

Государственное учреждение образования  
«Городецкий учебно-педагогический комплекс детский сад –  
средняя школа Шкловского района»

Районный этап Республиканского конкурса информационно-  
методических материалов  
«Традиции и инновации в деятельности ОО «БРПО»

# ПИОНЕРСКИЙ СЛЕДОПЫТ

*Творческо-игровой  
проект*

**Название учреждения:** государственное учреждение образования «Городецкий учебно-педагогический комплекс детский сад – средняя школа Шкловского района»

**Организация ОО «БРПО»:** пионерская дружина «Алые паруса» имени П.М.Алейникова»

**Автор-составитель:** Ленчикова Наталья Ивановна, заместитель директора по основной деятельности, 1 квалификационная категория;

**Адрес:** 213011, аг.Городец, ул.Новая, д.45;

**Контактный телефон:** 80298632742



аг.Городец, 2020

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОЕКТА

Название проекта	Творческо-игровой проект «Пионерский следопыт»
Цель проекта	Создание условий для полноценного отдыха и оздоровления детей и подростков, разносторонней самореализации личности нового поколения лидеров детского и молодежного движения с гражданской и гуманистической направленностью, обмена опытом и эффективного взаимодействия членов пионерских дружин района.
Задачи	<p>создать воспитательное пространство детского лагеря, способствующее сохранению и укреплению здоровья детей и подростков в период лагерной смены;</p> <p>создать благоприятные условия для формирования позиции личности по отношению к окружающей действительности;</p> <p>способствовать патриотическому воспитанию и формированию гражданской позиции и ответственности детей и подростков по отношению к своей стране и народу;</p> <p>развивать у подростков навыки лидера-организатора для приобретения социального опыта общественника и гражданина;</p> <p>способствовать развитию и реализации детских и молодежных инициатив;</p> <p>формировать творческую, социально активную личность лидера детского движения;</p> <p>пропагандировать идеи детского и молодежного движения в районе.</p>
Адресат	Дети и подростки от 6 до 15 лет
Количество участников	30 человек
Сроки реализации	1 смена
Краткая игровая деятельность	Игровое действие участников проекта заключается в перевоплощении ребят на восемнадцать дней в маленьких

	<p>первооткрывателей, которым предстоит стать героями интересных и увлекательных приключений.</p> <p>Ежедневно отряды на конкурсной основе выполняют поручения на благо отряда, своей дружины. Результаты выполнения отражаются в заметках на игровом поле - газете «Пионерская правда», в которой очень много рубрик - как говорится, на любой вкус и цвет! Также рядом с заметкой размещается фото отряда, который лучше всего справился с поручением.</p> <p>Задача каждого пионерского отряда - получить право на размещение своей фотографии. Отряды, фотографий которых в газете наибольшее количество, претендуют на участие в итоговой программе «Наш пионерский отряд - лидер».</p> <p>На протяжении смены ребятам предстоит познакомиться с пионерами-героями, открыть важность для человека моральных качеств, таких как доброта, смелость, аккуратность, открыть для себя правила настоящих пионеров.</p>
<p>Этапы реализации</p>	<p><b>Организационный:</b></p> <p>встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;</p> <p>запуск проекта;</p> <p>формирование органов самоуправления;</p> <p>знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.</p> <p><b>Основной период:</b></p> <p>реализация основной идеи смены;</p> <p>вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел.</p> <p><b>Заключительный период:</b></p> <p>подведение итогов смены;</p> <p>выработка перспектив деятельности организации;</p> <p>анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесёнными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.</p>
<p>Уровни реализации</p>	<p>1. Личностный</p> <p>2. Отрядный</p>

проекта	3.Общелагерный
Ожидаемый результат	<p>всестороннее развитие ребёнка в условиях лагерной смены оздоровительной направленности;</p> <p>общее укрепление здоровья детей, привитие навыков здорового образа жизни;</p> <p>формирование гражданской позиции и ответственности детей и подростков по отношению к своей стране и народу;</p> <p>развитие навыков лидера-организатора для приобретения социального опыта общественника и гражданина;</p> <p>реализация детских и молодежных инициатив; формирование творческой, социально активной личности лидера детского и молодежного движения; популяризация идей детского и молодежного движения.</p> <p><b>Результаты, касающиеся детского объединения:</b> создание у детей эмоционального настроя на работу во временных детских объединениях.</p> <p><b>Результаты, способствующие развитию воспитательной системы лагеря:</b></p> <p>апробация новой модели лагерной смены; совершенствование новых методик массовых, групповых, индивидуальных форм работы с детьми;</p> <p>пополнение копилки форм работы.</p> <p><b>Результаты, направленные на педагогический отряд вожатых:</b></p> <p>повышение уровня педагогического мастерства;</p> <p>апробация модели взаимодействия педагогического отряда с детским коллективом в рамках сюжетно-ролевой игры;</p> <p>самореализация вожатых.</p>

## Актуальность

В нынешних условиях общественной жизни актуальной остается проблема формирования лидеров, организаторов, которые, получив реальную возможность для развития лидерских качеств и самореализации в пионерской организации, а затем в обозримом будущем могли бы взять на себя ответственность в решении идеологических, экономических, культурологических задач.

Инициативные, увлеченные, трудолюбивые и ответственные, первые в учебе и общественных делах - пионеры всегда пример для других.

Пионерия - как сказочная страна, мы все плывём туда каждый на своём корабле, продолжая традиции наших предков.

Каждый капитан ведёт корабль своим собственным путём. Но всё-таки, для успешного плавания по бескрайним просторам океана пионерских знаний нужен путеводитель.

Своеобразным указателем пути следует рассматривать сегодня проектную систему планирования деятельности детского общественного объединения, предполагающую творчество и фантазию.

Творческо-игровой проект «Пионерский следопыт» является моделью организации работы детей и подростков в оздоровительном лагере, в основу которого положена игровая технология. Данный проект является конструктивным, так как предполагает взаимозаменяемость его структурных компонентов. Работа в рамках проекта строится на принципах сотрудничества, что способствует вовлечению каждого ребёнка в общее дело. В ходе реализации проекта каждый ребёнок имеет право на четыре САМО: определение; развитие; раскрытие; реализация.

В основу работы положен старый пионерский принцип - делая для себя, делаем для людей. И, конечно же, нельзя забывать о детской инициативе. Ведь роль педагога заключается в координации детских затей.

Творческо-игровой проект «Пионерский следопыт» разработан для лидеров, активистов ОО «БРПО». Содержание проекта ориентировано на воспитание гражданских и нравственно-патриотических качеств, на развитие творческой активности посредством реализации личностных и социально значимых идей и инициатив, творческого потенциала, потребностей к самореализации и саморазвитию пионеров, на осознание участниками смены гражданской заботы о нуждающихся в помощи людях, способствующее их духовно-нравственному, физическому, героико-патриотическому воспитанию, социализации личности подростков.

**Цель:** создание условий для полноценного отдыха и оздоровления детей и подростков, разносторонней самореализации личности нового поколения лидеров детского и молодежного движения с гражданской и гуманистической направленностью, обмена опытом и эффективного взаимодействия членов пионерских дружин учреждений образования и района.

**Задачи:**

создать воспитательное пространство детского лагеря, способствующее сохранению и укреплению здоровья детей и подростков в период лагерной смены;

создать благоприятные условия для формирования позиции личности по отношению к окружающей действительности;

способствовать патриотическому воспитанию и формированию гражданской позиции и ответственности детей и подростков по отношению к своей стране и народу;

развивать у подростков навыки лидера-организатора для приобретения социального опыта общественника и гражданина;

способствовать развитию и реализации детских и молодежных инициатив;

формировать творческую, социально активную личность лидера детского движения;

пропагандировать идеи детского и молодежного движения в районе.

**Участники:** дети и подростки в возрасте 6-15 лет, вожатые-воспитатели, директор лагеря, педагог-организатор, педагог-психолог, руководитель ФК и З.

**Срок реализации проекта:** июнь месяц

**Основополагающие принципы проекта**

**Принцип педагогической поддержки** - организация деятельности педагогов по оказанию превентивной и оперативной помощи детям в решении их индивидуальных проблем связанных с самореализацией, самочувствием, общением, успешным продвижением в какой-либо деятельности. Поддержка стремления детей к проявлению и развитию своих природных и социально приобретенных возможностей.

**Принцип природосообразности.** Каждое мероприятие в рамках проекта проводится с учётом психофизиологических особенностей детей и со стремлением максимально использовать природную среду лагеря, являющуюся мощным оздоровительным фактором и способствующую гармоничному развитию ребёнка в единстве с природой.

**Принцип индивидуального подхода** предусматривает создание условий для поддержания индивидуальности личности ребенка,

уникальности общедружинного и отрядных коллективов. Необходимо не только учитывать индивидуальные особенности ребенка и педагога, но и всячески содействовать их дальнейшему развитию. Каждый член коллектива лагеря должен быть (стать) самим собой, обрести (постичь) свой образ.

**Принцип здоровьесформирующего воспитания** предполагают использование всего спектра педагогических технологий, направленного на решение задач духовного и физического оздоровления участников смены, формирования ценностного и сознательного отношения к здоровью.

**Принцип целостности.** Отражение в проекте целостной и последовательной системы по достижению поставленной цели, взаимосвязь всех её организационных, содержательных и процессуальных компонентов.

### **Методы реализации проекта**

**Методы оздоровления:** осмотр детей медицинским работником; организация здорового питания детей; витаминизация; соблюдение режима проветривания отрядных помещений и режима питья детей; утренняя гимнастика; минутки здоровья; подвижные игры и прогулки на воздухе; организация спортивно-массовых мероприятий: организация пешеходных экскурсий, беседы по гигиеническому воспитанию и профилактике травматизма.

**Методы воспитания:** убеждение; поощрение; личный пример; вовлечение каждого в деятельность; самоуправление.

**Методы образования:** словесные методы (объяснение, беседа, рассказ, диалог); игры (развивающие, познавательные, подвижные, сюжетно-ролевые, народные, игры на развитие внимания, памяти, воображения, настольные, деловые игры); проектно-конструкторские методы (разработка проектов, программ, сценариев праздников, моделирование ситуации, создание творческих работ); практическая работа (упражнения, тренинги, учебно-исследовательская деятельность).

### **Игровая идея смены**

На 18 дней воспитанники погрузятся в увлекательный квест, где ребятам придется стать первыми в творческих и спортивных конкурсах, первыми в выполнении режимных моментов и поручений, первыми в социально значимой деятельности. Поэтому в рамках работы по проекту дети и подростки поближе познакомятся с историей пионерского движения. Все участники будут объединены общей целью - пройти все препятствия на пути к завоеванию кубка победителей и стать первыми. Квест - это командная игра, а это значит, что каждый ребенок должен быть готов в любую минуту прийти на помощь своему отряду, поддержать добрым словом,

советом или улыбкой. Отряд должен проникнуться духом единства, радости, взаимопомощи, иначе у ребят ничего не получится. В отряде все выполняют свои обязанности и поручения, а за дело берутся дружно и сообща. Слово каждого участника квеста не расходится с делом, и все вместе они - движущая сила.

Игровое действие участников проекта заключается в перевоплощении ребят на восемнадцать дней в маленьких первооткрывателей, которым предстоит стать героями интересных и увлекательных приключений.

Ежедневно отряды на конкурсной основе выполняют поручения на благо отряда, своей дружины. Результаты выполнения отражаются в заметках на игровом поле - газете «Пионерская правда», в которой очень много рубрик - как говорится, на любой вкус и цвет! Также рядом с заметкой размещается фото отряда, который лучше всего справился с поручением.

Задача каждого пионерского отряда - получить право на размещение своей фотографии. Отряды, фотографий которых в газете наибольшее количество, претендуют на участие в итоговой программе «Лидер- 2020».

На протяжении смены ребятам предстоит познакомиться с пионерами-героями, открыть важность для человека моральных качеств, таких как доброта, смелость, аккуратность, открыть для себя правила настоящих пионеров.

С целью систематизации знаний о пионери и взаимодействия воспитанников из разных пионерских отрядов в рамках смены пройдет цикл встреч «У пионерского костра». Каждому отряду предлагается определенная тема, на которую он готовит встречу, определяя форму самостоятельно. Воспитанники лагеря будут знакомиться с легендами пионери, а также вести беседы о дружбе, взаимопонимании, бескорыстной помощи и отваге.



### **Метод стимулирования деятельности и активности**

**Цель:** создание условий для активного включения участников смены в предлагаемые виды деятельности.

**Задачи метода:** стимулировать деятельность участников смены; развивать навыки анализа деятельности сверстников; воспитывать чувство ответственности за свое поведение

**Атрибуты:** переходящий кубок «Пионер - всем пример».

**Механизм реализации:** каждый день смены наполнен различными как по содержанию, так и по форме проведения мероприятиями и делами. Это дает возможность воспитанникам заявить о себе и побороться за звание самого активного лидера, и по итогам дня получить почетное звание «Пионер - всем пример». Ежедневно, на линейке, анализируя деятельность отряда в течение дня, воспитанники определяют место и роль каждого в выполнении заданий, поручений, определяют самых активных.

Наиболее отличившемуся в течение дня, тому, кто добросовестно и качественно выполнил поручение, занял призовое место, был активным, вручается переходящий кубок лидера дня «Пионер - всем пример».



**Технология эмоционально -  
символической аналогии  
«Пламя настроения»**

**Цель:** создание условий для анализа детьми и педагогами настроения каждого участника смены.

**Механизм реализации:** доброй традицией пионеров являются сборы у импровизированного костра, где ребята обсуждают дела дня, поют песни, делятся тайнами и секретами, рассказывают о своем настроении. Поэтому каждому ребенку предоставляется индивидуальное игровое поле, которое представлено в виде костра, пламя которого

разделено на фрагменты по количеству дней.

Каждый день на сборах у импровизированного костра воспитанник рассказывает о своем настроении и закрашивает ячейку согласно установленной цветовой гамме:

- красный - все замечательно;
- оранжевый - все нормально;
- жёлтый - я скучаю;

В итоге у каждого воспитанника получится свой пионерский костер, который он может забрать с собой и вспоминать, каким было его настроение на протяжении смены.

**Этапы реализации проекта**

**Организационный:**

встреча детей, проведение диагностики по выявлению лидерских, организаторских и творческих способностей;

запуск проекта;  
формирование органов самоуправления;  
знакомство с правилами жизнедеятельности лагеря.

**Основной период:**

реализация основной идеи смены;  
вовлечение детей и подростков в различные виды коллективно-творческих дел.

**Заключительный период:**

подведение итогов смены;  
выработка перспектив деятельности организации;  
анализ предложений детьми, родителями, педагогами, внесёнными по деятельности летнего оздоровительного лагеря в будущем.

**Ожидаемый результат:**

всестороннее развитие ребёнка в условиях лагерной смены оздоровительной направленности;

общее укрепление здоровья детей, привитие навыков здорового образа жизни;

формирование гражданской позиции и ответственности детей и подростков по отношению к своей стране и народу;

развитие навыков лидера-организатора для приобретения социального опыта общественника и гражданина;

реализация детских и молодежных инициатив; формирование творческой, социально активной личности лидера детского и молодежного движения; популяризация идей детского и молодежного движения.

**Результаты, касающиеся детского объединения:** создание у детей эмоционального настроя на работу во временных детских объединениях.

**Результаты, способствующие развитию воспитательной системы лагеря:**

апробация новой модели лагерной смены;

совершенствование новых методик массовых, групповых, индивидуальных форм работы с детьми;

пополнение копилки форм работы.

**Результаты, направленные на педагогический отряд вожатых:**

повышение уровня педагогического мастерства;

апробация модели взаимодействия педагогического отряда с детским коллективом в рамках сюжетно-ролевой игры;

самореализация вожатых.

## **Программа объединения по интересам «Школа пионерских наук»**

Изучение истории детского движения дает возможность увидеть положительное и прогрессивное для использования в наши дни и извлечь уроки из ошибок.

Согласно Уставу ОО «БРПО» деятельность пионеров направлена на социальную защиту детей и подростков, гражданское и патриотическое воспитание подрастающего поколения, благотворительность, развитие спорта и туризма, защиту окружающей среды, возрождение белорусской культуры, осуществление международной деятельности.

Обучение в Школе пионерских наук также ориентирует пионерский актив на актуальные направления деятельности пионерских отрядов на современном развитии общества. Посещая занятия, воспитанники приобретут знания и умения рациональной организации обучения пионерского актива.

Знания, умения и навыки, полученные участниками смены за данный период обучения, будут способствовать формированию представления о ценностных ориентирах и социально одобряемых качествах членов ОО «БРПО» при организации дел, а также применению основных положений занятий при реализации теоретической и практической деятельности на уровне пионерских отрядов и дружин своей школы.

**Цель программы** - создание условий для накопления информации о деятельности ОО «БРПО» и формирование у членов организации готовности к выполнению разнообразных социальных функций.

**Задачи:** систематизировать знания воспитанников о деятельности ОО «БРПО»;

стимулировать самопознание членов пионерской организации;

формировать представление об организации разнообразных видов коллективной творческой деятельности;

пропагандировать идеи детского и молодежного движения и стране;

развивать лидерские, организаторские, коммуникативные умения и навыки воспитанников.

**Срок реализации программы.** Программа занятий объединения по интересам «Школа пионерских наук» реализуется на протяжении смены «Пионерский следопыт».

**Возраст участников программы.** Программа ориентирована на лидеров, активистов ОО «БРПО».

## Методические условия

Программа рассчитана на 6 часов: 3 теоретических и 3 практических часа. Занятия проводятся три раза в неделю продолжительностью 1 академический час каждое. Программа построена таким образом, чтобы воспитанники поэтапно повышали уровень знаний и умений, систематически накапливая практический опыт. В процессе организации работы используются такие обучающие формы, как беседы, анкетирование, сообщения воспитанников, метод ассоциаций, работа индивидуально, в парах, в группах и т. д.

Для успешного усвоения материала необходимо соблюдать следующие принципы обучения: принцип гражданственности; принцип научности; принцип систематичности и последовательности; принцип доступности и посильности; принцип индивидуально подхода к учащимся.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы занятия	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	История возникновения пионерского движения. Атрибутика пионерского движения. Пионеры-герои.	1	-	1
2	Деятельность общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация»	0,5	0,5	1
3	Символы и законы ОО «БРПО»	0,5	0,5	1
4	Сбор как высший орган самоуправления пионеров: организация и проведение	0,5	0,5	1
5	Виды социально значимой деятельности пионеров	-	1	2
6	Социальный проект как вид социально значимой деятельности пионеров. От идеи до реализации	0,5	0,5	1
	Итого	3	3	6

## Содержание программы

### **Занятие 1. История возникновения пионерского движения. Атрибутика пионерского движения. Пионеры-герои.**

Теоретическая часть: Истоки пионерского движения. Цель пионерской организации. Возникновение первых пионерских отрядов.

Законы пионеров. Девиз. Гимн пионерии. Пионерская символика. Пионерская форма. Пионеры-герои.

### **Занятие 2. Деятельность общественного объединения «Белорусская республиканская пионерская организация»**

Теоретическая часть: Устав ОО «БРПО». Цель ОО «БРПО». Задачи организации. Система ценностей. Организационная структура организации. Самоуправление и руководство в организации. Права, обязанности пионеров. Отличие сегодняшних членов Белорусской республиканской пионерской организации от пионеров прошлых лет. Принципы ОО «БРПО». Основа деятельности Белорусской республиканской пионерской организации.

Практическая часть: анкетирование «Пионер - всем пример».

### **Занятие 3. Символы и законы ОО «БРПО»**

Теоретическая часть: положение о символах ОО «БРПО»: знамени, галстук, значке, салюте. Атрибуты: горн и барабан. Законы ОО «БРПО».

Практическая часть: инсценирование законов ОО «БРПО»

### **Занятие 4. Сбор как высший орган самоуправления пионеров: организация и проведение**

Теоретическая часть: знакомство с различными видами пионерских сборов, разбор правил организации и проведения пионерских сборов.

Практическая часть: разработка приветствия на сбор своего отряда.

### **Занятие 5. Виды социально-значимой деятельности пионеров**

Теоретическая часть: программы «Октябрят», «Семь «Я», «Спадчына», «Игра - дело серьезное», «Свой голос», «Гражданин страны Пионерия», «Детский Орден Милосердия», цели и задачи, особенности реализации.

Практическая часть: разработка акций по программам БРПО, которые можно реализовать на территории лагеря.

### **Занятие 6. Социальные проекты как вид социальной значимости пионеров. От идеи до реализации**

Теоретическая часть: основные признаки проекта. Шаги реализации проектов. Особенности социальных проектов.

Практическая часть: разработка идей социальных проектов по программам БРПО, которые можно реализовать на территории лагеря.

### **Ожидаемый результат**

По окончании курса воспитанники должны **знать**: условия создания дружины ОО «БРПО»; основные положения Устава ОО «БРПО»; программы деятельности ОО «БРПО».

По окончании курса воспитанники должны **уметь**: грамотно организовывать и проводить пионерский сбор; оформлять и выпускать РК-продукцию об ОО «БРПО»; проводить социально-значимые акции, конкурсы.

## **Проект работы волонтерского отряда «Вместе»**

***в сфере досуговой деятельности (организация свободного времени подростков и молодежи. пропаганды здорового образа жизни, профилактики асоциального поведения, спортивной, туристической и военной подготовки, социальное краеведение)***

### **Пояснительная записка**

Миллионы людей делают добро. Их зовут волонтеры, добровольцы. Волонтерские или добровольческие организации - это свободные союзы людей, объединенных каким-либо общим специальным интересом. Их деятельность связана, как правило, с благотворительностью, милосердием.

Волонтерское движение сейчас развивается довольно бурно. И одна из основных причин этого - добровольность и свобода выбора.

### **Назначение и цель работы отряда «Вместе»**

Все начинается с идеи помочь кому-либо, желания или необходимости сделать так же, как у кого-то и осознания того, что на реализацию всего этого не хватает человеческих ресурсов.

### **Цели:**

проведение профилактических занятий или тренингов;  
проведение массовых акций, выставок, соревнований, игр;  
распространение информации  
творческая деятельность. Разработка игр, массовых акций, создание плакатов, брошюр, видеороликов;  
сбор (анкетирование, тестирование, опросы) и обработка данных.

Миссия нашего волонтерского отряда - внести вклад в физическое и нравственное оздоровление общества, сделать жизнь отдыхающих светлее и ярче, проявить себя и реализовать свой потенциал. Делая добрые дела, обучаешься различным трудовым навыкам, участвуешь в реальных проектах, получаешь знания и профессиональный опыт. Все это просто необходимо нашей молодежи. Занятия волонтерской деятельностью формируют у них активную жизненную позицию, умение взаимодействовать и включаться в проект, умение получать и передавать информацию.

Работа в волонтерском отряде помогает поменяться внутренне, и даже внешне. Взгляд из равнодушного превращается в горячий и заинтересованный. Ребята обретают самоуважение, становятся уверенными и привлекательными для окружающих. В дальнейшей жизни им проще будет общаться, взаимодействовать и включаться в любую деятельность, они смогут оказывать положительное влияние

на людей, легко занимать лидерские позиции, проявлять в то же время толерантность и уважение к окружающим.

### **Задачи:**

показать преимущества здорового образа жизни на личном примере.

пропагандировать здоровый образ жизни (при помощи акций, тренинговых занятий, тематических выступлений, конкурсов и др.)

сформировать сплоченный деятельный коллектив волонтеров;  
возродить идею шефства как средства распространения волонтерского движения;

создать условия, позволяющие воспитанникам лагеря своими силами вести работу, направленную на снижение уровня потребления алкоголизма, табакокурения, ПАВ в подростковой среде;

предоставлять подросткам информацию о здоровом образе жизни.

### **Ведущие принципы деятельности волонтеров**

добровольность;

уважение личного достоинства, культуры, мировоззрения, национальной и религиозной принадлежности человека;

демократия и солидарность;

взаимопомощь, отзывчивость;

оказание безвозмездной помощи.

**Осуществляют проект:** Подростки 13-16 лет

**Ожидаемый результат:** формирование в ходе деятельности более ответственной, адаптированной, здоровой личности.

### **План работы волонтерского отряда**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование мероприятия</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Ответственные</b>
1	Организация деятельности волонтерского отряда . Создание актива.	начало смены	Педагог-организатор Волонтерский отряд
2	Диагностика лидерского потенциала. Тест «Я лидер!»	Начало смены	Педагог-психолог Волонтерский отряд
3	Акция «Принеси улыбку в домик»	В течение смены	Волонтерский отряд
4	Тренинг «Позитивное развитие личности». Конфликты	В течение смены	Волонтерский отряд Педагог-

			психолог
5	Акция «Я выбираю спорт, как альтернативу наркотикам»;	В течение смены	Волонтерский отряд
6	Акция «Чистый двор».	Ежедневно	Волонтерский отряд
7	Выпуск агитационного и наглядного материала	В течение смены	Волонтерский отряд
8	Акция «Помнить, чтобы жизнь продолжалась»	В течение смены	Волонтерский отряд Педагог-организатор
9	Акция «За безопасность на дорогах»	В течение смены	Волонтерский отряд
10	Акция «Зарядка для зарядки!»	Ежедневно	Актив волонтерского отряда
11	Контроль поведения детей подучётных категорий	Ежедневно	Актив волонтерского отряда
12	Подведение итогов смены.	В конце смены	Педагог-организатор Актив волонтерского отряда

### **Заповеди волонтеров**

Найди того, кто нуждается в твоей поддержке, помощи, защите его.

Раскрой себя в любой полезной для окружающих и тебя самого деятельности.

Помни, что твоя сила и твоя ценность - в твоём здоровье.

Оценивай себя и своих товарищей не по словам, а по реальным отношениям и поступкам.

### **Правила деятельности волонтера:**

Если ты волонтер, забудь лень и равнодушие к проблемам окружающих.

Будь генератором идей!

Уважай мнение других!

Критикуешь - предлагай, предлагаешь - выполняй!

Обещаешь - сделай!

Не умеешь - научись!

Будь настойчив в достижении целей!

Веди здоровый образ жизни! Твой образ жизни - пример для подражания.

**Кодекс волонтеров:**

Хотим, чтобы стало модным - здоровым быть и свободным!

Знаем сами и малышей научим, как сделать свое здоровье лучше!

Акции - нужное дело и важное. Скажем вредным привычкам - НЕТ! Мы донести хотим до каждого: глупо - самим причинять себе вред!

Кто тренируется и обучается, у того всегда и все получается. Тренинг лидерства, тренинг творчества, приятно общаться, действовать хочется!

Готовы доказать на деле: здоровый дух - в здоровом теле!

Снова и снова скажем народу: “Зависимость может украсть свободу!”

Проблема. Цели. Ресурсы и срок. В работе первое дело - планирование! Волонтеры освоили новый подход - социальное проектирование!

День волонтера имел успех. Желающих много - берем не всех! Ждет новичков перевоплощение - испытание, клятва и посвящение!

Соблазнов опасных подальше держись. С нами веди интересную жизнь! Думай, когда отвечаешь “нет” и “да”. Помни, что выбор есть всегда!

**План реализации творческо-игрового проекта  
«ПИОНЕРСКИЙ СЛЕДОПЫТ»**

День	Мероприятия	Отряд	Ответственные
<p align="center"><b>01.07</b></p>  <p align="center"><b>ДЕНЬ 1-й: «ПОГРУЖЕНИЕ В СТРАНУ ПИОНЕРИЮ»</b></p>	Встреча детей. Игры на знакомство	1-2	Директор лагеря, вожатые-воспитатели, педагог-организатор
	Игровая ситуация «Добро пожаловать!»	1-2	Педагог-организатор
	Экскурсия по лагерю	1-2	Вожатые - воспитатели
	Операция «Уют в твоём домике»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Квест «Следопыты» Дискоотека «Огонёк знакомств»	1-2	Педагог-организатор
<p align="center"><b>02.07.</b></p>  <p align="center"><b>ДЕНЬ 2-й: «ВСЕГДА ГОТОВ!»</b></p> 	Минутка здоровья «Личная гигиена»	1-2	Медицинский работник, вожатые-воспитатели
	Игры на сплочение отряда	1-2	Педагог-организатор
	Игры на выявление лидера	1-2	Вожатые-воспитатели
	Сбор-рождение отряда «Пионерии новый отряд». Фото-акция «Всегда готов!»	1-2	Педагог-организатор, вожатые-воспитатели
	Спортландия «Весёлые старты»	1-2	Руководитель ФК и З
	Музыкальное шоу «Созвездие талантов»	1-2	Педагог-организатор, вожатые - воспитатели

<p><b>03.07.</b></p> <p><b>ДЕНЬ 3-й:</b> <b>«ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ПО-ПИОНЕРСКИ»</b></p> 	Минутка здоровья «Правильное питание»	1-2	Медицинский работник, вожатые - воспитатели
	Операция «Зелёный дом»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Игровая программа «Лесная тропинка»	1-2	Педагог-организатор, вожатые-воспитатели
	Спортивная конкурсная программа «Солнце, воздух и вода- наши лучшие друзья!»	1-2	Руководитель ФК и З
	Праздничная программа «С Днём рождения!»	1-2	Педагог-организатор
<p><b>04.07.</b></p> <p><b>ДЕНЬ 4-й:</b> <b>«ПИОНЕРСКИЙ ДОЗОР»</b></p> 	Минутка здоровья «Чтобы зубы были здоровыми»	1-2	Вожатые-воспитатели, медицинский работник
	Операция «Уютный домик»	1-2	Вожатые - воспитатели
	Интеллектуальный блиц-турнир «Все обо всем»	1-2	Педагог-организатор
	Конкурс рекламы «Искры пионерской дружбы»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Игра «Спортивные забавы»	1-2	Руководитель ФК и З
<p><b>05.07.</b></p>  <p><b>ДЕНЬ 5-й:</b> <b>«ПЕРЕЗАГРУЗКА»</b></p>	Инфоминутка «Клещи. Места обитания. Чем опасен укус клеща».	1-2	Вожатые-воспитатели, медицинский работник
	Трудовая акция «Чистота – залог здоровья»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Спортивное развлечение «Летние забавы»	1-2	Руководитель ФК и З
	Конкурс презентаций «Мы такие классные!»	1-2	Педагог-организатор
	Праздничная дискотека «#Будет жарко»»	1-4	Педагог-организатор
<p><b>06.07.</b></p>	Минутка здоровья «Солнечный ожог. Первая помощь при	1-2	Вожатые-воспитатели, медицинский

 <p><b>ДЕНЬ 6-й: «В ЭФИРЕ – «ПИОНЕРСКАЯ ЗОРЬКА»</b></p>	ожоге»		работник
	Операция «Порядок и уют»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Конкурс рисунков «Октябрята - дружные ребята»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Творческая мастерская «Пионер будущего» (изготовление костюмов из вторсырья)	1-2	Вожатые-воспитатели, педагог-организатор
	Конкурс видеороликов «В эфире – «Пионерская зорька»	1-2	Вожатые-воспитатели, педагог-организатор
<p><b>08.07</b></p>  <p><b>ДЕНЬ 7-й: «ПИОНЕРОМ БЫТЬ НЕ ПРОСТО...»</b></p>	Минутка здоровья «Осанка – основа красивой походки»	1-2	Вожатые-воспитатели, медицинский работник
	Акция «Твори добро»	1-2	Педагог-организатор
	Подготовка к открытию смены	1-2	Педагог-организатор, вожатые-воспитатели
	Конкурс «Лучший пионерский уголок»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Праздник открытия смены «Зажигай!»	1-2	Педагог-организатор
	Дискотека «Между нами тает лёд»	1-2	Педагог-организатор, воспитатели – вожатые
<p><b>09.07.</b></p>  <p><b>ДЕНЬ 8-й: «НА</b></p>	Минутка здоровья «Профилактика кариеса».	1-2	Воспитатели – вожатые, медицинский работник
	Поисково-игровая программа «Сокровище пионеров»	1-2	Педагог-организатор
	Конкурс рекламной продукции пионерского движения	1-2	Вожатые-воспитатели
	Конкурс видеоклипов «Звучат пионерские аккорды»	1-2	Вожатые-воспитатели, педагог-организатор
	Спортивная конкурсная	1-2	Педагог-

<b>ПИОНЕРСКОЙ ВОЛНЕ»</b>	программа «Спортивные рекорды»		организатор, руководитель ФК и З
	Конкурс спортивного танца «Черлидеры страны Пионерии»	1-2	Педагог-организатор, вожатые-воспитатели, руководитель ФК и З
<b>10.07.</b>  <b>ДЕНЬ 9-й: «ВСЕ НА СТАРТ!»</b>	Минутка здоровья «Витамины, полезные продукты и здоровый организм»	1-2	Воспитатели – вожатые, медицинский работник
	Спортландия «Все на старт!»	1-2	Руководитель ФК и З
	Конкурс агитбригад «Зажги костёр добра»	1-2	Педагог-организатор, вожатые-воспитатели
	Танцевально-развлекательная программа «На стиле»	1-2	Педагог-организатор
<b>11.07.</b> <b>ДЕНЬ 10-й: «ПОДАРИ УЛЫБКУ ДРУГУ»</b> 	Минутка здоровья «Чтобы быть здоровым»	1-2	Воспитатели – вожатые, медицинский работник
	Трудовой десант «Наши руки не для скуки»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Эстафета «Мы за ЗОЖ»	1-2	Руководитель ФК и З
	Выставка «Пионерский вернисаж»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Квест «Путешествие на остров пионерских сокровищ»	1-2	Педагог-организатор, вожатые-воспитатели
	Дискоотека «Танцуем до Победы!»	1-2	Педагог-организатор
<b>12.07.</b> <b>ДЕНЬ 11-й: «ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ»</b>	Беседа «Профилактика травматизма»	1-2	Медицинский работник, вожатые-воспитатели
	Дело труда «Орлёнку-зеркальную чистоту»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Видео-презентация	1-2	Вожатые -

	«Герои нашего времени»		воспитатели
	Физкультурное развлечение «Страна детства»	1-2	Руководитель ФК и З
	Танцевально-развлекательная программа «В своей упряжке»	1-2	Педагог-организатор
<p><b>13.07.</b></p>  <p><b>ДЕНЬ 12-й: «ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ»</b></p>	Минутка здоровья «Вредные привычки».	1-2	Медицинский работник, вожатые-воспитатели
	Акция «Мы бережливые»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Игровая программа «Пионер года»	1-2	Педагог-организатор, вожатые - воспитатели
	Конкурс видео обращений «Быть пионером – значит лидером быть!»	1-2	Вожатые - воспитатели
	Танцевально-развлекательная программа «Пионерский экспресс»	1-2	Педагог-организатор
<p><b>15.07.</b></p> <p><b>ДЕНЬ 13-й: «ГОНКА ЗА ЛИДЕРОМ»</b></p> 	Минутка здоровья «Вредные привычки».	1-2	Медицинский работник, вожатые-воспитатели
	Акция «Мы бережливые»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Квест-игра «По следам опытных туристов»	1-2	Педагог-организатор
	Дело экономии «Экономим! Бережём!»	1-2	Вожатые - воспитатели
	Конкурс видео обращений «Быть пионером – значит лидером быть!»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Танцевально-развлекательная программа «Пионерский экспресс»	1-2	Педагог-организатор
<p><b>16.07.</b></p> <p><b>ДЕНЬ 14-й: «СОБЕРИ БЕЛАРУСЬ В</b></p>	Минутка здоровья «Сон-это важно»	1-2	Медицинский работник, вожатые-воспитатели
	Конкурсная программа «Счастливый случай»	1-2	Педагог-организатор

<p><b>СВОЁМ СЕРДЦЕ»</b></p> 	<p>Спортивно-развлекательная игра «Кладоискатели»</p>	1-2	<p>Педагог-организатор, руководитель ФК и З, вожатые-воспитатели</p>
	<p>Творческая мастерская «Собери Беларусь в своём сердце»</p>	1-2	<p>Вожатые-воспитатели</p>
	<p>Конкурс клипов «Мы - дети твои, Беларусь!»</p>	1-2	<p>Вожатые-воспитатели</p>
	<p>Конкурс плакатов «Вас вітае Беларусь»</p>	1-2	<p>Вожатые-воспитатели</p>
	<p>Акция «Размаўляем па-беларуску»</p>	1-2	<p>Педагог-организатор</p>
	<p>Танцевально - развлекательная программа «За Беларусь!»</p>	1-2	<p>Педагог-организатор</p>
<p><b>17.07.</b></p> <p><b>ДЕНЬ 15-й: «МЫ ТАКИЕ КЛАССНЫЕ!»</b></p> 	<p>Минутка здоровья «Горячее питание – залог здоровья»</p>	1-2	<p>Медицинский работник, вожатые-воспитатели</p>
	<p>Операция «Уютно и тепло»</p>	1-2	<p>Вожатые-воспитатели</p>
	<p>Творческая мастерская «Наказ пионерам будущего»</p>	1-2	<p>Вожатые-воспитатели</p>
	<p>Деловая игра «Я пионер из Беларуси или невероятное путешествие»</p>	1-4	<p>Педагог-организатор</p>
	<p>Танцевально-развлекательная программа «Мы такие классные!»</p>	1-4	<p>Педагог-организатор Аккомпаниатор</p>
 <p><b>18.07</b></p> <p><b>ДЕНЬ 16-й: «ПИОНЕРСКАЯ МУДРОСТЬ»</b></p>	<p>Минутка здоровья «Первая помощь при укусах насекомых»</p>	1-2	<p>Медицинский работник, вожатые-воспитатели</p>
	<p>Акция «Пионеры за чистоту»</p>	1-2	<p>Вожатые-воспитатели</p>
	<p>Подготовка к закрытию смены.</p>	1-2	<p>Педагог-организатор, вожатые-воспитатели</p>
	<p>Праздник закрытия смены «До свидания, любимый лагерь!»</p>	1-2	<p>Педагог-организатор</p>

	Дискотека «До новых встреч!»	1-2	Педагог-организатор
 <p><b>19.07</b> <b>ДЕНЬ 17-й:</b> <b>«ЛЕТО НА ПОЛЬЗУ!»</b></p>	Минутка здоровья «Правильное питание»	1-2	Медицинский работник
	Операция «УЮТ»	1-2	Вожатые-воспитатели
	Акция у дерева пожеланий «Я хочу пожелать...»	1-2	Педагог-организатор, воспитатели-вожатые
	Фотоколлаж «Лагерь и мы. Наши добрые дела»	1-2	Педагог-организатор, воспитатели-вожатые
<p><b>20.07.</b> <b>ДЕНЬ 18-й:</b> <b>«ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!»</b></p> 	Сбор у импровизированного пионерского костра. Прощальные посиделки «В кругу друзей»	1-2	Вожатые-воспитатели

### «Заветный ключ от страны Пионерия» игра-путешествие

**Цель:** повышение престижа и авторитета пионерской организации.

#### **Задачи:**

- воспитание любви к своему Отечеству, своей малой Родине;
- формирование гражданско-патриотических качеств;
- привлечение ребят к деятельности пионерской организации;
- развитие организаторских и лидерских способностей, творческого потенциала;
- возрождение пионерских традиций, содействие сплочению коллектива играющих;
- привитие ребятам навыков поведения в нестандартных, новых ситуациях.

#### **Подготовительный этап**

- ❖ Красочно оформить место сбора и проведения игры.
- ❖ Подготовить помещения для прохождения станций и указатели.
- ❖ Разработать маршрут передвижения, обозначить на нем станции, придумать им названия.
- ❖ Начертить красочную карту-схему с указанием станций.
- ❖ Изготовить трафареты с названиями станций, маршрутные указатели, маленькие ключики с буквами от ключевого слова «Шеврон», большой ключ.
- ❖ Составить вопросы, задания, испытания для каждой станции.
- ❖ Оформить маршрутные листы для пионерских команд, отличительные жетоны для всех участников.
- ❖ Подготовить необходимый материал:
  - карту Республики Беларусь, разрезанную по контуру областей;
  - трафарет пионерского значка;
  - иллюстрированный плакат с изображением достопримечательностей Республики Беларусь;
  - песочные часы, магнитофон;
  - фонограмму пионерских и детских песен;
  - спортивный инвентарь: длинную скакалку, мишень, дротики, теннисный мяч, гимнастический обруч, секундомер;
  - канцелярские товары: ножницы, бумагу, кнопки, скотч, фломастеры.

- ❖ Нарисовать игровое поле в виде квадратов, квадраты пронумеровать, каждой песне придать порядковый номер квадрата.
- ❖ Определить состав пионеров-инструкторов на каждую станцию.
- ❖ Подготовить дипломы, сувениры для награждения команд – победительниц.

### **Этап проведения**

- Ребята! Каждый из вас мечтает попасть в необыкновенную страну Пионерия. Двери от заветной страны Пионерия распахнутся перед вами, если в ваших руках окажется большой волшебный ключ. А для того, чтобы этот ключ оказался у вас вам необходимо пройти по увлекательному маршруту и преодолеть ряд испытаний. Только тот, кто сумеет преодолеть все испытания, получить на каждой станции маленький ключик с буквой и сложить ключевое слово из символики ОО БРПО, станет обладателем большого волшебного ключа от заветной страны Пионерия. Если команда на станции не справится с предложенными ей заданиями, она не получит заветный маленький ключик с написанной на нем буквой, ей придется продолжить движение по маршруту без ключа. Пройдя от начала до конца весь маршрут и, получив все ключи с буквами, команды прибывают к первоначальному месту сбора и стараются из букв на ключах собрать ключевое слово. Команда первая, справившаяся с последним заданием, станет победителем нашей игры, ей будет вручен заветный ключ от страны Пионерия. Прежде, чем отправиться в увлекательное путешествие нам необходимо разбиться на команды в соответствии с отличительными жетонами, которые вы получили заранее, дать название командам, выбрать капитанов команд, получить маршрутный лист. Каждую команду на маршруте будет сопровождать пионер-инструктор. Предстоящее путешествие будет нелегким. Только те, команды, которые не боятся трудностей, смогут справиться со всеми испытаниями, ожидающими на маршруте. Итак, команды: «Лидер», «Испытатель», «Исследователь», «Искатель» к испытаниям готовы и отправляются в путь.

### **Станция «Мое отечество - Беларусь»**

На станции «Мое Отечество - Беларусь» прибывшие команды отвечают на вопросы.

1. Как правильно называется государство, в котором мы живём?  
(Республика Беларусь)
2. Город – второй по величине в Беларуси?  
(Гомель)
3. Первая в мире страна, добровольно отказавшаяся от ядерного оружия?  
(Беларусь)
4. Столько областей входит в состав нашей республики?  
( 6 )
5. Битва 1410 года, в которой белорусы вместе с литовцами и поляками разгромили крестоносцев?  
( Грюнвальд)

6. Славянское племя, жившее на территории Гомельщины тысячу лет назад?  
(Радимичи)
7. Кодовое название военной операции Советской Армии по освобождению Беларуси летом 1944 года?  
( «Багратион»)
8. Назовите день празднования Дня Независимости Республики Беларусь.  
( 3 июля)
9. Хищник на гербе города Гомеля?  
( Рысь)
10. Всемирно известный художник – уроженец Витебска.  
( Марк Шагал)

Затем ребята собирают карту Республики Беларусь из областей, заранее вырезанных по контуру. Время выполнения ограничивается песочными часами. Команда, справившаяся с заданием, получает маленький ключик.

### **Станция «Страна пионерия»**

- На станции «Страна Пионерия» ребята отвечают на вопросы, связанные с пионерским движением, пионерской организацией.

1. Дополни ряд слов из пионерских законов: честь, слово, забота, хозяин...  
(Дружба)
2. Дружная пионерская семья.  
(Отряд)
3. Дело, которое даёт пионеру отряд, дружина, классный руководитель.  
(Поручение)
4. Программа работы пионеров с младшими школьниками.  
( «Наследники»)
5. День Белорусской Республиканской пионерской организации.  
( 13 сентября)
6. Объединение всех пионерских отрядов школы.  
( Дружина)
7. Традиционное приветствие пионеров.  
(Салют)
8. Документ, в котором определены права и обязанности всех членов ОО БРПО.  
( Устав)
9. День юного героя-антифашиста.  
( 8 февраля)
10. День пионерской дружбы.  
(19 мая)

Затем три представителя от команды поочередно по трафарету наносят на лист бумаги контур пионерского значка, вырезают и разукрашивают значок. Выполнение этого задания фиксируется песочными часами.

### **Станция «Достопримечательности моей страны»**

На станции «Достопримечательности моей страны» ребятам предлагается собрать из мозаики иллюстрированный плакат и назвать изображенные на нем достопримечательности Республики Беларусь. Время выполнения ограничивается песочными часами.

### **Станция «Сочиняй-ка»**

На станции «Сочиняй-ка» команда, за время ограниченное песочными часами, из предложенных слов – «пионер», «пример», «слово», «дело» должна сочинить четверостишие. Записать его на листе бумаги, и всей командой хором прочитать.

### **Станция «Веселые нотки»**

На станции «Веселые нотки» команды должны пропеть выбранные ими на игровом поле в виде квадратов 5 песен. Все квадраты на игровом поле пронумерованы, каждому квадрату соответствует определенная пионерская либо детская песня. Пионеры самостоятельно определяют выбор песни методом открытия квадратов.

Выполнение заданий фиксируется песочными часами.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

### **Станция «Физкульт-ура!»**

На станции «Физкульт-ура!» командам предлагается выполнить три спортивных испытания. Первое испытание - это прыжки всей командой через вращающуюся длинную скакалку, команда без остановок должна выполнить 20 прыжков. Если команда, справилась с этим заданием, она получает заветный ключ, если нет, то переходит к выполнению второго задания. Второе задание – попадание дротиками в висящую на расстоянии пяти метров мишень. Из трех попыток необходимо поразить центр мишени. В этом испытании участвуют два представителя – одна девочка и один мальчик. Попадание в центр мишени дает возможность ключика. Если ребята не справляются со вторым заданием, они приступают к выполнению третьего задания. Третье задание – прыжки в длину с места. Выполняет команда в составе 5 человек. Ребята поочередно, один за другим, совершают прыжки. Задача пересечь отмеченную на полу линию. Команда, справившаяся с этим заданием, получает ключ. Если команда не справилась ни с одним из предложенных ей испытаний, то она на этой станции не получает ключа с буквой и продолжает свой маршрут.

По окончании игры «Заветный ключ от страны Пионерия» пионеры-активисты, члены совета дружины, ветераны пионерского движения, поздравляют победителей, вручают дипломы, сувениры.

## **Заключительный этап игры.**

Для всех участников игры проводится рефлексия.

- Ребята, чтобы узнать ваше настроение, получили ли вы удовлетворение от нашей игры, предлагаем вам на карту-схему прохождения маршрута прикрепить свои отличительные жетоны и маленькие ключики. Если у вас отличное настроение разместите жетоны и ключи в центре, если нормальное – по границе схемы, если грустное настроение - за ее пределами.

## Конкурсно-развлекательная программа «Мы – пионеры»

**1 конкурс** Представление команд (название, девиз, речёвка, песня )

**2 конкурс** Для проведения этого конкурса необходимо заранее подготовить вопросы на пионерскую тематику и вложить в конверты. Каждая команда вытягивает конверт, читает по одному вопросу и даёт на них правильные ответы. За каждый правильный ответ команде присуждается 2 балла.

**3 конкурс** Командам предоставляется возможность за определённое время (5 минут) разгадать кроссворд и получить 11баллов (за каждое разгаданное слово – 1 балл). Кто выполнит это задание правильно и выделит слово, зашифрованное по вертикали, тот получает 1 дополнительный балл.

**РСПО** - районный Совет пионерской организации (абр.)

**герб** - распознавательный знак государства, города

**знамя** - алый пионерский символ

**приказ** - это не обсуждается, а выполняется

**дружина** – пионеры одной школы

**гражданин** – житель “страны Пионерии”

**ветеран** – объект тимуровской работы

**слово** – один из законов пионеров (им.п.)

**ребус** – загадка для ума в картинках

**слёт** – высший орган БРПО

**семь** – количество “Я” в программе БРПО

**4 конкурс** Конкурс «Прозаиков». Из 8 слов: *путешествие, пионер, остров, галстук, тайна, книга, лагерь, салют* необходимо за 5 минут составить рассказ или сказку, в которой будут упомянуты все эти 8 слов. Затем сочинения зачитываются вслух. Выигрывает тот, чья сказка будет длиннее и интереснее.

**5 конкурс** Конкурс «Моделирование». За 5 минут участникам нужно нарисовать модель одежды в стиле «пионер». Выигрывает та команда, чья модель окажется более красивой и оригинальной

**Конкурс болельщиков** Игра на внимание «Тим-том». Одна половина болельщиков- это друзья Тима, а другая – Тома. Если в слове слышится твёрдый звук [ т ], встают друзья Тома, если мягкий [ т` ], встают друзья Тима. Тот, кто ошибается в этой игре, должен отдать фант (что-нибудь спеть, станцевать, рассказать или показать). Примерная группа слов: *слёт, слить, галстук, устав, честь, тянуть, тонуть, этап, тихо, ...*

**6 конкурс** Конкурс «Эмблема и талисман пионерской дружины». В течение 20 минут необходимо нарисовать эмблему и эскиз талисмана и представить их.

**7 конкурс** Конкурс «Нить дружбы». Командам необходимо за 1 минуту связать как можно больше одинаковых кусочек ниток. Чья нить дружбы окажется длиннее, тот и побеждает.

**8 конкурс** Конкурс капитанов.

- Назовите имя девочки, которое сложено из последних букв следующих слов: *обещание, ритуал, пионерские, закон, линейка..* (Елена)

- Назовите имя мальчика, которое сложено из первых букв следующих слов: *традиция, инициатива, мнение, устав, решение.* (Тимур)

- Придумайте слова в которых буква «й» в начале, в середине, в конце слова (*йод, линейка, зайка, лейка, май...*)

- Придумайте слова, которые заканчиваются на «ло» (*тепло, стекло, село, масло...*)

Условия первых двух заданий второй раз не повторяются. Выигрывает тот, кто называет больше слов.

**9 конкурс** Конкурс «Послание в будущее». За 5 минут командам необходимо из спичек выложить на столе послание потомкам от сегодняшних пионеров. Побеждает та команда, чьё послание окажется более интересным и содержательным.

**Подведение итогов:** Команда, получившая наибольшее количество баллов, становится победителем конкурсno-развлекательной программы, проводимой в пионерской дружине. По итогам проведения конкурсов, команде, которая выиграла, нужно оформить стенгазету.

### Познавательная секторная игра «Пионер-ринг»

Игра является оригинальной формой закрепления либо проверки знаний, умений, навыков, приобретённых ребенком в пионерской организации.

В игре гармонично сочетаются различные виды деятельности.

Для участия в игре приглашаются командиры отрядов. Основу игры составляет игровое поле из различных секторов. Выбор секторов на игровом поле ведется в порядке очередности.

Право первого хода разыгрывается с помощью задания: «Придумайте новую расшифровку аббревиатуре БРПО».

#### *Перечень секторов:*

1. **Сектор «Галстук»** (таких секторов шесть): в каждом секторе участникам предлагается вопрос из истории пионерской организации, из истории детских и молодёжных организаций и объединений.

Сложность задания 1 балл.

#### 2. **Сектор «Пионерская азбука».**

Игра-аукцион, где на торги выставляется буква алфавита стоимостью 1 балл. Участники имеют право получить этот балл, называя термины либо слова, имеющие отношение к пионерскому движению и начинающиеся с данной буквы.

Балл достаётся тому, кто в торгах последним назовёт слово. По окончании первых торгов на аукцион выставляется следующая буква алфавита, и торги продолжаются по той же схеме.

#### 3. **Сектор «Салют, пионерия!»**

Кольцовка пионерских песен. Победителем считается тот, кто вспомнил большее количество песен пионерской тематики.

Сложность задания – 5 баллов.

#### 4. **Сектор «Зеркало».**

Участникам необходимо нарисовать проблемный облик пионера в течение 5 минут.

Сложность задания – 5 баллов.

#### 5. **Сектор «Пионерская частушка»**

Участникам игры необходимо в течение 5 минут сочинить пионерские частушки, используя следующие опорные фразы:

- а) Пришёл миленький ко мне  
С барабаном на ремне...
- б) На крылечко выхожу

- Знамя красное держу...
- в) До чего же хороша  
Пионерская душа...
  - г) Я завидный кавалер,  
Потому что пионер...

**б. Сектор «Содружество».**

Участникам необходимо ответить на вопросы по теме «Детское движение вчера и сегодня».

Сложность задания – 1 балл.

**Примечание:** игра считается законченной, если открыты все сектора. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество баллов.

### **«Дерево Мудрости»**

Данный метод позволяет наглядно оценить деятельность каждого пионера.

На плакате изображено дерево, но без листьев. Отдельно изготавливаются листья красного, жёлтого и зелёного цвета.

Значение цветовой гаммы: зелёный – отлично, жёлтый – хорошо, красный – удовлетворительно.

В зависимости от степени проявленной активности каждому участнику проекта присваивается листок соответствующего цвета и крепится на «Дерево Мудрости».

Таким образом, можно судить об успешности проведения данного этапа проекта в целом.

### Организационно-деловая игра «Лидер»

Цель игры: выявление лидерских качеств, творческих способностей и развитие логического мышления.

Игра носит индивидуальный характер. Предварительно каждый участник должен получить «жетон предпочтения», который необходимо по окончании игры вручить участнику игры, вызвавшему наибольшую симпатию.

Игра состоит из 5-ти этапов-букв слова «ЛИДЕР».

#### ***1 этап «Л-личность».***

Дать объективную оценку себе, своим достоинствам, недостаткам, слабостям.

#### ***2 этап – «И – интерес».***

Знакомство с понятием «эмпатия», которое должно быть свойственно лидеру. Подведение тестирования на выявление либо отсутствие «эмпатии».

#### ***3 этап «Д – дело».***

Особенность лидера состоит ещё и в умении говорить, правильно формулируя мысли, рассуждать грамотно и лаконично. Участникам игры даётся возможность порассуждать на следующие темы:

- «надежда»;
- «счастье»;
- «цель»;
- «дом»;
- «слабость»;
- «земля»;
- «солнце».

Для подготовки монолога участникам даётся 3 минуты.

#### ***4 этап «Е – единство».***

Проводится тренинг в парах. Каждой паре участников необходимо найти аргументы (первому участнику) и анти-аргументы (второму) на следующие утверждения:

- «Всегда нужно говорить правду».
- «Ум – это главное достоинство человека».
- «Деньги решают всё».
- «Способность и талант – это одно и то же».

#### ***5 этап – «Р – решение».***

Каждый участник отдаёт свой «жетон предпочтения», тому, кого он считает лидером в данный момент по результатам игры.

## Деловая игра «Я ПИОНЕР ИЗ БЕЛАРУСИ или НЕВЕРОЯТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ»

Игра предназначена для использования на учёбе пионерского актива. Деловая игра имитирует различные ситуации, которые участники должны решить в ходе игры. Игра состоит из трёх этапов: первый – «Я», второй – «ПИОНЕР», третий – «БЕЛАРУСЬ». Все этапы и дают название игры «Я пионер из Беларуси». Каждый этап имеет свою цель. Первый стремиться, чтобы пионер осознал себя как личность, дал себе самооценку с разных сторон, второй знакомит с их обязанностями в совете дружины, третий воспитывает патриотизм.

### **Цель и задачи:**

- ⇒ Создание условий для организации разнообразной по содержанию деятельности, направленной обучение совета дружины;
- ⇒ Способствовать осознанию самого себя, познанию своих сильных и слабых сторон личности, построение позитивного «Я-образа» и положительных жизненных перспектив;
- ⇒ В игровой форме распределить и познакомить пионеров с обязанностями в совете дружине
- ⇒ Формирование у пионеров нестандартных способов мышления в решении проблемных ситуаций;
- ⇒ Формировать чувства патриотизма и гражданственности, любви и уважения к Отечеству;
- ⇒ Формировать умение общаться со сверстниками,
- ⇒ Формирование чувство коллективизма и взаимовыручки.

**Педагог-организатор:** Здравствуйте! Мы начинаем нашу игровую программу. Она называется «Я пионер из Беларуси или Необычное путешествие».

Как вы догадались из названия, мы отправимся в путешествие. А путешествовать мы будем на корабле. Но какое название будет у нашего корабля. Один, всем вам известный герой, капитан Врунгель говорил: «Как назовете судно, так оно и поплывет». Я предлагаю назвать его «ПИОНЕР». Вспомним, что означает это слово? Хорошее название, оно нам подходит.

Для того чтобы вам попасть на корабль вам необходимо предоставить свой «паспорт» капитану судна.



*(Раздаются карточки с изображением человечка (приложение 6)).*

## ПЕРВЫЙ ЭТАП «Я»

Это чистые «паспорта», сейчас мы с вами заполним их.

Сначала напишите сверху своё имя. Но одного имени недостаточно, вы должны представиться капитану ещё и по другому интерпретировать своё имя, ведь у каждого настоящего матроса есть и другое имя характеризующее его.

*(Проводится методика «Аллитерация имени» по Кашлеву С.С.*

Цель: развитие положительной мотивации участников игры в деятельности, взаимодействии, создание благоприятной атмосферы.

Условия: участники должны дать дополнительную характеристику(прилагательное) своему имени на ту же букву, с которой начинается имя, например Леонид- Лучший, Марина – Мудрая и т.д. ).

**Педагог - организатор:** Запишем и это «имя» в «паспорт».

Все вы приняты на борт нашего корабля «ПИОНЕР»!

Первым делом, что нужно узнать перед отплытием – это какие погодные условия нас ожидают!

*(Проводится метод «Прогноз погоды по Кашлеву С.С.*

Цель: развитие положительной мотивации участников игры в деятельности, взаимодействии, создание благоприятной атмосферы.

Условия: Каждый участник рассказывает о своём эмоциональном, душевном состоянии на данный момент языком «прогноза погоды», точнее говоря «температуру» своего настроения по шкале от 0 до +10 °С. Каждый участник подходит к доске и отмечает свою «Температуру». После чего пед-орг. соединяет точки температуры и получается график теперешнего настроения)

**Педагог - организатор:** Первым отмечу своё настроение я (чтобы задать алгоритм деятельности детей). А теперь каждый из вас по очереди. (анализ графика педагогом-организатором (*приложение 7*))

А теперь отправляемся в путь, где нас ждут невероятные приключения. А плыть мы будем под особыми, алыми парусами, (*звучит отрывок песни «Алые паруса»*)

Пока вы плывёте по великим пространствам океана, капитан захотел узнать вас получше. И он вам предлагает рассказать о себе всё, но коротко. В этом нам поможет игра «Закончи фразу».

*(Проводится метод «Заверши фразу» по Кашлеву С.С.*

Цель: оперативное включение учащихся в деятельность, взаимодействие, создание благоприятной атмосферы, организация коммуникации, учить определять социальную роль.

Условия: Нужно завершить фразу «Я – это ...». Каждый из участников произносит эту фразу и тем самым рассказывая о себе. Первым лучше чтобы произнёс пед-орг., чтобы дать детям алгоритм действия)

**Педагог – организатор:** Начну я. «Я – сын, брат, внук, белорус, студент, учитель, педагог-организатор, старший вожатый...»

А теперь каждый из вас в своём «паспорте» вы завершите также эту фразу «Я - ...»

*(по алгоритму дети не должны забыть, что они белорусы и пионеры)*

**Педагог – организатор:** Ну а теперь пришло время рассказать капитану о себе. Зачитываем!

## ВТОРОЙ ЭТАП «ПИОНЕР».

**Педагог – организатор:** Вы написали, что вы пионеры, а кто это такие? Что означает это слово? Нанесём вашу причастность к БРПО на нашем автопортрете в «паспорте».

*(дети рисуют галстук)*

**Педагог – организатор:** К сожалению, ночью наш корабль потерпел крушение, и мы оказались на необитаемом острове.

*(задание на выявление - председателя совета дружины)*

**Педагог – организатор:** Для того чтобы у вас всё получилось, и вы выжили, нужно держаться вместе, одной командой. И ещё необходимо выбрать среди вас самого главного, «вождя» раз мы на необитаемом острове. Он должен быть мудрым, старшим из вас, умным, смекалистым, в общем настоящим лидером.

*(задание на выявление - главного корреспондента пионерской газеты)*



**Педагог – организатор:** Ребята дальше вам необходимо устраиваться на ночлег. Вы послали двоих *(кандидатов на должность корреспондента)* найти подходящее место на разбитие лагеря.

Задание: вам необходимо убедить всех, что ваше место лучше всего.

*(Проводится метод «Минута говорения» по Кашлеву С.С.*

Цель: развитие индивидуального сознания, мышления, творческого воображения через организацию смыслов творчества, мыследеятельности.

Условия: За одну минуту нужно проговорить связный убедительный текст о вашем месте, нужно быть очень убедительным)

**Педагог - организатор:** Какое место выберем, кто был более убедительным?

*(задания на выявление массовика-затейника, вожатых «Наследников», физорга, тимуровца)*

**Педагог – организатор:** На выбранном месте вы разбили лагерь и спокойно легли спать.

Но утром вы проснулись и обнаружили, что вы уже находитесь в племени туземцев, которые вас приняли за врагов и взяли вас в плен. Они готовы вас отпустить только при выполнении нескольких условий:

1. *(задание для выявления массовика-затейника и вожатых «Наследников»):*

Маленькая дочка вождя, которую зовут Наследница, очень грустная. Её нужно развеселить, провести игру или спеть весёлую песню.

2. *(задание для выявления физорга):*



Нужно победить самого спортивного туземца, которого зовут – Физорга.

Задания: ♦ назвать, как можно больше спортивных игр, где применяется любой мяч;

♦ придумать весёлую эстафету.

3. (задание для выявления тимуровца):

Решить проблему племени: очень старые люди племени всё время обижаются на молодых соплеменников. Говорят, что те их не уважают и не любят. Нужно подсказать молодым как относиться к пожилым.

(задания раздаются кандидатом на указанные должности одновременно, на подготовку дается несколько минут).



**Педагог – организатор:** Молодцы вы справились с заданиями!

В знак благодарности вождь племени каждому из вас, за ваши проявленные качества, присвоил вам имена:

**Марина** – председатель, так как она хорошо проявила себя лидером (вождём).

**Валера** – корреспондент, так как он хорошо умеет излагать свою мысль.

**Лёня** – тимуровец, т.к. знает, как помогать другим людям

и особенно пожилым.

**Женя** – физорг, т.к. мальчик очень спортивный.

**Марианна** – массовик-затейник, т.к. может организовать интересное проведение времени.

**Люба, Ксюша, Валя, Наташа** – вожатые, т.к. умеют ладить хорошо с младшими.

(на грудь вешаются таблички с этими «Именами» (должностями))

**Педагог – организатор:** Давайте напишем свои новые имена в свои «паспорта».

Вождь приказал построить новый корабль для нас, и назвать его «АКТИВ», т.к. только на таком корабле достойны плавать дружные, весёлые и активные ребята.

**ТРЕТИЙ ЭТАП «БЕЛАРУСЬ».**

**Педагог – организатор:** Напоследок, вождь хочет знать, откуда вы приехали к ним на остров? (Из Беларуси). А в паспортах не видно, что мы из Беларуси, давайте нарисуем контур нашей страны за нашим человечком. (рисуют контур РБ (приложение 8))

**Педагог – организатор:** Вождь хочет узнать как много больше о нашей стране, расскажем ему о Беларуси, белорусах.

Зямля Беларусі! Бары і дубравы,

Жытнёвае поле, шаўковы муроґ,

У промнях рабіны заход вечаровы,

Што клёкат буслоў – ручаёў пералівы

І ў шумных прысадах і стужкі дароґ...

Чтобы подробнее рассказать о нашей стране, вы поделитесь на группы: географы, художники и краеведы, и выполните следующие задания:

### 1 группа – географы:

на пустой карте Республики Беларусь обозначить столицу, областные центры, ваш районный центр и деревню; разместить фотографии на карте и указать, что та изображено (*приложение 9*)

### 2 группа – художники:

нарисовать герб и флаг Республики Беларусь.

### 3 группа – краеведы:



рассказать о традициях, праздниках, еде, обрядах в Беларуси, разгадав кроссворд.

Ключевым словом является цветок, который символизирует Беларусь.

После того как разгадаете кроссворд, нужно побольше рассказать вождю про разгаданные понятие, всё, что вы знаете.

				Б	е	л	а	В	е	ж	с	к	а	я
					к	у	п	А	л	л	е			
							я	С	ь					
м	а	с	л	е	н	І	ц	а						
						к	а	Л	я	д	ы			
							л	Ё	н					
						д	р	а	н	і	К	і		

### Пытанні:

1. Пушча у Беларусі, якая знаходзіцца у Брэсцкай і Гродзенскай абласцях.
2. Свята, якое адзначаюць беларусы ноччу з 23 на 24 чэрвеня, у гэта свята шукаюць папараць кветку, дзяўчыны пускаюць па рацэ вянкi для гадання.
3. Як звалі хлопаца з беларускай песні, які касіў канюшыну.
4. Свята, якое адзначаюць беларусы 14 сакавіка, пякуць бліны, веселяцца, спальваюць чучала зімы.
5. Традыцыйная расліна Паўночнай беларусі, якую выкарыстоўваюць для пашыву адзення.
6. Нацыянальнае блюда беларусаў з бульбы.

*Пионеры выполняют задания под песню К. Слука «Беларусь», ансамбля «Песняры» «Белая Русь, ты мая»*

**Педагог – организатор:** Вождю туземцев понравилась Беларусь, и он всех вас отпускает живыми с острова на корабле «Актив», пожелав вам всегда оставаться такими дружными, весёлыми, жизнерадостными и никогда не сходить с палубы корабля «АКТИВ» - это значит, всю жизнь быть активными!

Вы попрощались с племенем туземцев и отправились домой.

### РЕФЛЕКСИЯ

Ребята, на пути к дому вам по пути встретился архипелаг «Душевно-эмоциональный», в который входят следующие острова: о. Радости, о. Грусти, о. Недоумения, о. Тревоги, о. Удовольствия. На какой из островов вы хотели бы сейчас сойти и погулять. Остров должен соответствовать вашему эмоциональному состоянию.

*(Проводится метод рефлексивной деятельности «Острова» по  
Кашилеву С.С)*

После посещения островов все благополучно возвращаемся домой.

**Педагог – организатор:** Какие должности сегодня мы распределили?  
*(Педагог организатор раздаёт памятки, где расписаны обязанности в дружине).*

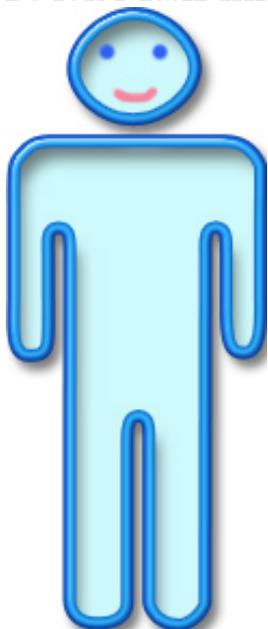
Ознакомьтесь с вашими обязанностями и выполняйте их достойно.

**Педагог – организатор:** В нашей игре хотелось бы подвести итог. Но это должны вы сделать сами. Давайте, выразим его на нашем родном белорусском языке, в двустии, где бы встречались слова из нашей игры:

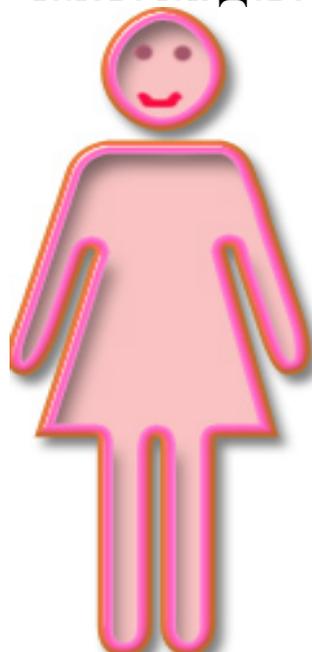
Я; З Беларусі; Піянер; ганаруся.

Я піянер з Беларусі,  
І гэтым ганаруся!!!

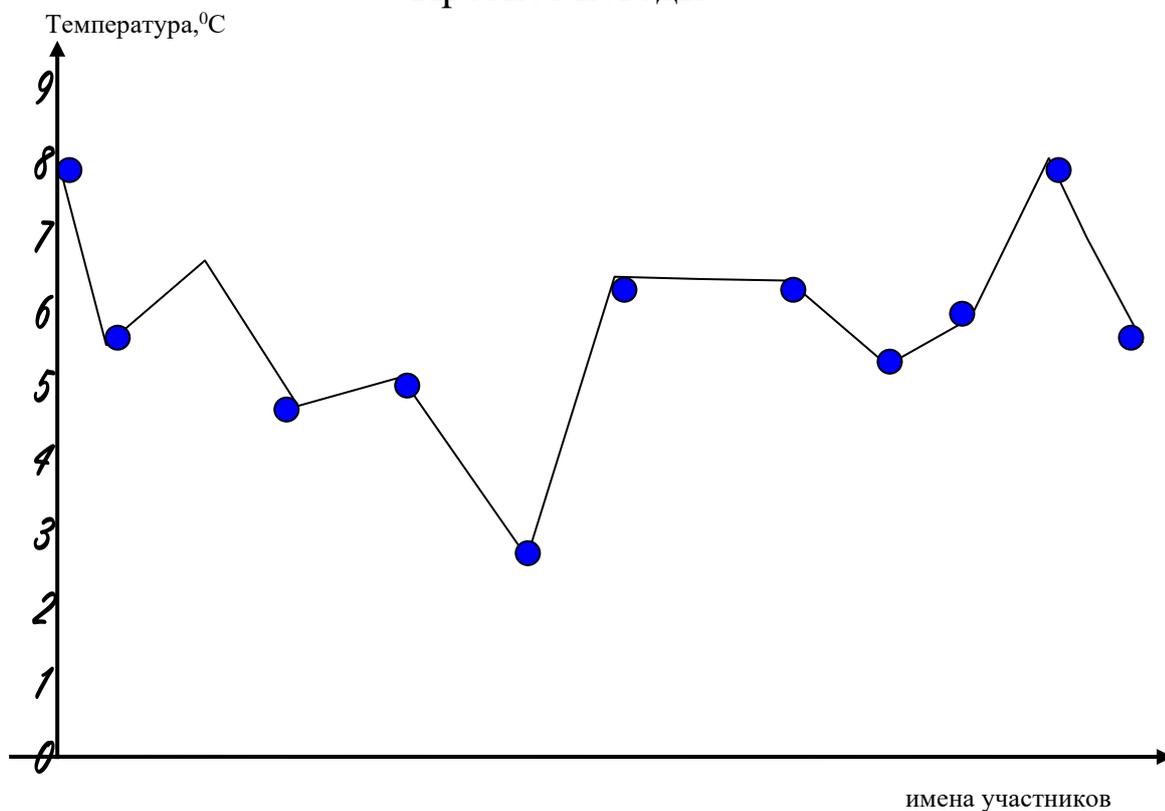
Человечек Мальчик



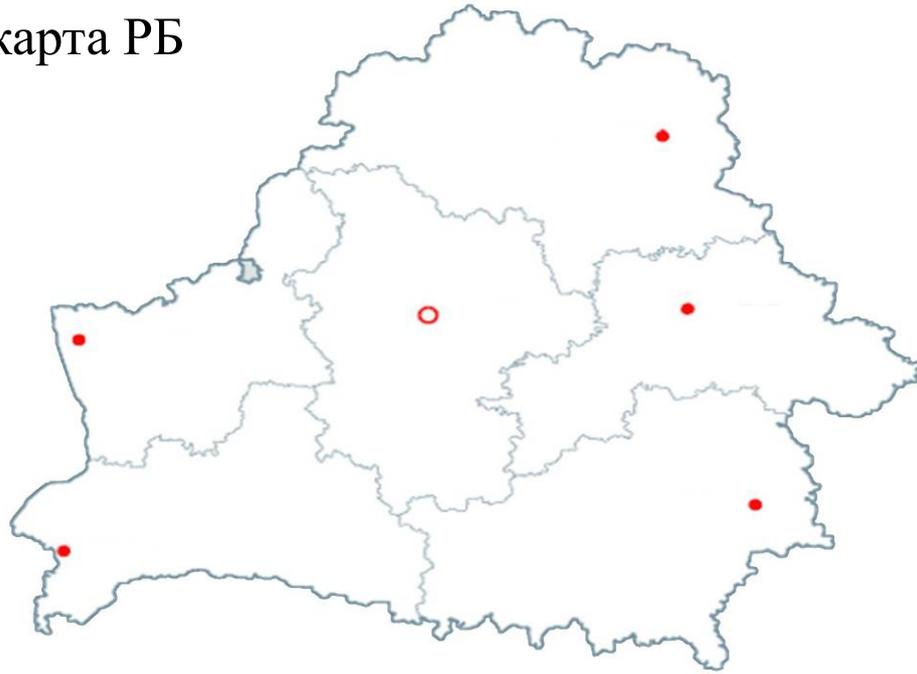
Человечек Девочка



Примерный график для метода  
“Прогноз погоды”



Чистая карта РБ



Приложение 9

Картинки знаменитых мест РБ

Брестская крепость



Белая вежа



Площадь Победы



Минский район / Могилевская область / Могилевская область





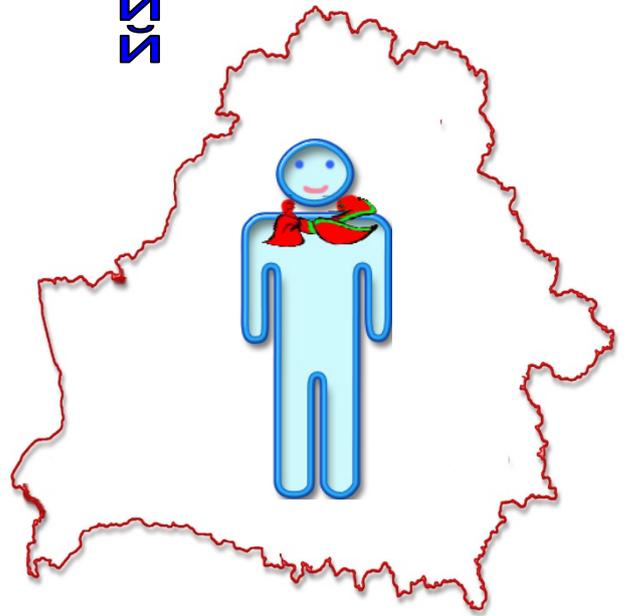
**ЛЕОНИД**

**КУСЬ**

**ГУ**

**ПАСПОРТ**

**АКТИВИСТА**





сын, брат, ученик,  
белорус, пионер, тимуровец



# ПИОНЕР ГОДА

## Конкурсная программа

- **Цель:** Повышение престижа и авторитета пионерской организации
- Выявление и развитие творческого потенциала пионеров школы

Участвуют лидеры пионерских отрядов.

### ЗАДАНИЯ – КОНКУРСЫ

#### 1 конкурс «Интеллектуальный»

Участникам будет предложено по 5 блиц-вопросов, на которые они должны сразу же дать ответ. Внимание, наши вопросы.

1. Какого цвета волосы Мальвины? (Голубого)
2. Чем начинается и заканчивается день и ночь? (Ъ)
3. Чёртово число? (13)
4. Подруга дождя (Лужа)
5. Волк- серый, заяц - косой, медведь-... (косолапый)
  
6. Что подарил на День рождения Вини-Пух ослику? (Горшок от мёда)
7. Что продиктовала Мальвина Буратино? («А роза упала на лапу Азора»)
8. Самый низкий школьный балл (0)
9. Всю зиму висит вниз головой (Сосулька)
10. Какое слово пропущено? «Так пускай повсюду на земле словно...  
включаются улыбки.» (лампочки)
  
11. Несостоявшийся жених Дюймовочки? (Крот)
12. Самая большая птица Беларуси? (Аист)
13. Сколько лет было Буратино? (6)
14. Друг луковицы (Чеснок)

15. Дли удава из известного мультфильма? (33 попугая)
16. Кто вернул к жизни спящую царевну? (Елисей)
17. Что находится на середине Днепра? (П)
18. Чего больше на земном шаре - воды или суши? (Воды)
19. Где раки зимуют? (На дне водоёма)
20. Любимая фраза кота Леопольда? («Ребята, давайте жить дружно»)

## **2 конкурс «Затейник»**

Лидеру необходимо построить класс:

- по росту: от большого к маленькому,
- по цвету волос: от светлых к темным,
- по возрасту: от младших к старшим,
- по номерам квартир: от наименьшей к наибольшей,
- по цвету глаз: от темных к светлым,
- в алфавитном порядке первых букв имени каждого участника.

## **3 конкурс «Словечко»**

Из букв слова сложить как можно больше других слов

## **4 конкурс «Писатель»**

Продолжить пионерскую легенду

Жил – был на свете маленький мальчик. Но хоть и был он маленьким, много принадлежало ему: игрушки, с которыми он играл, дом, в котором он жил, и лес, и поле, и небо. Весёлый, любознательный, что не было человека, который не улыбнулся бы ему, как жёлтому лучику. Маленький мальчик рос и становился любопытным, как все дети. Он исследовал все окрестности. Он хотел знать всё на свете...

## **5 конкурс «Актёрское мастерство»**

Каждый участник должен мимикой и жестами изобразить животное. При этом зрители должны правильно угадать это животное.

- Изобразите испуганного зайца
- Изобразите обезьяну
- Изобразите хитрую лису
- Изобразите весёлую корову
- Изобразите упрямого осла
- Изобразите жадного Вини-Пуха
- Изобразите кенгуру
- Изобразите любящую собаку
- Изобразите петуха
- Изобразите маленькую мышку
- Изобразите ворону

- Изобразите сильного муравья

### **6 конкурс «Детская песенка»**

Каждый участник исполняет детскую песенку

*Подведение итогов конкурсной программы*