг перед сосудом для эликсира; совершая ритуальные движения, участники с позволения ведущего наливают газировку в огромный стакан, добавляют ментос, ведущий говорит заключительную реплику. После этого квест считается завершённым. Побеждает команда, которая первая пришла к сцене и опустила ментос в газировку.

Комбинации элементов для «волшебной лавки»:

Обязательное условие: участники сами дают элементы/соединения для комбинации (не более трёх попыток за раз). Продавец волшебной лавки или даёт комбинацию (если команда дала необходимые элементы/соединения), или

возвращает назад полученные элементы/соединения, так как комбинация невозможна. Сам он не подсказывает, только ведёт «немой» обмен.

Лава +	вода		= камень
Воздух +	воздух		=ветер
Земля +	земля		=давление
Вода +	вода		=море
Земля +	огонь		=лава
Воздух +	вода		= пар
Вода +	огонь		= спирт
Лава +	пар		= углекислый газ
Пар +	земля		= гейзер
Вода +	углекислый газ		= газировка
Давление +	камень +	гейзер	= ментос

Механика этапов:

1. Витрувианский человек

Необходимый реквизит: домино, мел, чтобы очертить контур круга, или нитка для этого.

Участники команды друг за другом выставляют кости домино узкими ребрами по линии круга, на которой расположены предметы, создающие неровности. Если цепочка костей падает, не достигнув количества 10, команда остается ни с чем. Каждые 10 удачно стоящих костей зарабатывают элемент/формулу.

Время: 5 мин. или до замыкания круга.

2. Лаборатория

Необходимый реквизит: любые предметы для препятствий, верёвки; на столе лежат в отдельных емкостях: доширак/лапша, лизун, блески, заколки/камушки, вода/газировка, сожженные спички, соль/ сахар.

К рукам и ногам добровольца привязывают веревки. Добровольцу завязывают глаза. Задача добровольца - из пункта А дойти до стола, найти и взять загаданный мастером станции продукт и вернуться с ним обратно. Остальные участники команды берут по одной веревке и как марионеткой управляют добровольцем, ведя его через препятствия на пути. Этап выполняют в тишине.

Успешным прохождением считается в случае, если препятствия не задеты, условия прохождения не нарушены, и продукт доставлен мастеру.

Продукты, которые называет мастер:

- волосы Златовласки (доширак/лапша);
- печень ягнёнка (лизун);
- слёзы единорога (блески);
- зубы правды (заколки/камушки);

- вода гейзеров (вода/газировка);
- хребты ящериц (сожженные спички);
- песок времени (соль/сахар).

Если команда приносит не тот ингредиент, не укладывается во времени или нарушает условия, то автоматически проигрывает этап.

Время: 7 мин.

3. *Сосуд*

Необходимый реквизит: любой подручный материал, из чего можно сделать сосуд.

Участники делают сосуд из подручных средств, в который мастер станции наливает воду. В случае сохранения целостности сосуда в течение 5 и более секунд, этап считается пройденным.

Время: 7 мин.

4. *Создатель эфиров*

Необходимый реквизит: листок для каждой команды, ручка, сода, жидкое мыло, уксус, краситель, посуда для реакции (минимум 3 шт., чтобы была чистая для каждой команды).

Команде необходимо из предложенных ингредиентов сделать извергающийся вулкан. Хитрость: названия коробок/пакетов не совпадает с продуктами в них: «жидкое мыло» - сода, «уксус» - жидкое мыло, «краситель (йод)» - уксус, «сода» - краситель. Итогом должна быть сама реакция; наличие цвета, а значит, использование красителя необязательно (это облегчит написание кода, если команда додумается).

1 часть этапа: команда пишет три простых предложения-действия, что нужно сделать, чтобы получить реакцию извержения вулкана, включая точки промежуточных действий (подойти к столу, взять предмет и т.п.). Например, 1 - подойти к столу, взять уксус, налить в ёмкость уксус, 2 - налить в ёмкость краситель, 3 - перемешать и т.п. Завершает у мастера.

2 часть этапа: участник команды зачитывает действия, которые нужно совершить добровольцам (их трое, по одному на каждое предложение в коде). Они могут свободно перемещаться, говорить, но не уклоняться от написанного в коде, а также не совершать движений, пока они не будут озвучены). Таким образом получается живая игра-симуляция.

В случае реакции - этап пройден. В ином - нет.

Время - 8 мин.

5. *Старый колодец*

Необходимый реквизит: Картон размером 1 на 1,6 м. (6 штук) для шестигранника, скотч, палки (по количеству человек в команде).

В картоне 1,6 м на 1 м вырезают дырки с диаметром большим диаметра мяча; таких листов понадобится 6 штук: они складываются в шестигранник высотой 1,6 и скрепляются сторонами (рис.1). Каждому участнику выдаётся по палке, а внутрь шестигранника кладется волейбольный мяч. Участникам нужно вытащить мяч из шестигранника, но только через верхнее большое отверстие, а

не через боковые, используя только палки, руками помогать нельзя. Этап проводится в тишине и считается пройденным, если участники справились совместно (не более чем за 8 минут).

Время: 8 минут.

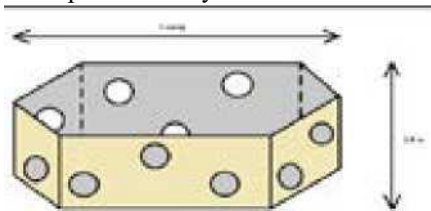


Рис. 1. Схема шестигранника

6. Меткий лучник

Необходимый реквизит: липкая лента/веревка, мишень, мяч/дротик, повязка на глаза.

Двое участников являются одним целым: один не видит (завязаны глаза), второй не может говорить. Задача - дойти из точки А в точку Б нога к ноге, рука к руке, встать на стартовую линию, участнику с завязанными глазами взять «стрелу» (мяч/дротик), бросить в мишень. Если попали в центр, - получают подсказку. Максимум 3 попытки, на каждую попытку новые добровольцы.

Время: до попадания, но не больше 3х попыток.

7. Первопроходцы

Необходимый реквизит: лист для каждой команды, ручка, распечатки подсказок: локоть = 2 ладони; колени = 3 ладони; средний шаг = 4 ладони; живот = 5 ладоней; кулак = 1 ладонь.

Перед участниками небольшая площадка прямоугольной/квадратной формы, которую им нужно преодолеть согласно условию. Подсказки мер длины:

- локоть = 2 ладони;
- колени = 3 ладони;
- средний шаг = 4 ладони;
- живот = 5 ладоней;
- кулак = 1 ладонь.

Мастер станции предлагает пройти площадку, используя N-е (заданное им самим) количество ладоней; участникам для этого необходимо перевести это количество в длину других частей тела (локти, колени и т.д.) и, используя только их, перебраться на другую сторону. Подсказки мер длины расположены на станции, участникам надо самим их найти и применить. Помощь участнику, проходящему испытание, от товарищей допускается.

Время: 7 мин.

8. Подземелья, подземелья и еще раз подземелья!

Необходимый реквизит: игровая карта в клеточку, фигурки монстров, две игральные кости.

Перед участниками бумажная карта в клетку, играют два участника друг против друга в три мини-битвы; ходя по очереди, делают четыре броска игровой костью, первый бросок - уровень чудовища, определяющий его способности, второй и последующие - количество клеток, на которое оно ходит вперед. Задача - первым пересечь чудовище противника для победы. Уровни чудовищ:

- 1 - обычное, нет способностей;
- 2 - может пойти на одну клетку вперед при необходимости за одну мини-игру в любой момент;
- 3 - может сделать прыжок вперед через клетку (в т.ч. через чудовище противника, в таком случае считается победителем) за одну мини-игру в любой момент;
- 4 - может пойти на одну клетку вперед или назад при необходимости за одну мини-игру в любой момент;
- 5 - может сделать прыжок вперед или назад через клетку (в т.ч. через чудовище противника, в таком случае считается победителем) за одну мини-игру в любой момент;
- 6 - имеет одну защиту (не может быть побежденным при пересечении с противником) за одну мини-игру.

Обязательное условие: команда делает ставку на одного из игроков в виде трёх элементов/формул. В случае победы этого игрока они могут или удвоить их ставку и забрать себе, или вернуть себе ставку и получить сложный элемент/формулу. В случае проигрыша команда лишается ставки.

Завершающий этап: Получение эликсира и вручение значков лучшего алхимика команде-победителю, записей с исследованиями.

Описание примерных сценарных ходов событий 9-го дня смены

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Вожатый предлагает поздороваться друг с другом руками, локтями, плечами, коленями и т.п. Важно выяснить, что словами и руками удобнее и лучше.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Конгресс молодых ученых». Юниорская точка в рамках Конгресса молодых ученых, где будут представлены научному сообществу лучшие проекты и разработки участников.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 9-ого дня: умение видеть необычное в обычном.

Содержание: отряд получает ватман с нарисованными на нём кругами разных размеров, задача отряда соединить их в какую-то осмысленную картину и представить результат (может получиться абстракция, может получиться механизм, лица людей и т.д.).

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 9-ого дня - ускорение времени (объяснить, чем это может быть и насколько полезно/опасно для человека).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: управление временем.

Задание 1: давайте проверим, как каждый из нас чувствует время. Закройте глаза и, не считая про себя, попробуйте определить, когда пройдёт ровно 1 минута времени от моего сигнала. Как только вам покажется, что минута прошла, открывайте глаза и поднимите руку, но не говорите ничего до тех пор, пока все не завершат задание.

Задание 2: каждый индивидуально запишите свой список дел на сегодня и попробуйте распределить его в таблицу «срочное - важное», «срочное - не важное», «не срочное - важное», «не срочное - не важное». Определите, что вы будете делать в первую очередь, во вторую, а что можно не делать вовсе.

Задание 3: выберите одно важное и срочное дело, изобразите его в виде пиццы, разделённой на кусочки, а затем подпишите каждый кусочек таким образом, чтобы определить результат (как можно понять, что кусок съеден, а дело - сделано).

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным уметь управлять временем и зачем, поможет ли этот навык решить проблему внезапного ускорения времени.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

4. Отряд в гостях у отряда «Исследовательские центры»

Продолжительность - 40 минут.

Необходимые ресурсы: украшения для отрядных мест.

Предварительная подготовка: подготовить с отрядами арт-объекты и мастер-классы, прорепетировать; оформить и подготовить место проведения.

В Академии сегодня изучают причины ускорения времени. Профессора Академии решили привлечь студентов для изучения этого вопроса. Каждому факультету предстоит создать и презентовать свой исследовательский центр и результаты исследований.

На этапе подготовки отряду предстоит придумать и создать свой исследовательский центр изучения времени. Исследовательские центры - это отрядные места, их нужно интересно оформить, повесить плакаты (например, оформить рабочее место учёных, лабораторию изучения или сохранения времени и т. п.). Кроме того, нужно подготовить группу ведущих - это те ребята, которые будут рассказывать, что и как устроено в их исследовательском центре. Будет интересно, если отряд придумает интерактив для жюри и участников.

Примеры интерактивных заданий:

- заполнить Матрицу Эйзенхауэра;
- познакомиться с методом Помидора;
- познакомиться с онлайн-приложениями для контроля времени;
- «почувствовать» время;
- заполнить Часы достижений дня;

- определить поглотителей времени;
- познакомиться с методом Парето;
- заполнить ABC-планирование.

Второй этап - презентация. Участники из других отрядов, не презентующих исследовательский центр, по жеребьевке посещают два других исследовательских центра, участвуют в интерактивных заданиях, а жюри приходят на отрядное место каждого отряда, где отряд презентует свой исследовательский центр и результаты исследований. Жюри посещает все отряды, после чего подводятся итоги. Итоги - результаты от жюри и призывательских симпатий от участников.

*Описание примерных сценарных ходов событий
10-го дня смены*

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Внутри отряда каждый участник должен подарить «подарок» соседу справа, объяснив, что именно он дарит и почему одариваемому нужен этот подарок.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Роботология». Внедрение российского инженерного оборудования в образовательный процесс путем знакомства школьников с основами российского промышленного оборудования в доступной форме.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью

аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 10-ого дня: умение выделять главное.

Содержание: отряд получает подробное описание какого-либо открытия или изобретения, задача ребят представить другим отрядам данное открытие или изобретение в 1 предложении.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 10-ого дня - исчезновение растений и животных (Почему исчезают? Как сохранить?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: развитый эмоциональный интеллект.

Задание 1: разделитесь на команды и представьте, пожалуйста, общее имя вашей группы. Для этого нужно подумать над именем каждого участника: что оно означает, как было выбрано, почему участника называли именно так.

Задание 2: объединитесь в пары (желательно не явным друзьям) и в течение 5 минут внимательно смотрите друг другу в глаза. Ответьте на вопросы: какие чувства (эмоции) у вас возникали в ходе выполнения упражнения? По какой причине возникал смех, улыбка, смущение и т.д. (если члены отряда говорят о них)? Какие мысли приходили к вам в голову во время выполнения упражнения? Снова внимательно смотрите друг на друга и ничего не говорите, но теперь постарайтесь понаблюдать за возникающими мыслями и переживаниями.

Задание 3: определите, какие эмоции испытывают люди, изображенные на картинках, и запишите их. Обсудим наши предположения и выявим правильно определенные эмоции, ошибки и их причины.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем

они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходим ли учёным развитый эмоциональный интеллект и зачем, поможет ли этот навык решить проблему исчезновения различных видов растений и животных.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Интеллектуальная игра «В мире животных»

Продолжительность - 40 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры; карточки с заданиями; грамоты и благодарственные письма; реквизит для создания антуража; игровое поле, разделённое на разноцветные квадраты.

Предварительная подготовка: не требуется.

Общая идея сценария: часть учёных Академии хотят уничтожить Красную книгу, а часть доказывают, что она необходима. Отряды помогают учёным, которые борются за сохранение Красной книги.

Если разница в возрасте младшего и старшего отряда более трёх лет, то стоит перемешать отряды жеребьёвкой. При подведении итогов нужно учитывать составы команд-лидеров.

На сцене висит игровое поле, разделённое на разноцветные квадраты, за каждым квадратом скрывается карточка с заданием. Отряды могут выбрать вопрос из любого сектора, но за каждый цвет можно получить своё количество баллов.

Красный сектор (термины) - 1 балл.

Оранжевый сектор (вопрос-описание) - 2 балла.

Жёлтый сектор (даты) - 3 балла.

Зелёный сектор (блиц) - 1 балл.

Голубой сектор (имена) - 1 балл.

Синий сектор (удивительные растения) - 2 балла.

Фиолетовый сектор (Красная книга) - 3 балла.

[illegible]

товый сектор	товый сектор	товый сектор	товый сектор	товый сектор	товый сектор	товый сектор	товый сектор
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

Отряд, посоветовавшись, выбирает сектор и получает задание. Время на подготовку - 1 минута (кроме уровня «блиц» зелёного сектора, на эти вопросы время на подготовку не даётся). Если отряд отвечает верно, то зарабатывает баллы в свою копилку, если нет, то право ответить на вопрос переходит следующему отряду по поднятой руке. Ход передаётся в соответствии с проведённой жеребьёвкой, которая определяет порядок ответов отрядов.

Красный сектор (термины) -1 балл: объясните научные термины (автотроф, гетеротроф, ареал, симбиоз, сукцессия, сндемики, фитонциды, эфемеры).

Оранжевый сектор (вопрос-описание) - 2 балла:

1. Учёные подсчитали, что капустная белянка может дать уже в третьем поколении до 4 млн. особей. Почему этого не происходит?

2. Ёж и крот относятся к одному отряду насекомоядных. Почему ёж впадает в зимнюю спячку, а крот - нет?

3. Серая крыса, серая ворона являются индикаторами загрязнения окружающей среды. Объясните это понятие.

4. Плодовитость сизого голубя и чёрного грифа одинакова: 2 яйца в кладке. Однако голубей в природе много, а гриф - под угрозой исчезновения. Как это объяснить?

5. Почему стрижи и ласточки улетают на юг с наступлением холодов первыми, в отличие от других насекомоядных птиц?

6. У большинства видов птиц самцы имеют яркую окраску, а самки - серую, невзрачную.

7. Зимой на озёрах и прудах во льду делают проруби. С какой целью?

8. Лесные куриные птицы часто посещают речные берега и особенно часто - осенью. Зачем они это делают?

Жёлтый сектор (имена) - 3 балла:

1. Какой учёный в 18 веке положил начало современной классификации животного мира и современным научным названиям растений и животных? (Карл Линней).

2. Кто, изучая флору и фауну, разработал эволюционную теорию развития органического мира? (Чарльз Дарвин).

3. Кто внес огромный вклад в изучение иммунитета растений и выявил закон гомологических рядов, что позволило установить закономерности в эволюции растительного мира? (Н.И. Вавилов).

4. Кто открыл внутриклеточное пищеварение, клеточный иммунитет, доказал с помощью методов эмбриологии общее происхождение позвоночных и беспозвоночных? (И.И. Мечников).

5. Какой учёный стал создателем науки о высшей нервной деятельности, ввел понятие о безусловных и условных рефлексах? (И.П. Павлов).

6. Это известный биолог и селекционер, который за период своей деятельности вывел более 300 сортов культурных растений, в том числе и адаптированных к условиям центральной полосы России. (И.В. Мичурин).

7. Он исследовал головной мозг и обнаружил центр, вызывающий торможение центральной нервной системы, доказал влияние мозга на мышечную деятельность, сформулировал мысль, что акты сознательные и бессознательные совершаются в виде рефлексов, представил мозг как компьютер, который управляет всеми процессами жизнедеятельности, обосновал дыхательную функцию крови. (И.М. Сеченов).

8. Он является основоположником учения о наследственности, открытие им закономерностей наследования признаков стало первым шагом на пути к современной генетике. (Г. Мендель).

Зелёный сектор (блиц) - 1 балл:

1. Как называют белоголового орлана американцы? (Лысый орёл).
2. Где выдра ест рыбу - в воде или на берегу? (Крупную рыбу ест на берегу, а мелкую - прямо в воде).
3. Какую свинью «подложил» кабан человеку? (Домашнюю!)
4. А что значит слово «кенгуру»? (На языке аборигенов это слово означает «я не понимаю»).
5. Оса-кукушка - кто это? (Оса, которая подкладывает яйца в гнездо рыжей осы).
6. Сколько глаз у паука? (8).
7. Умеют ли пауки летать? (да).
8. Умеет ли зебра плавать? (да).

Голубой сектор (Исчезнувшие виды) - 1 балл:

1. Птица, размером с гуся, обитавшая на островах Индийского океана. Вымерла из-за охоты людей. (Дронт).
2. Это истребленное человеком морское млекопитающее жило у берегов Командорских островов. (Стеллерова корова).
3. Как называется единственный оставшийся в мире вид диких лошадей? (Лошадь Пржевальского).
4. Мощное мускулистое животное массой до 800 кг., считается одним из прародителей крупного рогатого скота. (Тур).
5. Эти пресмыкающиеся обитали в мезозойскую эру и относились к яйцекладущим, могли иметь гребни, шипы или рога. Среди них были как травоядные, так и хищники. (Динозавры).
6. Это животное вымерло более 10000 лет назад. Оно имело 20-сантиметровые клыки и охотилось на мамонтов. (Саблезубый тигр).
7. Вымерший вид млекопитающих, достигавший массы в 14-15 тонн и ростом от 4 м. Жили семейными группами и были приспособлены к суровым условиям жизни.
8. Исчезнувшее непарнокопытное животное, проживавшее когда-то в

Южной Африке. Передняя часть тела имела белые полосы, как у зебры, а задняя - окрас лошади. Этот вид был приручен людьми и использовался для охраны стад, так как ОНИ первыми из всех домашних животных чувствовали приход хищников и информировали владельцев громким пронзительным криком «куаха». (Квагга).

Синий сектор (удивительныерастения) - 2 балла:

Назовите растение по его описанию:

Венерина мухоловка - безжалостный хищник, у жертв которого нет шансов на спасение, это небольшое растение, принадлежащее семейству Ресанковые, привлекает к себе внимание эффектной окраской и необыкновенной формой листьев, собранных в розетку. Однако для насекомых близкое знакомство с НЕЙ становится фатальной ошибкой.

Виктория Амазонская - крупнейшая кувшинка в мире получила свое название в честь английской королевы. Растение, впервые обнаруженное почти 200 лет назад в бассейне реки Амазонки, поражает размером своих листьев, плавающих на поверхности воды. Они имеют круглую форму и своеобразные «бортики» из загнутых вверх краев.

Баобаб - при упоминании об этих могучих деревьях сразу представляется жаркая африканская саванна, где они произрастают. ОНИ - одни из самых толстых деревьев, диаметр которых может достигать 8 м, а высота - до 25 м. Толстый ствол может вместить до 120 тысяч литров воды!

Банан - не дерево, а трава. ОН считается одним из самых крупных травянистых растений в мире. ЕГО плод - не фрукт, а ягода. Соплодие может насчитывать до 300 плодов и иметь вес до 50-60 кг. В местах произрастания банан считается лекарственным растением.

Дуриан - в Азии этот колючий плод называют «королем фруктов». Его вес достигает нескольких килограммов, а мякоть богата микроэлементами и витаминами. К тому же, она имеет изумительный вкус и нежную консистенцию. Но убедиться в этом получается не у всех, ведь ЕГО запах просто отвратителен.

Раффлезия - это растение обитает только в Юго-Восточной Азии: на островах Суматра, Ява, Калимантан, Филиппины и на полуострове Малакка. ОНА паразитирует на корнях тропических лиан. У этого растения нет ни листьев, ни стеблей. ОНА живет под землей, а на поверхности появляются лишь цветы, которые примечательны своими огромными размерами. Они имеют диаметр до 1 м и вес до 8-10 кг. Цветет растение всего 4 дня, источая неприятный запах гниющего мяса.

Питахайя - колючая груша или сердце дракона - это названия одного из самых популярных экзотических плодов. По вкусу ОНА напоминает одновременно киви, банан и клубнику. Но самое удивительное, что эти плоды растут не на деревьях, а на кактусах! Его родиной является Мексика, а в настоящее время оно широко распространилось в странах Юго-Восточной Азии.

Кокос - один из наиболее экологически чистых продуктов на планете. ОНИ

растут в местах, где нет предприятий химической и тяжелой промышленности, - на морских побережьях нескольких континентов и множества островов. Такой широкий ареал произрастания является следствием невероятной жизненной силы ЕГО плодов, они падают в океан и преодолевают тысячи километров по бушующим волнам. Они способны сохранять жизнеспособность в морской воде до 110 дней, чтобы пустить корни на засоленном берегу, где не может выжить ни одно другое растение.

Фиолетовый сектор (Красная книга) - 3 балла:

1. Что такое Красная книга России?
2. Какие страницы есть в Красной книге РФ?
3. Через сколько лет будет обновляться Красная книга РФ?
4. Назовите 5 редчайших животных из Красной книги России.
5. Когда вышла в свет первая Международная Красная книга?
6. Когда вышла в свет Красная книга СССР?
7. Назовите пять животных с чёрных страниц Красной книги.
8. Назовите пять животных, которых удалось спасти от вымирания.

Завершается интеллектуальная игра подведением итогов, награждением призёров и победителей.

Описание примерных сценарных ходов событий

11-го дня смены

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Каждому отряду нужно вспомнить и спеть строчку из песни, где содержатся слова-приветствия.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский чемпионат пилотирования дронов «Пилоты будущего». Соревнования по управлению беспилотными летательными аппаратами. Чемпионат направлен на получение востребованных навыков и компетенций разработки и управления дронами и

их дальнейшее совершенствования.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 11-ого дня: умение быть скептическим.

Содержание: необходимо проанализировать и критически отнестись к псевдонаучной статье.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 11-ого дня - появление новых космических объектов (объяснить, чем это может быть опасно для человека).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!» Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: навык публичных выступлений.

Задание 1: по моему сигналу перемещайтесь по аудитории с разными скоростями по команде (3 - обычная скорость, 4 - чуть быстрее, 5 - самая быстрая, 2 - чуть медленнее обычной, 1 - самая медленная скорость). На какой скорости было комфортнее всего перемещаться? Как вы думаете, какая скорость нужна во время публичного выступления?

Задание 2: вам выдана карточка с очень странным предметом-изобретением, придумайте в группах рекламу этого товара. Один из участников

команды рекламирует предмет, пробуя продать его аудитории.

Задание 3: необходимо выступить с подготовленным текстом, выданным жюри, с заданной жеребьёвкой эмоцией.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимы ли учёным навыки публичных выступлений и зачем, поможет ли этот навык решить проблемы появление новых космических объектов.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Парад «Восток 1» в рамках Всероссийского чемпионата пилотирования дронов «Пилоты будущего»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: колонки, микрофон, материалы для изготовления летательных аппаратов (ограниченный (например, только бумага и картон) или неограниченный набор (все возможные материалы)).

Предварительная подготовка: придумать и собрать летательный аппарат из подручных средств; подготовить его презентацию.

Сегодня Академия изучает феномен появления новых космических объектов. Однако прежде чем их изучить, необходимо придумать способ, как подобраться к ним поближе. Факультетам академии предстоит сегодня собрать и презентовать свой летательный аппарат.

Во время подготовки отряды должны придумать и изготовить один летательный аппарат, с помощью которого можно бы было изучить новые космические объекты, а также придумать проходку - презентацию с движениями, музыкой и текстовой презентацией.

Во время презентации отряды строятся на главной аллее лагеря друг за другом. Ведущий объявляет отряды, они идут по аллее под музыку. Пройдя аллею, отряды останавливаются на главной площади и ставят свой аппарат, начинается экскурсия, во время которой ведущие от отрядов презентуют свои летательные аппараты жюри и гостям из других отрядов.

Жюри подводит итоги и награждает победителей и призёров.

Описание примерных сценарных ходов событий

12-го дня смены

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Каждый человек в отряде говорит соседу слева пожелание на сегодняшний день, пожелания не должны повторяться.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Большая перемена». Конкурс предоставляет возможность молодым людям проявить свои способности. В конкурсе оцениваются знания и навыки, которые пригодятся детям и подросткам в современном мире: умение работать в команде, способность находить нестандартные решения в сложных ситуациях, творческое мышление.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 12-ого дня: научная экспертиза.

Содержание: даны несколько фактов - часть из них правдивые, а часть выдуманные. Задача отряда определить, где ложь, а где правда, и объяснить, почему они сделали такой вывод.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 12-ого дня - глобальное загрязнение (Это катастрофа? Что с этим делать?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: взаимопонимание.

Задание 1: все участники стоят в кругу и по команде ведущего начинают выполнять несложное физическое упражнение; затем по команде начинают выполнять то движение, которое делал сосед слева и т.д. Круг завершается, когда к каждому вернётся его движение (вероятно, в очень искажённом виде).

Задание 2: отряд делится на группы, и каждой группе вручается пачка бумаги. Задача групп построить самую высокую башню без использования каких-либо скрепляющих материалов.

Задание 3: участники делятся на мини-группы из трех человек каждая. Каждой тройке понадобится небольшое сооружение из деталей «конструктора», включающее порядка 10-15 деталей (домик, машинка и т. п.), и еще один комплект таких же деталей, чтобы его скопировать. Сооружения для копирования могут создаваться участниками из других троек или ведущим; той тройке, которой предстоит его копировать, оно не показывается. Внутри каждой минигруппы между участниками распределяются следующие роли: «глаза» - способны видеть как копируемый, так и создаваемый предмет, но не могут говорить и сами совершать какие-либо действия с «конструктором» (их возможности ограничиваются передачей информации о том предмете, который копируется, с помощью мимики, жестов и т. п.); «рты» - способны говорить и видеть то, что строится, но не видят, что копируется; «руки» - слышат и создают копию сооружения, но ничего не видят (их глаза закрыты или завязаны). Они не могут ощупывать оригинальное сооружение, а должны руководствоваться тем, что слышат от «рта».

Задача каждой из троек: работая при таком распределении ролей, создать копию того сооружения, которое было им предложено (10 минут).

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным взаимопонимание и зачем, поможет ли этот навык решить проблему глобального загрязнения.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Квест «Мусор атакует»

Продолжительность - 30 минут.

Необходимые ресурсы: стол, поле игры, тайлы = плитки мусора, кубики х2, нагрудные значки (кружочки разных цветов на двустороннем скотче), маршрутный лист разного цвета, лист с пропусками в правилах разведения костра в лесу, 10 загадок, названия животных и растений, карточки с инвентарём, карточки с мусором и баками, 5 песен на каждое направление (деревья, животные, явления, небо, поля, моря/реки/океаны).

Предварительная подготовка: не требуется.

На игровой территории располагаются базовая станция и 6 станций квеста с кураторами (игротехниками). В центре игровой территории ставится стол, на котором размещаются поле игры, тайлы и кубики. Тайлы перемешиваются и располагаются посередине игрового поля рубашкой вверх. Капитан каждой

команды разыгрывает кубики. Команда, выкинувшая наибольшее число, занимает место первой деревни и, следовательно, ходит первой. Дальше по аналогии. Каждый отряд получает отличительный нагрудный знак и маршрутный лист, соответствующий цвету их деревни.

Легенда: Далеко-далеко в океане находился живописный остров, где жили в мире и согласии люди и уникальные животные. Жители очень старались поддерживать чистоту на своем острове, поэтому выбрасывали мусор туда, где его не было видно - в жерло потухшего вулкана. Но однажды спящий вулкан проснулся, извергая на землю потоки накопившегося за сотни лет мусора. Жители деревень решили во что бы то ни стало защитить свой остров от надвигающейся беды.

Общие сведения:

Плитки мусора. Игроки кладут плитки с мусором так, чтобы направить поток от вулкана в центре острова к своей деревне. Как только мусор достигает деревни, команда проигрывает, и игра заканчивается.

Станции. Каждая команда максимум может пройти 6 станций:

- 1 станция - «Костер»
- 2 станция - «Загадки
- 3 станция - «Красная книга»
- 4 станция - «Реклама»
- 5 станция - «Сортировка»
- 6 станция - «Песни»

При успешном прохождении станции команда получает фишку «волонтера».

Преграды. Команды устанавливают преграды на потоках мусора, чтобы задержать его как можно дольше.

Ход игры:

Расположение плиток. Плитки мусора, помещенные на игровом поле, изображают движение мусора, идущее от вулкана. Чтобы выложить плитку, игрок берет ее сверху стопки и кладет на поле в соответствии с правилами. Команда обязана выложить плитку на поле, даже если ее расположение не устраивает игроков.

Каждая плитка должна располагаться на игровом поле на шестиграннике; соединяться с потоком мусора, исходящим из центра поля; соответствовать другим плиткам рядом (не разрывать потоки мусора). Плитка может соприкасаться с деревней только при условии, если поток мусора не попадет в неё.

Мусор может направляться только к той деревне, которая закреплена за командой.

Мусор не может: соприкасаться с деревнями; соприкасаться с центром поля, где нет потоков мусора.

Движение игроков на станции:

- взяв тайл и положив его на поле в свой сектор, команда идет на станцию;

- каждая команда двигается только в рамках своего сектора игрового поля;
- команда начинает движение к той станции, номер которой соответствует номеру их деревни;
- проходя станцию, команды могут получить от 1 до 5 баллов;
- если команда зарабатывает 1-2 балла, она НЕ ПОЛУЧАЕТ преграду (волонтера);
- если команда зарабатывает 3-5 балла, она ПОЛУЧАЕТ преграду (волонтера) для сдерживания одного потока мусора;
- после прохождения станции команды возвращаются к игровому полю, соответственно, либо перекрывают один из потоков мусора на тайле, либо нет;
- далее команды берут новый тайл из стопки и направляются на следующую (в соответствии с маршрутным листом) станцию (например, если начинали с 3 станции, идут на 4 и так далее).

Использование преград. Игроки устанавливают преграды на потоках мусора, чтобы сдержать его как можно дольше. Преградой являются волонтеры - круглые фишки, которые даются команде за успешное прохождение каждой станции.

Использование карт действий. Карты действий находятся на отдельной станции «Служба спасения». Команды могут получить их, разыграв кубики (общее число, выпавшее на кубиках, соответствует номеру карточки).

Виды карт:

- волонтер - работает как карта-преграда одного из потоков мусора (4 шт.);
- возврат хода - полностью убирает тайл с мусором (4 шт.);
- «пустышка» - пустая карта, которая не помогает никак в игре, но дает команде утешительный сладкий приз (4 шт.).

Игроки используют данные карты для защиты своих территорий от потоков мусора.

Конец игры: игра заканчивается в одном из следующих случаев:

- когда поток мусора достигает одну из деревень;
- когда использованы все тайлы с мусором.

Станции (максимальное количество баллов за каждую станцию - «5»):

1. Костёр.

Задание: верно вставить слова и словосочетания в правила разведения костров в лесу.

1. Прежде всего, не разводите костер в лесу, если в этом нет острой необходимости.

2. Если эта потребность возникла, вспомните, что костер запрещено разводить в зеленых зонах городов и других населенных пунктов, в хвойных молодняках (здесь может возникнуть самый губительный верховой пожар), под пологом леса, среди корней больших деревьев, выступающих на поверхность, у

пней и валежин, на вырубках, где много сухой травы, среди вереска, тростников и камышей, на торфяниках, где огонь очень быстро распространяется. При этом тление торфяника безопасно для леса.

3. Полностью запрещается разведение костров в пожароопасную погоду, особенно при сильных ветрах.

4. В тех местах, где разведение костров разрешено, новый костер необходимо разжигать на новом месте, а старое кострище засыпать землей, чтобы на нем смогла расти трава (чтобы причинить наименьший вред лесу).

5. Огонь следует разводить под большими деревьями, а не на открытых местах, лучше около воды на песчаном или лишенном растительности участке. Если таких мест поблизости нет, то надо расчистить площадку для костра до земли.

6. Когда в лесу горит костер, то в радиусе 100-150 метров покидают гнезда совы, певчие дрозды, другие птицы, покидают надолго, и насиженные яйца успевают остыть, кладка погибает.

7. Нарушители правил пожарной безопасности в лесу могут быть оштрафованы, а при возникновении пожара возбуждается административное дело.

Оценка: количество правильно вставленных слов (0,5 балла за каждое правильно вставленное слово или словосочетание)

2. Загадки.

Задание: *ответить правильно на загадки.*

1. Животное, силой которого измеряют мощность двигателя. (Лошадь).

2. Без этого зверька вести диалог с компьютером было бы гораздо труднее. (Мышь).

3. Как называют паука, который своей паутиной опутал весь мир? (Интернет).

4. Что можно ждать, сидя у моря? (Погоды).

5. 5 июня 1972 г. ООН утвердило праздник под названием Всемирный День охраны ... чего? (охраны окружающей среды).

6. Кругом вода, с утомлением жажды беда. (Море).

7. Сверкает, моргает, кривые копы мечет, стрелы пускает. (Молния).

8. Самое большое животное из всех, которые когда-либо жили на земле. Оно больше трёх динозавров и весит столько, сколько весят 33 африканских слона. (Голубой кит).

9. - Это красная? - Нет, черная. - А почему она сейчас белая? - Потому, что еще зеленая. О чем речь? (Чёрная смородина).

10. При каком условии 3 мальчика и 2 девочки, 4 взрослых, 1 собака и 1 кот не намокнут, став всего под 1 зонт? (Если дождь не пойдет).

Оценка: количество правильно вставленных слов (0,5 балла за каждое правильно вставленное слово или словосочетание).

3. Красная книга.

Задание: распределить на две группы по 5 животных и растений на занесённых в Красную книгу и не занесённых в Красную книгу.

Красная книга:

Амурский (уссурийский) тигр
Снежный барс (ирбис) Белый медведь
Беломордый дельфин Алтайский
горный баран Магнолия
обратнойцевидная Лотос
Подснежник
Венерин башмачок
Инжир

Не занесённые:

Бурый медведь Сайга
Дикий кабан Лебедь-кликун
Большой пёстрый дятел
Можжевельник Крапива Калина
Барбарис Ромашка

Оценка: количество правильно отгаданных животных или растений, занесённых в Красную книгу (0,5 балла за каждый правильный ответ).

4. Реклама

Задание: прорекламировать экопакет при помощи подручных инструментов.

Предмет - Экопакет.

Подручные средства: грабли, лопатка, молоток, лейка, чистый лист А4.

Оценка: креативность, артистизм и обоснованность рекламы (начисляется от 1 до 5 баллов).

5. Сортировка

Задание: распределить карточки по правилам сортировки.

На столе лежат 4 карточки, к ним нужно распределить 24 картинки, 3 из которых не относятся к основным правилам сортировки (бумага, опасные отходы, пластик, стекло).

Ребята должны знать цвета баков и предметы, которые не перерабатываются.



Оценка: правильность сортировки (начисляется от 1 до 5 баллов).

6. Песни.

Задание: необходимо вспомнить наибольшее количество песен о природе. Команды путем жеребьевки вытягивают одно из направлений: ДЕРЕВЬЯ, ЖИВОТНЫЕ, ЯВЛЕНИЯ, НЕБО, ПОЛЯ, МОРЕ/РЕКИ/ ОКЕАНЫ.

Оценка: соответствие песни тематике, коллективная работа, артистизм (начисляется от 1 до 5 баллов).

В завершении игры подсчитываются результаты команд, и победители награждаются дипломами.

*Описание примерных сценарных ходов событий
13-го дня смены*

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описанием флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тема-

тические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Каждый человек в отряде может сказать один комплимент любому участнику, комплименты и люди повторяться не должны.

На сцену выходят вожатые с плакатами, на которых отражены названия и описание флагманских проектов Движения. Один из вожатых презентует проект (1 минута на выступление), например, Всероссийский проект «Волонтеры науки». Это совместная работа ученых и школьников для решения важных научных проблем. Участники российского движения детей и молодежи «Движение Первых» тоже могут сделать ценный вклад в гражданскую науку и направить свою энергию на решение реальных научных вопросов.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 13-ого дня: научное творчество.

Содержание: каждому отряду выдаётся бытовой привычный предмет. Задача отрядов предложить 10 вариантов нестандартного использования данного предмета.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 13-ого дня - ухудшение здоровья, снижение иммунитета у многих людей (как это повлияет на человеческий потенциал в целом?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 15 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры; воздушные шары.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: решительность.

Задание 1: участник выбирает эмоцию или психологическое состояние; его задача так пройти перед отрядом, чтобы ребята смогли определить

изображаемую эмоцию или состояние.

Задание 2: отряд распределяется по помещению, им необходимо перемещаться, соблюдая ряд правил: никто не может двигаться одновременно (если хотя бы 2 человека движутся одновременно, задание считается невыполненным); каждый человек может двигаться не более 5 секунд, после чего нужно остановиться; моменты, когда не двигается никто, не могут длиться более 5 секунд; отряду нужно продержаться таким образом минимум 2 минуты.

Задание 3: отряд делится на несколько групп по 5-8 человек, каждой группе выдаются 5 надутых воздушных шарика. Задача групп как можно дольше удерживать шарики в воздухе, причём зажимать их телами и головами нельзя, трогать руками также запрещается.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходима ли учёным решительность и зачем, поможет ли этот навык решить проблему ухудшения здоровья, снижения иммунитета у многих людей.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Аукцион здоровья «Как быть здоровым?»

Продолжительность - 45 минут.

Необходимые ресурсы: стол, стулья по количеству участников, украшение отрядного места, музыкальное оборудование, микрофон.

Предварительная подготовка: подготовить программу укрепления здоровья и 5-минутную зарядку.

Сегодня целью академии является изучение вопросов ухудшения здоровья и снижения иммунитета у многих людей. Факультетам Академии предстоит разработать способ решения проблемы и представить его профессорам Академии, а также всем студентам.

На первом этапе отряд должен придумать способ повысить иммунитет и укрепить здоровье людей. Это должна быть рекомендательная программа поведения для укрепления здоровья (информация о том, почему важна зарядка, гигиена, физические нагрузки, правильное питание и т. п.). Кроме того, отряд готовит оригинальную 5-минутную зарядку для участников.

Второй этап: все факультеты собираются в актовом зале для презентации получившихся программ, которые оценивают члены жюри.

Разминка: каждый ребёнок получает две карточки для голосования - зелёную и красную. Если он согласен с высказыванием ведущего, то поднимает зелёную карточку, если нет, то - красную.

1. Согласны ли вы, что зарядка - это источник бодрости и здоровья? (Да)
2. Верно ли, что жвачка сохраняет зубы? (Нет)
3. Верно ли, что кактусы снимают излучение от компьютера? (Нет)
4. Верно ли, что от курения ежегодно погибает более 10 000 человек? (Да)
5. Правда ли, что бананы поднимают настроение? (Да)

6. Верно ли, что морковь замедляет процесс старения организма? (Да)
7. Правда ли, что есть безвредные наркотики? (Нет)
8. Отказаться от курения легко? (Нет)
9. Правда ли, что молоко полезнее йогурта? (Нет)
10. Правда ли, что летом можно запастись витаминами на целый год? (Нет)
11. Правда ли, что недостаток солнца вызывает депрессию? (Да)
12. Правда ли, что надо ежедневно выпивать два стакана молока? (Да)
13. Правда ли, что детям до 15 лет нельзя заниматься тяжелой атлетикой? (Да)
14. Правда ли, что ребенку достаточно спать 8 часов? (Нет)

Исследования учёных Академии показывают, что число больных растёт, среди них все больше детей и подростков, никто не знает, что такое здоровый стиль жизни. Руководство академии готово реализовать любые эффективные предложения.

Презентация программ отрядов

Все предложения участников записываются на ватмане, а затем совместно выбираются лучшие. Никаких критических замечаний по поводу предложений не высказывается.

Каждой группе дается задание придумать тезис в «защиту» утренней зарядки. На это им отводится пять минут. По истечении времени лидер каждой группы называет по одному тезису в «защиту» зарядки. Высказывания не должны повторяться. Выигрывает та команда, у которой остаются тезисы.

Каждый отряд проводит подготовленную зарядку

Ведущий предлагает финальное задание - подготовить интерактивный экран отряда, где будут отражены рубрики «Вредные привычки», «Кушайте, на здоровье», «Полезные советы», «Угадай-ка», «Пожелания специалистов», основанные на собранной за день информации. На презентацию экрана здоровья отряду даётся 1 минута.

Жюри подводит итоги, учитывая презентацию программы по укреплению здоровья, подготовленную зарядку и созданный экран здоровья.

Описание примерных сценарных ходов событий

14-го дня смены

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Вожатые меняются отрядами и дают «пять» отряду-соседу.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 14-ого дня: научно-технологическое предпринимательство.

Содержание: придумайте любое изобретение и попробуйте «продать» его другим отрядам.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 14-ого дня - исчезновение исторических записей (Каковы будут последствия? Как этого избежать?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 60 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: навыки эффективного общения (без слов).

Задание 1: участники изображают клавиатуру «пишущей машинки». Если ребят меньше количества букв в алфавите, то каждому достается несколько букв. Вожатый диктует фразы, остальные участники «печатают» их; когда

встречается их буква, громко произносят ее, подпрыгивают и хлопают в ладоши.

Задание 2: участники сидят в кругу. Доброволец, желающий начать упражнение, изображает на лице какое-либо необычное выражение и показывает его только своему ближайшему соседу, прикрывшись от остальных участников. Сосед передает увиденное выражение дальше и т. д., пока оно не пройдет полный круг. Участник, находящийся непосредственно перед начавшим игру, показывает то, что до него дошло, уже всему кругу. После этого начавший игру демонстрирует всему кругу то выражение лица, с которого упражнение началось.

Задание 3: участники встают в две шеренги друг напротив друга, на расстоянии примерно 3 м таким образом, чтобы каждый нашел свою пару в противоположной шеренге. По сигналу вожатого одна шеренга начинает медленно подходить к другой. Участники, стоящие в неподвижной шеренге, ждут, пока напарник приблизится к ним на такое расстояние, что дальнейшее сближение начнет вызывать дискомфорт, желание отойти назад. Когда это происходит, они жестом руки останавливают своих напарников. После этого участники встают на свои места, и роли стоящих в шеренгах меняются - двигаться начинают те участники, которые до того были неподвижны.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимы ли учёным навыки эффективного общения (без слов) и зачем, поможет ли этот навык решить проблемы исчезновения исторических записей.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Квиз «Загадки России»

Продолжительность - 90 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оборудование, микрофон; картинки для деления по группам; маршрутные листы; сертификаты Хранителей исторической памяти России; стенд «Флаг России», стикеры/листочки белого, синего, красного цветов по количеству участников

Предварительная подготовка: осмотр итоговых продуктов от отрядов с целью внесения корректировок в представление памятника; подготовка площадок для демонстрации отрядами памятников (место проведения, техническое оборудование).

Квиз - вид интеллектуальной игры (проходит в актовом зале). Лагерь делится по командам. Рекомендуем делать смешанные команды, если отряды разбиты по возрастам. В случае если отряды разновозрастные, можно играть отрядом или 2 командами от каждого отряда. Ориентируемся по количеству ребят. В актовом зале расставляем стулья в круги по количеству команд. В каждом кругу оставляем бланки для ответов и 1-2 ручки. Когда участники заняли свои места, ведущий начинает игру. Вначале объясняет общие правила и правила каждого тура перед его началом. После окончания тура бланки

сдаются счётной комиссии. После 3 тура подводим промежуточные итоги и объявляем командам. Затем подводим итоги перед последним туром. После последнего тура объявляются итоги. Награждаются победители.

Деление на команды происходит в самом начале мероприятия. Ребята вытягивают из какой-либо емкости разноцветные бумажки. И садятся по командам. На месте будет стоять конус соответствующего цвета.

Правила игры:

Всего в игре 5 туров. В каждом туре ребята выполняют задания и записывают на листок ответы. В конце тура листочки с ответами сдаются и подсчитываются баллы.

1 тур. Викторина.

Ребята отвечают на вопрос, записывая ответ на лист, в конце тура листок сдается и подсчитываются баллы. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Ответы:

- 1) Какое дерево принято считать символом РФ? *Береза*
- 2) Как наша родина называлась в древности? *Русь*
- 3) Как называлась столица первого русского государства? *Киев*
- 4) Как называется русский праздник проводов зимы? *Масленица*
- 5) Как звали самого известного русского баснописца? *И.А. Крылов*
- 6) Как звали самого первого в мире космонавта? *Ю.А. Гагарин*
- 7) Как называется самая популярная в мире русская игрушка?

Матрешка

- 8) Как зовут самого популярного героя русских былин? *Илья Муромец*

9) Как звали двух святых, создавших славянскую азбуку? *Кирилл и Мефодий*

- 10) Сколько часовых поясов включает в себя РФ? *11*

11) Как называется озеро, которое находится в России и считается самым глубоким в мире? *Байкал*

- 12) С какой крупной и густонаселенной страной граничит РФ? *Китай*

- 13) Как звали первого русского императора? *Петр I*

14) Как звали русского ученого, известного своей таблицей химических элементов? *Д.И. Менделеев*

- 15) Как звали поэта, вошедшего в историю как «солнце русской поэзии»?

А.С. Пушкин

2 тур. Ребусы.

По той же технологии команда разгадывает ребусы. За каждый правильный ответ дается 1 балл.

Ответы:

- | | | |
|-----------|-----------------|-----------------|
| 1) Герб | 4) Москва | 7) Енисей |
| 2) Гимн | 5) Воронеж | 8) Байкал |
| 3) Россия | 6) Петрозаводск | 9) Русский язык |

3 тур. Города.

Ребята должны по известной достопримечательности отгадать город, в котором она находится. Команда получает 1 балл, если просто правильно назвала город и 2 балла за название достопримечательности.

- 1) зимний дворец, Санкт-Петербург
- 2) Севастополь, Памятник затопленным кораблям
- 3) Родина мать зовет, Волгоград
- 4) Новодевичий монастырь, Москва
- 5) Золотой мост, Владивосток
- 6) Фонтан Дружба народов, Москва
- 7) Государственный музей оружия, Тула
- 8) Сочи, Олимпийский парк
- 9) Ипатьевский монастырь, Кострома

4 тур. Музыкальный.

Команда отгадывает по звукам русские народные музыкальные инструменты. За правильный ответ команда получает 1 балл

Ответы:

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) Балалайка | 5) Гусли |
| 2) Бубен | 6) Свистулька |
| 3) Ложки | 7) Бубенцы |
| 4) Свирель | 8) Трещотка |

5 тур. Блиц-опрос.

Команда должна быстрее соперников ответить на вопрос по поднятой руке. Балл получает та команда, все участники которой подняли руки и ответили правильно.

Вопрос	Ответ
Терпение и труд ...	Все перетрут
Сколько волка ни корми - ...	Все равно в лес смотрит
Дело мастера ...	Бойтся
С волками жить - ...	По-волчьи выть
Не говори «гоп», пока не ...	Перепрыгнешь
В Тулу со своим самоваром ...	Не ездят
Народное братство дороже всякого ...	Богатства
Не рой другому яму - ...	Сам в нее свалишься
Под лежащий камень ...	Вода не течет

Квиз завершается подведением итогов и вручением грамот и призов победителям и призёрам.

4. Квест «Назад в будущее»

Продолжительность - 90 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оборудование, микрофон; картинки для деления по группам; маршрутные листы; сертификаты Хранителей исторической памяти России; стенд «Флаг России», стикеры/ листочки белого, синего, красного цветов по количеству участников

Предварительная подготовка: осмотр итоговых продуктов от отрядов с целью внесения корректировок в представление памятника; подготовка площадок для демонстрации отрядами памятников (место проведения, техническое оборудование).

Итоговое дело проходит в формате квеста - специальным образом организованного вида исследовательской деятельности, для выполнения которой дети на основе рекомендуемых информационных ресурсов и собственного опыта ведут целенаправленный поиск решения поставленной задачи (вызова) по указанным ориентирам.

Местом проведения дела может быть как открытая уличная площадка, так и просторное помещение, позволяющее детям передвигаться экскурсионными группами до 15 человек. Группы заранее формируются из представителей разных отрядов, что также работает на знакомство и сплочение между отрядами. Разбивка детей на группы происходит по одинаковым картинкам, которые получают все дети перед началом дела. На картинках изображены источники исторической памяти. Количество вариантов картинок зависит от планируемого количества экскурсионных групп.

Идея дела - квест по парку с ожившей историей. Объекты этого парка - «живые» памятники, посвященные известной исторической личности или историческому событию страны/региона. Почему они живые? Потому что они разговаривают с посетителями парка. Рассказывают им историю своего создания, вспоминают историческое событие, очевидцем которого они являются, дают наказ хранить память об этом событии, рассуждают о том, почему это необходимо делать.

Большое значение имеет выбор предмета, символизирующего памятник и передающего заложенные посыл, эмоции и чувства его создателя. Можно организовать беседу с детьми по выбору предмета, символизирующего памятник, а для ребят старшего возраста можно использовать игру «Ассоциация». Отряд делится на две группы. Первая группа рисует на листе изображение, которое ассоциируется у них с тем или иным словом. Вторая группа, глядя на изображение, должна отгадать слово. В качестве таких лексических единиц детям даются слова, обозначающие эмоцию, чувство (скорбь, гордость, любовь, тревога, справедливость, сила и т.д.). Рассказ памятника представляет собой литературно-музыкальную или художественно-документальную композицию. Это наиболее удачные формы выражения участниками своего отношения к событиям, своего понимания этих событий. Задача детей и вожатых - подобрать такие художественные формы и средства, чтобы вызвать у зрителей эмоциональное переживание и живой отклик. Такими средствами являются: чтение стихотворения или отрывка из художественного произведения, писем, воспоминаний; инсценировка; музыкальное сопровождение; использование конкретных фактов (например, сколько жизней унесла война) и т.д.

Количество участников от отряда для представления идеи «ожившего» памятника - до 5 человек.

Этапы квеста «Назад в будущее»:

1. Старт. На этом этапе ведущий знакомит участников с игровым сюжетом квеста. Россия - уникальная страна: по площади она занимает первое место в мире, а по количеству населения - девятое. На ее территории находятся более 25 памятников Всемирного культурного, природного и исторического наследия ЮНЕСКО. В каждом регионе есть уникальные архитектурные сооружения, памятники истории и культуры. С некоторыми из них мы познакомимся сегодня.

2. Получение экскурсионной группой маршрутного листа. Он представляет собой карту передвижения группы с указанием последовательности посещения «оживших» памятников. Важно следовать обозначенному маршруту, соблюдать отведенное время на знакомство с памятником (не более 10 минут). Для этого в группе необходимо определить участника, который будет следить за временем пребывания группы на каждом объекте парка ожившей истории.

3. Знакомство экскурсионных групп с ожившими историческими памятниками.

4. Финал квеста. По итогам квеста на общем сборе каждому отряду вручается сертификат Хранителей исторической памяти России. Поскольку событие носит яркий эмоциональный характер, важно получить отклик от его участников. Своими впечатлениями дети делятся следующим образом. Каждому ребенку выдается три стикера/небольших листочка бумаги белого, синего и красного цветов. На листочке белого цвета участник пишет название памятника, который его впечатлил. На листочке синего цвета ребенок пишет самое сильное чувство, которое он испытал от участия в квесте. На листочке красного цвета - краткий ответ на вопрос «Зачем надо хранить историческую память?». Свои отзывы дети крепят на общем стенде, где обозначены контуры трех полос. На верхней полосе крепятся листочки белого цвета, на средней - синего цвета, на нижней - красного цвета. В итоге получается триколор, символизирующий Флаг России.

5. Тематический вечерний сбор отряда «Время Первых»

Продолжительность - 40 минут.

Необходимые ресурсы: «эстафетная палочка»; фонарик.

Предварительная подготовка: оформить место проведения вечернего сбора.

Вечерний сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

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

Метод обсуждения - рассказ-эстафета.

Основа для обсуждения - рассказ о рыбаках, спасших семью белух. На Камчатке рыбаки, возвращавшиеся со смены, заметили, что семья китов-белух

лежит на пляже, отлив застал животных врасплох, и они вовремя не успели уйти в море. Рыбаки несколько часов поливали 4 китов водой и подкармливали рыбой: им не удалось бы столкнуть животных в море, так как белухи очень много весят. Рыбакам оставалось только помогать бедных белух в меру своих сил. Дождавшись прилива, семья китов смогла вернуться в море.

1. Каким должен быть человек, чтобы совершить подобный поступок?
2. Есть ли у вас названные вами качества?
3. Нужно ли поощрять людей, которые спасают животных и растения?

После того как все высказались, ребята с вожатыми поют песню, заполняют Дневники успешного человека и проводят ритуал прощания перед сном. Вожатый уводит отряд спать.

Описание примерных сценарных ходов событий

15-го дня смены

1. Открытие дня «Вызов Первым»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: фонограммы тематических песен; музыкальное оборудование; микрофон; плакаты с названиями и описание флагманских проектов; конверт с вызовом.

Предварительная подготовка: оформление места проведения (обозначить место для каждого отряда).

Открытие дня начинается с поднятия флага России, играет гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Эмоциональный заряд дня. Перед началом мероприятия все отряды становятся в круги. Участники отряда должны поздороваться друг с другом на выдуманном языке.

Уже сегодня ребятам предстоит попробовать себя в роли первооткрывателей и предложить идеи, проекты, стартапы, которые могут найти свое продолжение во флагманских проектах Движения. А какие качества необходимы ученому, чтобы разработать и представить свой уникальный научный проект? Ведущий предлагает каждому отряду выполнить задание, демонстрирующее наличие у команды необходимых компетенций.

Время работы в команде - 5 минут, презентация результатов работы - 1 минута. После презентации результатов отрядом остальные отряды с помощью аплодисментов отражают, обладают ли участники смены необходимыми компетенциями.

Компетенция 15-ого дня: лидерство.

Содержание: необходимо составить творческую агитку, которая призвёт другие отряды участвовать в событиях дня.

После подготовки отряды презентуют результаты на сцене.

Как только все отряды продемонстрировали сформированность компетенций, ведущий объявляет, что от Директора Академии наук поступило письмо с вызовом- проблемой, с которой столкнулись учёные и сотрудники Академии. Один представитель от каждого отряда получает из рук ведущего

письмо (письмо может быть оформлено в виде различных источников информации: книги, флешки, глиняные таблички и т.п.) с вызовом.

Вызов 15-ого дня - проблемы вторичного использования пластика (возможно ли и нужно ли?).

Получив задание, представитель отряда говорит: «Вызов принят!»

Старт дня заканчивается пожеланием ведущего успешного выполнения вызова и кричалкой «Если вы есть - будьте Первыми!»

2. Лаборатория soft-skills «Что нужно Первым?»

Продолжительность - 60 минут.

Необходимые ресурсы: листы бумаги; фломастеры.

Предварительная подготовка: не требуется.

Для того, чтобы ответить на вызов, каждому участнику необходимы способности к анализу и синтезу информации, способности выделять признаки предметов, сравнивать их, а также развитое воображение, именно поэтому вожатые проводят занятия в Лаборатории soft-skills «Что нужно Первым?», чтобы развивать гибкие навыки будущих учёных.

Soft-skill: лидерство.

Задание 1: Поздоровайтесь со всеми в группе следующим образом: как человек самый счастливый, получивший хорошее известие; как человек, только что проигравший важнейшее в жизни соревнование; как человек, который ощущает себя лидером.

Задание 2: участники встают парами спиной друг к другу по кругу. Тарелку, наполненную водой, передают из рук в руки, стараясь не пролить воду.

Задание 3: две группы получают разные утверждения о лидерстве: «Лидер должен добиваться блестящего результата», «Лидер должен быть в своей команде самым умным». Задача ребят - доказать или опровергнуть данное утверждение, используя убедительные аргументы.

После выполнения заданий вожатый вместе с отрядом обсуждает, зачем они выполняли данные задания, сложно или легко им было, описывают ощущения и изменения, определяют, необходимо ли учёным быть лидерами и зачем, поможет ли этот навык решить проблемы вторичного использования пластика.

После работы в Лаборатории отряд идёт на занятия в Научные центры.

3. Показ мод «И мусор может быть красивым!»

Продолжительность - 90 минут.

Необходимые ресурсы: музыкальное оборудование, микрофон; одноразовые вилки, ложки, тарелки, пластиковые бутылки, крышки, одноразовые контейнеры, стаканчики, пакеты и т.п.

Предварительная подготовка: создание 2-ух костюмов из пластиковых отходов, репетиция дефиле.

В Академии день посвящается проблеме вторичного использования пластика. Каждому факультету предлагается создать костюмы для девушки и для юноши из различных пластиковых отходов (пакеты, тарелки, бутылки, крышки, осколки от игрушек и т. п.) Нужно не только подготовить костюм, но и его презентацию-дефиле (из чего сделан, для какого случая подходит костюм и

т.п.). Тексты презентаций заранее необходимо передать ведущим для подготовки сценария.

Нас окружает прекрасный мир природы! Она нас кормит, поит, одевает, дает все для жизни! А взамен требует совсем немного - бережного, уважительного отношения к себе! Даже обыкновенный фантик от конфеты, брошенный на землю, - большое зло для Земли! В некоторых странах мусор поглощает уже целые города! А в Тихом океане вырос огромный мусорный остров!

Сегодня мы увидели, как можно дать вторую жизнь разным вещам, и думаю, что после такого вы не выбросите просто так пластиковый пакет или бутылку! Всему можно найти применение!

На подиум приглашаются наши прекрасные девушки! Давайте аплодисментами поприветствуем наших участниц!

На подиум выходит первая девушка, её дефиле сопровождается текстом презентации, читаемым ведущим (например, костюм участницы под № 1 изготовлен из пластиковых пакетов, которые в своё время оказали неоценимую услугу родителям участницы - помогли доставить продукты из магазина до дома; теперь же они стали основой этого шикарного платья: только посмотрите, какое оно легкое и воздушное; костюм совершенно невесом и оригинален!).

Дефиле девушек

На подиум приглашаются наши замечательные молодые люди! Ваши аплодисменты!

На подиум выходит первый юноша, его дефиле также сопровождается текстом презентации, читаемым ведущим.

Дефиле юношей

Дополнительно: показ мод можно совместить с конкурсом «Мистер и мисс Академии». Для этого после дефиле проводится ряд конкурсов, например:

1. Интеллектуальная разминка (вопросы из курса школьной программы).
2. Танцевальный конкурс (танцевать в паре под музыку разных стилей).
3. Песенный конкурс (вспомнить и спеть как можно больше песен на заданную тематику).
4. Художественный конкурс (нарисовать портреты друг друга).
5. Конкурс болельщиков (оцениваются плакаты в поддержку конкурсантов, кричалки и речёвки).

Сегодня мы увидели, как можно дать вторую жизнь разным вещам, и такое бережное отношение к природе поможет сохранить наш общий дом - планету Земля! Сегодня вы увидели, во что можно превратить пластиковые кульки и бутылки, бумажные коробки и газеты. Если дать вторую жизнь таким вещам, то наша улица, наш город и вся планета станут чище! А замечательные костюмы - тому подтверждение!

Жюри подводит итоги и награждает победителей и призёров.

4. Коллективно-творческое дело «Быть в Движении»

Продолжительность - 60 минут.

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

Предварительная подготовка: презентация направлений Движения, жеребьёвка.

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

Ведущие поочередно приглашают на сцену, представляя отряды и их направление. Приветствуются игры с залом и творческие связки между выступлениями. Ярким и смысловым завершением мероприятия станет номер в формате агитбригады, рассказывающий о разнообразии направлений Движения первых, подготовленный педагогическим отрядом.

1. «Образование и знания».

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

2. «Наука и технологии».

Нет, без научных технологий

Не обойтись сегодня нам.

Своих открытий на пороге

Стоим, войдя в Науки храм.

3. «Труд, профессия и своё дело».

Профессий тысячи таятся

В людских премудрых закромах.

И хоть глаза твои боятся,

Пусть дело спорится в руках.

4. «Культура и искусство».

Нет ничего прекрасней чувства

Само прекрасное творить, Культуру, творчество, искусство Стране и ближнему дарить.

5. «Волонтёрство и добровольчество».

Спроси себя: чего ты стоишь?

Чтоб воду в ступе не толочь,

Придём мы первыми на помощь

Ко всем, кому должны помочь.

6. «Патриотизм и историческая память».

Движение наше - молодое,
Но память гордую хранит.
Поспорит вряд ли кто со мною:
Россия снова победит!

7. «Спорт».

Быстрее, выше и сильнее! - Мы побеждать во всём должны.
Движение Первых тем важнее, Чем ты полезней для страны.

8. «Здоровый образ жизни».

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

9. «Медиа и коммуникации».

Мир цифровых коммуникаций
Однажды всех с ума сведёт.
Порядок с кем и как общаться
Движение Первых наведёт.

10. «Дипломатия и международные отношения».

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

11. «Экология и охрана природы».

Мертва природа без движения, Без Первых - скучен мир и сер.
Проблем не счесть, но есть решение:
Беречь планету, например.

12. «Туризм и путешествия».

На свете много стран чудесных, Но выбираем мы одну.
Движению Первых интересно
Любить и знать свою страну.
Движение Первых - это класс!
Движение Первых - это сила!
Страна надеется на нас!
На нас надеется Россия!

Токарев Геннадий Николаевич

5. Посвящение в Первые

Продолжительность - 30 минут.

Необходимые ресурсы: значки Движения или другая доступная атрибутика с символикой Движения.

Предварительная подготовка: нет.

Посвящение проходит в формате линейки с построением и сдачей рапорта о построении отрядов. Важно создать атмосферу значимости и особенности события, исключая формальный подход. Это момент, который должен обязательно остаться в памяти у всех участников смены.

Примерный сценарий проведения посвящения.

Вынос флага Российской Федерации знамённой группой, сдача рапорта о построении отрядов.

Стихотворение читают сами участники смены:

Если вы есть - будьте первыми, Первыми, кем бы вы ни были.
Из песен - лучшими песнями, Из книг - настоящими книгами.

Первыми будьте и только!
Песенными, как моря.
Лучше второго художника
Первый маляр.

Спросят вас оробело: «Кто же тогда останется, Если все
будут первыми, Кто пойдёт в замыкающих?»

А вы трусливых не слушайте, Вы их сдуйте как пену, Если вы
есть - будьте лучшими, Если вы есть - будьте первыми!

Если вы есть - попробуйте
Горечь зелёных побегов,
Примериваясь, потрогайте
Великую ношу первых.

Как самое неизбежное
Взвалите её на плечи.

Если вы есть - будьте первыми, Первым труднее и легче!

Роберт Рождественский

Если вы есть - будьте первыми! Сегодня исторический момент, когда каждый сможет принять для себя решение и изменить свою жизнь, взять на себя обязательства и открыть новые горизонты, вступив в Движение первых.

Напутственное слово председателя Совета регионального отделения

Вступая в движение детей и молодёжи, мы принимаем на себя обязательства разделять и защищать общие ценности.

От каждого отряда представители выходят с оформленными в течение дня частичками пазла с ценностями Движения и рассказывают о ней

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

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

Дружба. Движение - источник Дружбы для каждого из участников. Вступая в Движение, каждый может найти себе друзей близких по убеждениям, увлечениям, интересам и возрасту. В Движении друзья всегда рядом.

Добро и справедливость. Участники Движения действуют по справедливости, распространяют добро, считают доброту качеством сильных людей. Внутренний голос каждого говорит нам, что только добрые дела

меняют жизнь к лучшему.

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

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

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

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

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

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

Крепкая семья. Участники Движения разделяют традиционные семейные ценности. Гордятся российской культурой отцовства и материнства. Уважают многодетность. Помогают младшим, заботятся в семье о бабушках и дедушках.

На утренней торжественной линейке каждый отряд получил задание дня «Мы - часть большого», и теперь мы можем объединиться и собрать единый пазл. Каждый из нас разделяет ценности Движения, становится его частью. Педагоги нашего лагеря неслучайно также участвовали в задании этого дня, потому что разделяют общие ценности Движения, которое включает и старших наставников. Они позволяют нам двигаться дальше, развиваться и будут всегда рядом, когда это необходимо. Вступая в ряды Общероссийского общественно-государственного движения детей и молодежи «Движение первых» перед лицом своих товарищей торжественно обещают:

Быть честным и справедливым.

Обещаю! *(отвечают все хором)*

Быть благородным и ответственным.

Обещаю! *(отвечают все хором)*

Уважать старших и верить в дружбу.

Обещаю! *(отвечают все хором)*

Клянусь любить свою Родину и крепить её величие трудом, добром и верностью.

Клянусь! *(отвечают все хором 3 раза)*

Движение первых - это команда единомышленников, готовых совместным

трудом добиваться всевозможных высот. Это дружба, взаимопомощь и уважение. Будь с нами! Будь в Движении! Каждый из вас может теперь с гордостью носить значок Первого. Это отличительный знак, который будет напоминать о вашем обещании. Значки могут прикреплять старшие младшим (то есть те, кто уже был посвящён в Первые).

6. Тематический сбор отряда «Время Первых»

Продолжительность - 40 минут.

Необходимые ресурсы: «эстафетная палочка»; фонарик; предметы, которые могут быть талисманами.

Предварительная подготовка: оформить место проведения сбора.

сбор отряда «Время первых» - ежедневная традиция. Отряд с вожатыми собираются вместе, чтобы провести анализ прошедшего дня, обсудить отношения в коллективе, оценить успехи и неудачи, определить цели на следующий день.

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

Метод обсуждения - рассказ-эстафета.

Основой для обсуждения на вечернем сборе отряда является легенда о маленьком фонаришке.

«Послушайте!

Ведь, если звезды зажигаются -

Значит это кому-нибудь нужно».

«Но не только в этом дело, а еще и в том,

Что по небу ходит кто-то, эти звезды зажигая,

Чтоб до самого рассвета им гореть, едва мигая.

Кто не знаю, но предполагаю,

Что бродит маленький фонаришник от звезды к звезде»

В те времена, когда фонари зажигали огнем, по улицам каждый вечер ходили фонаришники и приносили свет в каждый переулочек. В то время жил маленький фонаришник, он был низенького роста, невзрачный старичок. Каждый вечер он ходил по переулкам и чиркал спичкой по своей подошве, зажигая фонари, каждая темная улочка становилась светлей обычного. Семьи у него не было, он был тихий, незаметный, люди, живущие рядом, не знали о нем ничего; дети насмехались, обзывая карликом, а взрослые называли лодырем, поэтому он предпочитал выходить на улицу только по вечерам, зажигать фонари, а после любоваться ночным небом.

Каждый раз, чиркая спичкой по подошве, маленький фонаришник уменьшался в росте, однажды к нему подошел незнакомец и спросил: «Как ты можешь так жить? Ведь ты совсем исчезнешь, ты для людей не жалеешь жизни, а они ничего взамен, лишь оскорбления. Несправедливо, неправильно». На что маленький фонаришник ответил: «Если я не буду зажигать фонари, то люди останутся без света. А как же они без света? Если кто ночью пойдет по темной улице, разве он дойдет до дома? Так до утра и будет блуждать. Справедливо

разве? А свет на улице будет, тот человек до дома дойдет, а в глубине души спасибо скажет, и мне спокойней будет».

Так и продолжал маленький старичок чиркать спичкой по подошве и уменьшаться, пока вовсе не исчез. Никто и не заметил, что не стало маленького пожилого человечка, только все сразу заметили, что вечерами стало очень темно.

Обсуждение легенды проходит в свободном формате, дети могут высказаться по поводу легенды и рассказать, что она значит для них. Вожатый в конце может подвести итог о том, что каждый человек в этой жизни играет значимую роль, и даже если того сам не замечает, вносит в жизнь других свет, и если не станет одного, то другим, возможно, в жизни станет темнее.

После обсуждения легенды вожатый просит провести аналогию между маленьким фонаричком и Первыми:

- Что их может объединять?

- Готовы ли вы, как фонарищик, чем-то пожертвовать ради других, ради своего коллектива?

- Чем я могу быть полезен другим, первичному отделению, Движению Первых в целом?

- Быть первым - труднее или легче?

В конце сбора важно провести анализ всего дня, вспомнить ключевые события и сделать акцент на посвящение в Первые. Для запечатления этого момента вожатый может подготовить сюрпризки на память об этом дне, о напоминании тех обещаний, которые давали ребята как символ единения с Движением и отрядом. В завершении можно исполнить отрядную песню и провести ритуалы прощания.

QR-код на дополнительные методические рекомендации. По нему вы можете найти:

- брендбук Движения первых;
- треки музыкальных композиций;
- карточки для проектной сессии «Открывая горизонты»;
- основные документы «Движение Первых»;
- инструкция по регистрации на платформе будьдвижении.рф.



1. Линейка закрытия смены «Первые, в путь!»

Продолжительность - 20 минут.

Необходимые ресурсы: реквизит для выступающих.

Предварительная подготовка: оформление сцены; флаг; гимн.

Отряды собираются на место проведения Открытия дня, звучат тематические песни («Ты человек» из к/ф «Приключения Электроника» и т.п.).

Сегодня наступил последний день лагерной смены, и мы хотим подвести итоги, поделиться с вами нашими маленькими победами и достижениями.

Но для этого нам необходимо убедиться, все ли в сборе?

Я вижу все в сборе. Отряды, смирно! Государственный флаг России спустить! Равнение на флаг!

Уходят прочь недели и года, Мы расстаемся и прощаемся. Но нет такого человеческого слова - Есть только на прощание рука.
Есть лишь вопрос: «Мы встретимся? Когда?!»

После торжественного открытия происходит церемония награждения ребят, которые в наибольшей степени проявили себя на смене. Старший научный сотрудник и Директор Академии вручают грамоты и памятные подарки.

Как только индивидуальные награды нашли своих героев, подводят итоги системы стимулирования, объявляют отряд-победитель, собравший в своём журнале наибольшее число записей с исследованиями.

А жизнь для встречи отсчитала нам часы.
А жизнь для встречи отсчитала нам минуты.
А мы их, глупые, не ценим почему-то...
Лишь при прощанье хлопают носы.
Лишь при прощанье понимаем тех, Кого искали столько долгих лет.
Однажды завтра мы поймем, Что нам сегодня не хватало. Как было нам ничтожно мало Того, что было этим днем.
Однажды завтра мы поймем, Как дорог был нам день вчерашний.
Но быют уже часы на башне.
И в наше завтра мы идем.

2. Прощальный огонёк «Первым труднее и легче...»

Продолжительность - 40 минут.

Необходимые ресурсы: лента-браслет по количеству ребят и вожатых в отряде; набор лент по количеству ребят в отряде у каждого участника; фонарик; сюрпризки отряду.

Прощальный огонёк призван подвести итоги смены, закрепить положительные эмоции от смены и основные смыслы смены, показать значимость каждого ребенка

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

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

Ведущий напоминает участникам правила проведения вечернего сбора и основные события смены, благодарит их за участие в смене, отмечая вклад каждого, и вновь читает стихотворение Роберта Рождественского «Если вы есть, будьте первыми».

Если вы есть - будьте первыми, Первыми, кем бы вы ни были. Из песен - лучшими песнями, Из книг - настоящими книгами. Первыми будьте и только! Песенными, как моря.

Лучше второго художника

Первый маляр.

Спросят вас оробело:

«Кто же тогда останется, Если все будут первыми, Кто пойдет в замыкающих?» А вы трусливых не слушайте, Вы их сдуйте как пену, Если вы есть - будьте лучшими, Если вы есть - будьте первыми!

Если вы есть - попробуйте Горечь зеленых побегов, Примериваясь, потрогайте Великую ношу Первых.

Как самое неизбежное

Взвалите ее на плечи.

Если вы есть - будьте первыми, Первым труднее и легче!

После прочтения стихотворения вожатый задаёт вопросы, на которые в порядке свободного микрофона отвечают ребята:

1. Как вы думаете, почему первым быть и трудно, и легко? Были ли примеры в течение смены, когда вы это ощущали особенно остро?

2. Правильно ли взвалить только на свои плечи Великую ношу Первых? Может ли кто-то помочь, разделить её? Есть ли у вас такие люди?

3. Движение Первых - команда единомышленников, готовых вместе нести ношу Первых. Если бы вам прямо сейчас предложили стать участником Движения, что бы вы ответили?

После того, как все высказались, вожатый раздаёт браслеты и ленты и предлагает каждому подойти к каждому и, завязав ленточку на личном браслете, произнести вслух слова благодарности за смену (за конкретное событие, эмоцию и т.п. или общие слова благодарности) и напутствие быть Первым всегда и во всём.

Как только у каждого участника отряда оказался браслет с завязанными лентами, вожатые дарят сюрпризки отряду, характеризующие их как Первых (например, значки с логотипом Движения). После чего ребята с вожатыми поют песню, заполняют Дневники успешного человека и проводят ритуал прощания перед сном. Вожатый уводит отряд спать.

Анкета для участников смены (заполняется в предпоследний или последний день смены):

1. Смог ли ты проявить себя в смене? Если да, то как?
2. Хотелось бы ещё раз принять участие в профильной смене «Научная Академия: время первых открытий»?
3. Насколько интересно был организован твой отдых? Оцени по 10-бальной шкале.
4. Что для тебя было самым интересным в смене?
5. Какие новые способности ты раскрыл в себе?
6. Испытывал ли ты трудности в общении со сверстниками?
7. Получилось ли попробовать себя в роли организатора? Какой опыт организаторской деятельности ты приобрёл?
8. Готов ли ты стать участником Движения Первых?
9. Какие проектные идеи ты готов реализовать, будучи в Движении?
10. Что значит «Быть Первым»?

Заключительное слово

Целью всякого воспитания должно быть создание деятельной личности в лучших идеалах общественной жизни, в идеалах истины, добра и красоты.

В. М. Бехтерев

Залогом успеха реализации программы профильной смены «Научная Академия: время первых открытий!» будет соблюдение следующих условий:

1) включенная, поддерживающая, принимающая позиция педагога-вожатого, который должен стать партнером, координатором, членом команды, создавать условия для накопления конструктивного опыта инициации идей у участников смены;

2) обогащенная, избыточная (в том числе, технически) среда для проявления, поддержки инициативы и собственных интересов ребят, организации исследовательских проб и реализации исследовательских проектов;

3) ориентация при реализации программы на перспективы и траектории развития каждого ребенка, интеграция ребенка в пространство Движения;

4) ориентированность на принципы реализации проектно-исследовательского подхода и сочетание его с игровым моделированием, самодеятельностью, самоуправлением и коллективной творческой деятельностью;

5) создание условий для общения детей с экспертами, педагогами, специалистами-консультантами, учеными - исследователями и практиками из самых разных научных областей.

Чек-лист для организаторов

Что участник смены может организовать в школе, получив опыт организаторской работы в течение смены?

- тематические вечера и костюмированные встречи
- конкурсные программы различной направленности
- благотворительные акции
- акции, приуроченные к государственным праздникам
- презентации флагманских проектов Движения
- выборы органов ученического самоуправления
- оформление тематического уголка

Какие формы работы освоил и может применять - выставка - дебаты

- интеллектуальная игра (в т.ч. квиз) - квест
- конкурсная программа
- линейка
- мастер-класс
- огонёк
- парад
- праздник
- спортивное соревнование
- тематический вечер
- экскурсия

Рекомендуемая литература

1. *Байбородова Л.В.* Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах: пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л. В. Байбородова, Л. Н. Серебренников. - М.: Просвещение, 2013. - 175 с.
2. *Байбородова, Л.В.* Использование субъектно-ориентированной технологии воспитания в проектной деятельности / Л.В. Байбородова // Воспитание школьников. - 2017. - № 4. - С. 3-10.
3. Детское движение. Словарь-справочник / сост. и ред. Т.В. Трухачева, А.Г. Кирпичник. - М., 2005. - 544 с.
4. Исследовательская деятельность учащихся. Научно-методический сборник в двух томах / Под общей редакцией А.С. Обухова. Т. 2: Практика организации. - М.: Общероссийское общественное движение творческих педагогов «Исследователь», 2007. - 495 с.
5. *Корнилова Т. В.* Исследовательская деятельность школьников как способ формирования функциональной грамотности / Т. В. Корнилова // Научные труды Московского гуманитарного университета. - 2020. - № 4. - С. 56-63.
6. *Леонтьев Д. А.* Самореализация и сущностные смыслы личности // Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии. - М., 1997. - С. 156-176.
7. *Луточкин А.Н.* Как вести за собой. - М., Просвещение, 1981.
8. *Маслоу А.* Мотивация и личность. - СПб: Питер (Сер. Мастера психологии), 2021. - 400 с.
9. *Немов Р.С.* Путь к коллективу: Книга для учителей о психологии ученического коллектива / Р. С. Немов, А. Г. Кирпичник. - М.: Педагогика, 1988. - 144 с.
10. *Обухов А.С.* Развитие исследовательской деятельности учащихся. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Национальный книжный центр, 2015. - 280 с.
11. *Обухова Л.Ф.* Возрастная психология: Учебник для вузов. - М., 2006. - 460 с.
12. *Рожков М.И.* Развитие самоуправления в детских коллективах. - М., Владос, 2002. - 169 с.
13. Руководство по проектному менеджменту (ГОСТ Р ИСО 21500:2014) - Москва : Стандартинформ, 2015. - 28 с.

14. Тихомирова Е.В. Современные технологии воспитания: опорные точки дискуссии / Е. В. Тихомирова, А. Г. Самохвалова, А. Г. Кирпичник, Д. А. Долотова // Сибирский педагогический журнал. - 2018. - № 6. - С. 7-17.

15. Уманский Л.И. Психология организаторской деятельности школьников: Учебное пособие / Л.И. Уманский. - М.: Просвещение, 1980. - 160 с.

