**Рекомендації**

**з організації І етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у загальноосвітніх, позашкільних та професійно-технічних навчальних закладах України**

**Вступ**

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – гра («Джура») є важливою складовою системи патріотичного виховання, що формується в українському суспільстві.

Рекомендації підготовлені з метою сприяння організації роботи з патріотичного виховання дітей та молодіу загальноосвітніх, позашкільних та професійно-технічних навчальних закладах на прикладах історичних подій становлення Української державності, героїки визвольних рухів, українського козацтва тощо. Відомо, що за Козацької доби державотворчі процеси на українських землях були найбільш послідовними і дали світові перші зразки демократичного устрою суспільства, а на історичну арену вийшла велика кількість видатних державних діячів, організаторів військової справи, подвижників української духовності, які сповідували кращі принципи європейського лицарства та глибоко шанували українські народні традиції і звичаї.

Саме героїчні подвиги українського народу та видатні особистості і їх діяльність мають стати прикладами для наслідування дітьми, молоддю, усіма громадянами нашої країни.

**Організація гри «Джура»**

Організація гри «Джура» в навчальних закладах здійснюється на основі Положення про зазначену гру, затвердженого наказом МОНмолодьспорт України від 13.06. 2012 № 687 (зареєстрований Міністерством юстиції України від 03 липня 2012 р. за № 1094/21406), та Умов проведення окремих видів змагань і конкурсів, що розробляються організаторами відповідних етапів (фіналів).

Участь дітей та учнівської молоді у грі є добровільною.

Перед початком організації роботи з проведення зазначеної гри у навчальному закладі необхідно провести інформаційно-роз'яснювальну роботу серед учнів (вихованців), педагогів, батьків щодо місця гри «Джура» в системі патріотичного виховання дітей та молоді, ознайомити всіх можливих учасників гри із змістом і формами окремих видів змагань, конкурсів. Таку інформаційну роботу можна здійснювати на загальних зборах учнівського та педагогічного колективів, а також батьківських зборах.

Рішення про долучення навчального закладу до гри приймається на засіданні педагогічної ради, на підставі якого такий захід вноситься до річного плану роботи закладу . Зазначені збори вирішують також питання участі в грі «Джура» навчального закладу в цілому, або окремих колективів (команд). В залежності від прийнятого рішення учасники гри організовуються в рої (найменша ланка), чоту (клас), сотню (паралель класів: молодші, середні, старші), курінь (навчальний заклад).

До організації та проведення гри «Джура» можуть залучатись педагогічні колективи або окремі педагоги навчального закладу, орган учнівського самоврядування, учні, студенти, а також представники громадських об’єднань, члени клубів за місцем проживання тощо.

**Орієнтовний план заходів із впровадження гри «Джура»**

**в навчальному закладі протягом навчального року**

**Вересень – 14 жовтня:**

створення роїв, сотень, куренів. Прийом у козачата молодших школярів. Проведення засідань Рад козацьких роїв з питань щодо переходу до наступного, вищого за віком, ступеня гри «Джура»: козачат – до джур козацьких, джур козацьких – до молодих козаків.

Проведення Великих Рад та виборів козацької старшини в роях, сотнях, куренях, полках.

Заходи з організації учнівського самоврядування.

Організація гуртків козацько–лицарського виховання «Джура», «Козацькі джури» тощо.

День туризму (подолання туристської смуги перешкод за козацькою легендою, інші заходи).

Участь у волонтерських заходах щодо формування навчальної бази навчальної дисципліни «Захист Вітчизни» та фізичного виховання.

Розробка Умов проведення «Дня козака» (періодично - один раз на тиждень, місяць чи квартал) у формі рольової організації самоврядування.

**Жовтень:**

проведення традиційних для навчального закладу та місцевої громади заходів до Дня захисника України та Покрови Пречистої Богородиці, Покровительки Українського козацтва і Збройних Сил України у формі ігор та забав, таких як «Котигорошко», «Козацьке завзяття», «Козацький гарт»; туристсько-краєзнавчих подорожей, екскурсій, осінніх таборувань тощо.

**Листопад і березень:**

операція «Зелена хвиля»: проведення заходів (у співпраці з іншими організаціями) щодо озеленення територій навчальних закладів, мікрорайонів, населених пунктів, відновлення та розширення паркових зон тощо.

Операція «Чисте подвір’я, вулиця, село, місто – чиста Українська земля».

**Листопад:**

операція до дня Збройних Сил України «Дорогою Героїв»: виховні години, конкурси, фестивалі, вікторини, походи місцями боїв, екскурсії у військові частини, поповнення експонатами експозицій музеїв навчальних закладів.

Ватра «Слава Героям» (проводиться у формі патріотичного мистецько-сценічного дійства).

Спортивні ігри та змагання: «Впоряд», «Стрільба» тощо.

**Січень – лютий:**

зимове таборування: участь у народних святах зимового циклу, розучування народних ігор та забав, героїко-патріотичних пісень, дум; змагання із зимових видів спорту, змагання з ігрових видів спорту в закритих приміщеннях.

**Березень:**

підготовка та проведення «Дня цивільної оборони».

Операція «Захист»: набуття знань, умінь та навичок з надання першої долікарської допомоги при захворюваннях та травмах; тренування та змагання з цивільної оборони, надання першої долікарської допомоги, транспортування і евакуації потерпілих.

Заходи за програмою «Школа безпеки».

Весняне таборування, походи, конкурси, вікторини, ігри та забави.

**Квітень:**

операція «Снайпер»: обладнання стрілецьких тирів, місць для стрільби, змагання в стрільбі із пневматичної зброї та спортивних луків.

Операція «Вправний вершник»: основи верхової їзди на конях.

Гра «Відун»: інтелектуальні змагання зі знання історії козаччини, українського війська, сучасних збройних сил України, народних повстанських формувань та їх ролі у боротьбі за незалежність української держави, історії малої Батьківщини по системі «Брейн–ринг», «Що? Де? Коли?»).

Підсумкові заходи гри у навчальних закладах для визначення кращих роїв для участі у І (районному, міському) етапі.

**Травень:**

виховні заходи під гаслом «Підготовкою до захисту Батьківщини вшануємо подвиги борців за незалежність України”. Участь у вахті пам’яті героїв Другої світової війни, героїв Небесної сотні, воїнів - захисників України.

Підготовка роїв–переможців та призерів І (районного, міського) етапу до участі у ІІ (обласному та міському у м. Києві) етапі.

**Червень-серпень:**

проведення конкурсів, зльотів, змагань, фестивалів, вікторин, походів, експедицій під час літнього таборування. Організація пошуково-краєзнавчих експедицій в рамках Всеукраїнського конкурсу на кращу краєзнавчу експедицію з активним способом пересування «Мій рідний край», туристсько-краєзнавчих експедицій «Моя Батьківщина – Україна», «Історія міст і сіл України», у тому числі і за напрямом «Козацькому роду нема переводу». Участь у регіональних туристсько-краєзнавчих освітянських проектах.

Операція «Дельфін»: участь в обладнанні місць для плавання, навчання плаванню, змагання з плавання та подолання водних перешкод.

Операція «Турбота»: допомога людям похилого віку, інвалідам, вдовам, дітям незахищених соціальних категорій, волонтерська участь у роботі з ліквідації бездоглядності та безпритульності дітей; «Добре діло» – виконання доброчинних справ відповідно до ідейних принципів лицарства.

**Розподіл функцій**

**адміністративно-педагогічних працівників закладу**

Керівник навчального закладу розподіляє обов’язки педагогів з організації гри «Джура», забезпечує необхідні умови для її проведення згідно з нормативними документами з організації гри «Джура» та дотримання норм охорони праці та техніки безпеки.

Заступник директора навчального закладу з навчально-виховної роботи скеровує роботу з дотримання ідейних принципів козацької педагогіки в організації навчально-виховного процесу; вносить у порядок денний педагогічних рад, засідань методичних об’єднань розгляд питань козацької та народної педагогіки, контролює наявність матеріалів національно-патріотичного змісту в навчальних кабінетах, світлицях, музеї навчального закладу (за наявності такого) та їх використання в навчальному процесі. Організовує лекції, навчальні семінари тощо для педагогів, батьків, громадського активу. Залучає працівників Центрів туризму та краєзнавства учнівської молоді, Будинків дитячої творчості, шефів, спонсорів, батьків, громадські організації до проведення заходів у рамках гри «Джура».

Педагог-організатор закладу здійснює організаційні заходи гри «Джура» в позаурочний та канікулярний час; сприяє ефективній роботі з патріотичного виховання в гуртках, творчих об’єднаннях, секціях, клубах тощо; організовує заходи з пропаганди здорового способу життя та козацьких традицій серед дітей та учнівської молоді, педагогів, батьків, громадськості.

Відповідальний за проведення гри «Джура» (призначається наказом керівника навчального закладу за його згодою) за сприяння адміністрації, досвідчених педагогів та представників громадського активу складає план роботи щодо проведення заходів у рамках гри «Джура», пропонує завдання на навчальний рік та перспективу, проводить заняття з учителями-предметниками, класними керівниками, вихователями груп продовженого дня, а також з учнівським активом закладу з підготовки їх до проведення гри; готує проекти відповідних документів до департаментів, управлінь, відділів освіти; організує проведення операцій та масових заходів у рамках гри, туристські походи, краєзнавчі експедиції, екскурсії, змагання, вікторини, конференції, тематичні вечори; проводить інструктажі з техніки безпеки; веде облік роботи, здійснює безпосереднє керівництво проведенням фіналу гри у навчальному закладі.

Учитель фізичної культури організовує фізичну підготовку та контроль фізичного стану учасників гри; забезпечує необхідним спорядженням та інвентарем заходи у рамках гри «Джура», організовує змагання, бере участь у підготовці та проведенні фіналу гри у навчальному закладі.

Учитель навчального предмету «Захист Вітчизни» організовує стройовий вишкіл, проводить заняття з вогневої підготовки (обладнання тирів та стрільби із різних видів зброї), організовує співпрацю з військовими частинами, підрозділами МВС, морського флоту, прикордонних військ тощо, проводить практичні заняття на їх базі; організовує та проводить польове таборування, навчає практичним навичкам застосування засобів індивідуального захисту, способів виживання у несприятливих умовах, роботи з топографічними матеріалами, знайомить вихованців з поняттям тактики ведення змагань, слідкує за наявністю в навчальному закладі необхідного спорядження та інвентарю, його поповненням та зберіганням; організовує змагання, бере участь у підготовці та проведенні фіналу гри «Джура» у навчальному закладі.

Учитель (відповідно до спеціальності) впроваджує ідейні принципи козацької педагогіки в навчально-виховний процес, викладає предмет з урахуванням національно-патріотичних інтересів держави, є консультантом одного із напрямів роботи з організації та проведення гри «Джура»; бере участь у проведенні заходів, передбачених планом роботи з організації гри у навчальному закладі.

Класний керівник проводить роз’яснювальну, інформаційну, агітаційно-пропагандистську роботу і може (за його згодою) бути виховником чи керівником рою, чоти тощо.

Бібліотекар навчального закладу комплектує у бібліотеці тематичний розділ (література та наочний матеріал) національно-патріотичного спрямування, методичних матеріалів; організовує тематичні виставки, зустрічі з письменниками, вченими-краєзнавцями, істориками, спортсменами, працівниками музеїв, активістами національно-патріотичних організацій та об’єднань, ветеранами тощо.

Медичний працівник здійснює медичний контроль за станом здоров’я учасників масових заходів, обслуговує масові заходи; проводить інструктажі відповідальних за санітарно-гігієнічну роботу, навчає надавати першу долікарську допомогу; комплектує медичні аптечки.

**Рекомендації**

**щодо формування штабу**

**І районного (міського ) етапу гри «Джура»**

Склад штабу, як тимчасового органу управління підготовкою та проведенням гри «Джура», повинен враховувати усі напрями та рівні вирішення питань організації та проведення заходу.

Рекомендуємо склад штабу гри «Джура»:

1. Начальник штабу:

- здійснює загальне керівництво штабом;

- затверджує та підписує необхідну документацію;

- організовує роботу з підготовки та проведення гри «Джура» в районі (місті);

- координує роботу із залучення представників різних відомств та організацій щодо проведення гри «Джура»;

- затверджує всі кадрові рішення;

- здійснює загальне керівництво грою «Джура» під час таборування.

2. Заступник начальника штабу, відповідальний за роботу з навчальними закладами:

- виконує обов’язки начальника штабу за його відсутності;

- здійснює зв’язок з керівниками навчальних закладів, відповідає за облік та реєстрацію роїв, їх своєчасне інформування та забезпечення необхідною документацією;

- керує формуванням суддівської колегії гри «Джура»;

- очолює розробку умов проведення гри в цілому та окремих видів змагань і конкурсів;

- вносить пропозиції щодо вирішення змісту проведення заходу, форм та засобів проведення гри;

- контролює підготовку роїв навчальних закладів до гри «Джура»;

- готує пропозиції щодо фінансово-матеріального забезпечення гри «Джура».

3. Головний суддя:

- очолює роботу з підготовки проекту Умов проведення гри в цілому та окремих видів змагань і конкурсів;

- здійснює підбір кадрів до суддівської колегії та складу інструкторів гри «Джура» і подає на затвердження;

- готує пропозиції щодо місця проведення заходу та окремих дистанцій змагань у рамках гри «Джура»;

- готує примірний перелік туристського та спортивного спорядження для змагань, обладнання для проведення окремих конкурсів та іншого необхідного інвентарю;

- відповідає за проведення установчого семінару суддів до початку заходу.

4. Заступник головного судді з військово-прикладних видів змагань:

- готує пропозиції щодо переліку військово-прикладних видів змагань, конкурсів та проекти Умов їх проведення;

- здійснює підбір кадрів з числа військовослужбовців та педагогів відповідної кваліфікації;

- організовує методичну допомогу навчальним закладам з військово-прикладних видів змагань у підготовчий період;

- готує текст Інструктажу з техніки безпеки при проведенні зазначених видів змагань та контролює проведення інструктажів з педагогами та учнями – учасниками гри «Джура».

5. Член штабу, відповідальний за забезпечення правопорядку:

- готує графік чергування нарядів міліції у місцях проведення заходів гри «Джура»;

- організовує та проводить інструктажі нарядів міліції, організаторів гри «Джура» та педагогів – керівників роїв;

- в установленому порядку вирішує питання щодо забезпечення правопорядку під час проведення заходу;

- погоджує з Начальником штабу прийняття важливих рішень.

6. Відповідальний за інформацію про гру «Джура»:

- здійснює висвітлення ходу підготовки гри «Джура» у ЗМІ, розміщує у пресі прес-релізи тощо;

- вносить пропозиції щодо розробки та виготовлення, символіки, грамот, дипломів тощо;

- організовує рекламно-інформаційний супровід гри «Джура»;

- підтримує зв'язок з учасниками гри «Джура» у підготовчий період та висвітлює хід гри.

7. Лікар:

- організовує медичний огляд учнів – членів роїв до початку гри «Джура»;

- бере участь у роботі мандатної комісії гри «Джура» та організовує візуальний медичний огляд роїв у день заїзду;

- відповідає за організацію медичного забезпечення під час таборування;

- забезпечує кадрами суддівську колегію під час проведення змагань на етапі «Надання першої долікарської допомоги умовно потерпілому»;

- контролює дотримання учасниками гри «Джура» санітарно-гігієнічних норм під час проведення заходів гри та організації таборування у польових умовах.

8. Похідний отаман табору:

здійснює загальну організацію таборування та керує таборовою старшиною.

9. Відповідальний за фінансово-матеріальне забезпечення:

- готує пропозицій фінансово-матеріального забезпечення гри «Джура»;

- співпрацює з державними установами та навчальними закладами, організаціями та підприємствами різних форм власності щодо фінансової та матеріальної підтримки гри «Джура».

До штабу гри «Джура» можуть бути включені представники комунальних закладів, громадських організацій, спілок тощо.

**Рекомендації**

**щодо формування суддівської колегії**

**І районного (міського) етапу гри «Джура»**

Суддівська колегія створюється з метою забезпечення об’єктивної оцінки результатів змагань і конкурсів, що проводяться в рамках гри «Джура».

Склад суддівської колегії затверджує керівник установи чи закладу, на який покладається відповідальність за проведення заходу, за погодженням з Начальником штабу. До складу суддівської колегії можуть залучатися досвідчені педагоги, вчені, краєзнавці, представники громадських та спортивних організацій тощо (за згодою).

І. Склад суддівської колегії (далі – СК)

Очолює суддівську колегію головний суддя, який має заступників з основних видів змагань, конкурсної програми та з інформації.

1.1. До СК також входять:

члени Мандатної комісії у складі:

голова мандатної комісії;

секретар мандатної комісії;

члени мандатної комісії.

Апеляційна комісія (якщо така передбачена організаторами) у складі:

голова апеляційної комісії;

секретар апеляційної комісії;

члени апеляційної комісії.

Секретаріат у складі:

головний секретар;

заступник головного секретаря;

секретарі етапів змагань і конкурсів.

Таборова старшина у складі:

обозний;

заступник обозного;

члени таборової старшини.

Судді на кожному з етапів у складі:

старший суддя етапу;

суддя-секретар;

суддя.

1.2. Члени СК зобов’язані знати та дотримуватись вимог Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура») (далі – Положення), бути об’єктивними і принциповими у своїх рішеннях, подавати приклад дисципліни, організованості та чіткості в роботі.

1.3. За ходом гри можуть спостерігати експерти – представники громадських організацій, які можуть надавати пропозиції щодо покращення організації та проведення змагань.

1.4. Під час проведення змагань гри «Джура» бажано не змінювати суддів на дистанціях, за винятком випадків, пов'язаних з неможливістю суддею виконувати свої обов’язки (за станом здоров’я чи фахової неспроможності судді). Заміна суддів відбувається за рішенням головного судді.

ІІ. Вимоги до членів СК:

2.1. Члени СК повинні дотримуватись таких вимог:

бути неупередженим у суддівстві видів змагань і конкурсів, толерантно ставитись до учасників;

фіксувати у суддівській картці (або хронометром) результати дій учасників після фінішу на певному етапі;

давати пояснення про прийняті рішення за умови апеляції учасників;

судді, які не задіяні в суддівстві на певних дистанціях змагань, не можуть втручатися в хід проведення змагань.

2.2. Зовнішній вигляд членів суддівської колегії, бажано, щоб був однотипним.

ІІІ. Головний суддя

3.1. Головний суддя очолює СК та керує проведенням змагань і конкурсів гри «Джура».

3.2. Головний суддя відповідає за проведення змагань відповідно до Положення, за чітку організацію, дисципліну і безпеку проведення змагань, створення рівних умов для всіх учасників, дотримання діючих правил змагань, об’єктивність суддівства, підрахунок результатів і підбиття підсумків змагань, керує роботою СК, звітує перед штабом.

3.3. Головний суддя зобов’язаний:

до початку проведення етапів гри «Джура» перевірити стан і готовність місця змагань, інвентарю й устаткування, робочих місць для суддів і таборування учасників, документації, що ведеться на змаганнях;

визначити порядок роботи СК та суддів на етапах змагань;

керувати ходом змагань і вирішувати організаційні питання;

здійснювати контроль за роботою суддів під час змагань та визначенні переможців;

приймати до опрацювання заяви, оскарження та протести;

представляти в 3-денний термін після закінчення змагань письмовий звіт та необхідну документацію до штабу;

призначати і проводити засідання СК, керівників команд, медичного персоналу;

підписувати протоколи етапів гри в день їх проведення та створювати умови для їх оприлюднення.

3.4. Головний суддя має право:

переносити терміни та місце проведення видів змагань, якщо місце, устаткування чи інвентар не готові до проведення змагань;

припиняти змагання, оголошувати перерву, переносити початок змагань на більш пізній час при виникненні непередбачених обставин.

ІV. Заступники головного судді

4.1. Заступники головного судді з видів змагань і конкурсної програми та інформації організовують і проводять відповідні види змагань та конкурсів гри «Джура», організовують її оприлюднення.

4.2. У разі відсутності головного судді один із заступників виконує його обов’язки.

4.3. Заступник головного судді з інформації несе відповідальність за повноту та оперативність інформування учасників про хід змагань.

4.3.1. Інформація про хід та результати змагань та конкурсів гри «Джура» висвітлюється на встановлених інформаційних стендах.

V. Мандатна комісія

5.1. Мандатна комісія перевіряє дані учасників, їх готовність до участі у змаганнях, не допускає до змагань учасників, які не відповідають вимогам Положення.

VІ. Апеляційна комісія

6.1. Апеляційна комісія розглядає одержані СК заяви, оскарження або протести та приймає щодо них обґрунтовані рішення.

6.2. Апеляційна комісія має право пропонувати головному судді усувати від роботи суддів, які здійснюють грубі помилки при суддівстві та некоректні дії по відношенню до учасників змагань.

6.3. Рішення апеляційної комісії приймаються більшістю голосів.

6.4. Рішення, прийняте апеляційною комісією, підписується головою апеляційної комісії та головним суддею.

VІІ. Секретаріат

7.1. Секретаріат веде протоколи засідань СК та підсумкові протоколи змагань, іншу документацію СК, оформляє розпорядження і рішення головного судді, приймає заяви, оскарження і протести, реєструє їх і передає до апеляційної комісії;

забезпечує своєчасну підготовку дипломів, грамот для нагородження переможців та учасників гри, подяк для членів штабу, СК, почесних гостей та партнерів гри, перевіряє нагородні комплекти: кубки, медалі, цінні призи тощо;

готує необхідну технічну документацію і відповідає за правильність її оформлення;

оперативно висвітлює відомості про хід змагань, доводить їх до відома заступника головного судді з інформації, керівникам команд і представникам засобів масової інформації;

надає необхідні звітні матеріали головному судді.

VІІІ. Судді на етапах видів змагань та конкурсів:

8.1 Суддя на етапі змагань:

перевіряє готовність місця до проведення виду змагань чи конкурсної програми гри «Джура»;

пояснює учасникам хід та правила виконання завдань;

забезпечує прозорість та своєчасність оцінювання результатів;

слідкує за дотриманням правил проведення змагань;

забезпечує дотримання правил безпеки та дисципліни, у разі порушення яких подає пропозиції головному судді про накладання штрафних санкцій (зняття балів, нараховування додаткового часу, дискваліфікацію команди);

підписує протокол етапу змагань чи конкурсу;

сприяє наданню першої медичної допомоги та забезпечує виклик лікаря у разі отримання учасником травми.

ІХ. Таборова старшина (комендантська група):

9.1. Таборова старшина відповідає за:

своєчасну підготовку місць проведення гри «Джура» відповідно до вимог Положення про гру «Джура» та Умов проведення;

дотримання розпорядку дня та правил безпеки учасниками гри;

підготовку приміщень для роботи штабу та СК, розміщення учасників у наметовому таборі, харчування та відпочинок учасників, проведення вранішніх та вечірніх збірок (шикувань) учасників гри «Джура»;

прийом та розміщення учасників, організаторів та гостей;

забезпечення (разом з представниками районних (міських) управлінь МВС) охорони території таборування.

9.2. Склад таборової старшини:

похідний отаман табору;

заступник похідного отамана – осавул табору;

бунчужний табору;

хорунжий табору;

писар табору;

обозний табору.

9.3. Розподіл обов’язків:

Похідний отаман табору:

здійснює загальну організацію табору, керівництво таборовою старшиною;

презентує спільно з представником організації, що проводить захід, табір у взаємодії з місцевими органами державної влади, правоохоронними органами, органами охорони здоров’я, представниками ЗМІ та іншими організаціями;

контролює виконання виховної програми, виконання розпорядку дня та розкладу занять;

контролює тренувальні заняття з учасниками гри;

складає за допомогою писаря звіт по закінченню табору;

виконує інші поточні завдання, спрямовані на забезпечення якісного таборування.

Заступник похідного отамана – осавул табору:

виконує обов’язки похідного отамана табору під час його відсутності на території табору або за його дорученням поза табором;

забезпечує якісне проведення урочистих заходів;

керує призначеними черговими підрозділами (роями), керує вартами;

забезпечує у межах своєї компетенції охорону табору;

контролює і перевіряє денні та нічні таборові варти;

контролює дотримання правил внутрішнього розпорядку;

виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

Бунчужний табору:

бере участь в організації виховної роботи в таборі;

забезпечує разом із технічним персоналом озвучення табору (трансляція патріотичних пісень, оголошення інформації тощо);

укладає та регулює щоденний розклад занять;

контролює роботу інструкторів;

проводить заняття з інструкторами та обговорює зміст занять наступного дня;

виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

Хорунжий табору – організатор ланки інструкторів:

здійснює загальні шикування;

організовує за допомогою інструкторів ранкову зарядку (руханку);

шикує рої на ранкове та вечірнє коло, приймає доповіді ройових про місця перебування учасників, про стан здоров’я та їх готовність до виконання завдань навчально-виховної та змагальної програм;

доповідає похідному отаману на ранковому та вечірньому колі про готовність роїв до виконання завдань навчально-виховної, змагальної та конкурсної програм;

керує хорунжими на підніманні та опусканні державного та таборового прапорів (на ранковій та вечірній збірках одночасно виконується державний гімн усіма учасниками у живому співі);

подає сигнали загального збору;

забезпечує у межах своєї компетенції виконання розпорядку дня;

контролює розміщення в таборі прапорів, плакатів іншої наочності;

контролює чисельний склад учасників і режим щоденного харчування;

контролює санітарний стан табору та навколишньої території, протипожежну безпеку;

надає дозвіл на вихід учасників за межі табору, веде книгу обліку перебування учасників і інструкторів на території таборування чи за її межами;

виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

Писар табору:

реєструє разом із мандатною комісією учасників таборування;

готує проекти щоденних наказів і оголошує їх на вечірньому колі;

веде протоколи нарад таборової старшин (при потребі);

забезпечує таборову кореспонденцію, веде таборову хроніку;

веде документацію табору (розклад занять, протоколи, накази, розпорядження, об’яви, оприлюднює необхідні матеріали тощо);

виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

Обозний табору:

вирішує питання територіального розташування табору;

забезпечує табір наметами, іншим таборовим інвентарем, канце­лярським приладдям та обладнанням;

керує розгортанням табору та контролює технічний стан всіх елементів табору;

сприяє обладнанню території табору у відповідності до їх призначення (встановлення наметів для роботи членів СК та таборової старшини табору, санітарної зони, місць для проведення занять, території кухні та ін.);

розміщує учасників таборування на визначених місцях;

контролює порядок прийняття їжі (при спільному харчуванні учасників);

контролює збереження продуктів харчування роями (при окремому харчуванні кожного з них);

контролює забезпечення учасників таборування якісною питною водою та організовує її видачу;

забезпечує функціонування таборової крамнички (за наявності такої);

керує згортанням табору та наведенням порядку на місцевості;

виконує інші поточні завдання і доручення похідного отамана.

**Перелік змагань і конкурсів**

**та рекомендації щодо їх проведення протягом навчального року**

**Впоряд** (5-7 хв.) - змагання з індивідуальних дій та дій у складі рою проводяться за навчально-методичним посібником «Муштровий впоряд дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») Українського козацтва» (упорядник – С.П. Рудюк).

Час на виконання обов’язкового завдання - 3 хв., творчого завдання - 4 хв.

Обов’язкове завдання повідомляється рою на початку змагань.   
Творче завдання готується командою заздалегідь. Участь у зазначеному змаганні бере рій у складі 8 чол. Усі накази подає ройовий.

Обов'язкове завдання – це виконання прийомів у складі рою.

Творче завдання може бути представлене у вигляді монолітного та чіткого показу різноманітних елементів впоряду у складі рою під супровід барабанного бою чи під музику.

Оцінка виставляється від 1 до 4 (незадовільно, задовільно, добре, дуже добре) за такими критеріями:

в обов’язковому та творчому завданнях оцінюється зовнішній вигляд, однострій, організованість та якість виконання впорядових наказів;

виконання маршової патріотичної пісні.

На завершення показу виконується марш рою стройовим кроком з маршовою патріотичною піснею. Бажано використовувати козацьку тематику пісень. Перемагає рій, який в сумі набирає найбільше балів.

Порядок виконання:рій виходить на місце для показу стройових прийомів у колоні по двоє за командою «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, ходом– РУШ!».

Після виходу на визначене місце ройовий подає команди:

«РІЙ – СТІЙ, право-(ліво-) РУЧ, СПОЧИНЬ, ЗАПРАВИТИСЬ!».

Вийшовши на середину ладу (строю), ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО! Рій (проголошує назву), наш девіз (звучить девіз)*.* Рівняння до СЕРЕДИНИ!»; підходить до судді конкурсу та доповідає про готовність рою: «Пане суддя! Рій (назва) до участі в конкурсі "Впоряд" готовий! Ройовий (називає своє прізвище)».

Суддя подає команду: «СПОЧИНЬ!».

Ройовий дублює команду: «СПОЧИНЬ! Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Після цього рій виконує прийоми в такій послідовності:

* шикування в однолаву;
* розмикання і змикання рою;
* перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки;
* повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись);
* крок на місці;
* перешикування в колону по двоє;
* проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху;
* проходження з виконанням ладової пісні (по завершенні творчого завдання).

**Шикування в однолаву**

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

*(За цією командою джури бігом збираються до ройового).*

Ройовий подає команду: «Рій, у лаву – ЗБІРКА».

*(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік чолової лінії шикування, рій шикується ліворуч від ройового. З початком шикування ройовий виходить із ладу й стежить за шикуванням рою).*

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ».

*(За цією командою усі, крім правокрилового, повертають голови праворуч (праве вухо вище від лівого, підборіддя трохи підняте) вирівнюючись. Під час вирівнювання джури можуть трохи пересуватися вперед, назад або в той чи інший бік).*

Після закінчення вирівнювання рою подається команда: «СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийомів командою: «СПОЧИНЬ!».

*(За цією командою всі джури швидко ставлять голову прямо).*

**Розмикання і змикання рою**

Ройовий стає перед ладом і подає команду: «Рій, вліво на два кроки розім-КНИСЬ».

*(За командою всі джури, за винятком того, від якого здійснюється розмикання, повертаються в зазначений бік, рівночасно з постановкою ноги повертають голову до чола ладу і йдуть пришвидшеним півкроком, дивлячись через плече на того, хто йде ззаду, і не відриваючись від нього; після зупинки того, хто йде ззаду, кожен робить ще стільки кроків, скільки було зазначено в команді, й повертається праворуч).*

Ройовий подає команду: «Рій, вправо зім-КНИСЬ».

*(За командою всі джури, за винятком того, до якого призначене змикання, повертаються в бік змикання, після чого пришвидшеним півкроком підходять на встановлений для зімкненого ладу проміжок і в міру підходу самостійно зупиняються та повертаються ліворуч).*

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування рою з однолави в дволаву та навпаки

Ройовий подає команду: «Рій, до двох – ВІДЛІЧИ».

*(Відлік починається з правого крила: кожний джура, швидко повертаючи голову до джури, який стоїть ліворуч від нього, називає свій номер і швидко ставить голову просто (прямо), крайній лівого крила голову не повертає).*

Ройовий подає команду: «Рій, у дволаву – ШИКУЙСЬ».

*(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок назад, не приставляючи правої ноги, крок праворуч, щоб стати ззаду за першими номерами, й приставляють ліву ногу).*

Ройовий подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО».

Ройовий подає команду: «Рій, в однолаву – ШИКУЙСЬ».

*(За виконавчою командою другі номери роблять лівою ногою крок вліво, не приставляючи правої ноги, крок вперед й приставляють ліву ногу).*

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання командою: «СПОЧИНЬ!».

**Повороти на місці (праворуч, ліворуч, обернись)**

Ройовий подає команду: «Рій, право-РУЧ».

*(За виконавчою командою всі джури повертаються праворуч).*

Ройовий подає команду: «Рій, ліво-РУЧ».

*(За виконавчою командою всі джури повертаються ліворуч).*

Ройовий подає команду: «Рій, обернись, ЗАПРАВИТИСЬ».

*(За виконавчою командою всі джури повертаються через ліве плече на 180 градусів. Під час вирівнювання рою після виконання команди «обернись» у наступній команді вказується на бік рівняння, наприклад: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ»).*

Ройовий подає команди: «Вправо (вліво) – РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

**Крок на місці**

Ройовий подає команду: «Рій, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО, на місці ходом-РУШ».

*(За виконавчою командою всі джури крокують на місці).*

Ройовий подає команду: «Рій – СТІЙ!».

*(За виконавчою командою, подається під ліву ногу, всі джури приставляють праву ногу і зупиняють крок на місці).*

Ройовий подає команди: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!»

Ройовий завершує виконання прийому командою: «СПОЧИНЬ!».

Перешикування в колону по двоє

Ройовий подає команду: «Рій – РОЗІЙДИСЬ».

Ройовий підходить до встановленого місця шикування і подає команду для збору: «Рій – ДО МЕНЕ»

*(За цією командою джури бігом збираються до ройового).*

Ройовий подає команду: «Рій, в колону по двоє – ЗБІРКА».

*(Подавши команду, ройовий приймає поставу «струнко» обличчям у бік руху рою, рій шикується за ройовим по двоє).*

Ройовий з початком шикування повертається до рою і подає команду: «РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!».

Ройовий розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, ходом– РУШ!».

*(За виконавчою командою ройовий виводить рій на вихідну позицію для проходження урочистим ходом з виконанням військового вітання під час руху).*

**Проходження урочистим ходом**

**з виконанням військового вітання під час руху**

*(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (мал.3), ройовий стоїть перед хорунжим).*

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, рівним кроком – ходом РУШ!».

*(Рій починає рух у встановленому напрямку).*

При наближенні рою до судді ройовий повертає голову вправо (в напрямку до судді) і подає команду: «Рій, вправо – ГЛЯНЬ!».

*(За виконавчою командою ройовий прикладає праву руку до головного убору, хорунжий і права колона рою тримає голову прямо, а ліва колона повертає голову праворуч).*

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – СПО-ЧИНЬ!».

*(За виконавчою командою ройовий опускає праву руку, ліва колона рою повертає голову прямо, рій крокує на встановлене місце).*

**Проходження з виконанням ладової пісні**

*(Рій у колоні по двоє знаходиться на вихідній позиції, хорунжий з прапорцем рою стоїть перед роєм в позиції для руху урочистим ходом (мал.3), ройовий стоїть перед хорунжим).*

Ройовий повертається до рою і подає команди: «РІЙ, РІВНЯЙСЬ, СТРУНКО!», розвертається спиною до рою і подає команду: «РІЙ, з піснею – ходом РУШ!».

*(Рій починає співати пісню з початком руху).*

Після проходження рою за межі суддів ройовий подає команду:

«Рій – СПОЧИНЬ!».

*(За виконавчою командою рій припиняє співати пісню і крокує на встановлене місце).*

**Звитяжні змагання «Лава на лаву» -** командне силове змагання, що є традиційною забавою українських козаків.

Змагання «Лава на лаву» не потребує спеціальної попередньої підготовки.

Проводиться на майданчику, розмітка якого показана на схемі:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ↓ 2 м  3-5 м  ↑ | 1(0.5м) | 1(0.5м) | 2 м ↓  3-5 м  ↑ |

Майданчик із безпечним (земляним, ґрунтовим, піщаним, штучним) покриттям, без сторонніх небезпечних предметів (дерева, кущі, каміння, стіни, загорожі тощо) на відстані не менше 5-ти метрів за межами майданчика.

Судять змагання не менше 4-х бокових суддів та головний суддя, який і подає команди.

Склад рою – 6 осіб.

Керівники і заступники керівників роїв безпосередньої участі у змаганнях не беруть.

Перед початком змагань учасники стають до козацького кола, виголошують гасло рою, психологічно налаштовуються, підбадьорюються. По команді судді рої сходяться до середньої лінії і розгортаються у лаву. Кожен рій тактично будує лаву самостійно (однолава, дволава, «трикутник», «коло» тощо) і стає за 1 (0.5) м від середньої лінії. Руки учасників перехресно кладуться на плечі відкритими долонями до власного тіла. Учасники тісно зімкнуті (притиснуті один до одного), повернуті обличчям до суперника.

Суддя проводить інструктаж та вказує на можливі порушення.

За першим сигналом (свистком судді) лава починає певними загрозливими звуками (без слів, наприклад: «у-у-у-у»; «гала-гала-гала»; «гей-гей-гей»; «тупу-тупу-тупу»; «ков-ков-ков-ков» тощо) піднімати «бойовий» дух рою та психологічно тиснути на суперника.

За другим сигналом судді рої починають боротьбу.

Лава на лаву сходяться у ривку.

Учасникам змагань забороняється низько нахиляти голову, виставляти лікті, виносити вперед кулаки, наступати на ноги супротивників, повертатись до суперників спиною.

Будь–які удари заборонені. Навіть при намірі нанести удар боротьба припиняється, рою–порушнику робиться зауваження.

Про порушення правил сигналізують судді, боротьба зупиняється, суть порушення роз’яснюється головному судді і рою, головний суддя приймає рішення.

Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка.

Для перемоги рій повинен витіснити суперника за будь–яку лінію його частини майданчика.

Рою може зараховуватись поразка у разі, якщо учасники зробили заступ двома ногами за середню лінію до сигналу судді, хтось із учасників упав на землю (торкнувся землі коліном чи рукою), якщо розірвана лава.

Для виявлення переможця роям надається три спроби.

Рій, який отримав перемогу у двох спробах вважається переможцем, третя спроба не проводиться.

Змагання проводяться за олімпійською системою «програв – вибув».

Серед чотирьох кращих роїв визначаються переможець та призери.

Остаточні умови проведення змагань оголошуються не пізніше, ніж за 1 годину до початку змагань.

Для учасників збору буде проведений майстер-клас із цього виду змагань.

**Силове змагання «Перетягування линви»** - у змаганнях беруть участь два рої по 8 чоловік у кожному. Додаткові умови можуть бути оголошені за 1 год. до початку змагань (наприклад: склад – 9 чоловік (8 – безпосередньо беруть участь у змаганні, один учасник рою (керівник) – запасний, що може

замінювати когось із учасників у другій чи третій спробах при форс-мажорних обставинах (може бути проведена тільки одна заміна).

Линва стандартна. Окружність – 10-12 мм; довжина – не менше 33 м; кінці – обметані.

Учасник змагань називається – пулер.

На линві позначається середина (центральний маркер) та дві маркувальні стрічки з обох боків на відстані одного метра від центрального маркера для першого пулера команди. Позначки різного кольору.

На майданчику для змагання позначається поперечна центральна лінія (під центральним маркером на линві). На відстані трьох метрів від центральної з обох боків позначається фінішна лінія.

Кожен рій береться за свою половину линви. Пулери стоять по обидві сторони линви через одного (перший – ліворуч від линви, другий – праворуч і т.д.). Пулери, що стоять ліворуч, закріпляють линву під правим ліктем, ті, що стоять праворуч – під лівим ліктем, щосили утримуючи линву двома руками.

Допускається одностороннє розташування пулерів. Линва в такому випадку повинна розташовуватися з правої сторони пулера і бути між тілом та верхньою частиною передпліччя.

Рій сам визначає тактику розміщення пулерів. Допускається зміна тактичної побудови у різних спробах.

Жодний із пулерів не може робити захват ближче до центру, ніж крайня маркувальна стрічка. Перший до центру пулер має здійснити захват якомога ближче до крайньої маркувальної стрічки.

Не допускається ніяких вузлів або петель на линві, також не дозволяється чіпляти линву навколо будь-якої частини тіла. Пересічення линви через самого пулера вважається петлею.

На старті тяги центральний маркер на линві має бути поєднано із центральною лінією на поверхні майданчика.

Змагання судять три судді. Два бокові – супроводжують рій в тязі, один – головний.

За командою головного судді (за свистком) рої перетягують линву на свою сторону.

Кожен пулер під час тяги тримає линву двома руками простим захватом так, щоб долоні обох рук були направлені вверх. Будь-який інший захват, що може заважати вільному руху линви, є порушенням. Стопи ніг мають бути попереду колін, пулери мають зберігати таку позицію протягом усього часу тяги.

Взуття може бути шиповане. Бутси – забороняються!

Кінцевий пулер називається «якірним». Линва має проходити вздовж правої сторони тіла, діагонально через спину та через ліве плече, ззаду наперед. Залишки линви проходять під передпліччям лівої руки та звисають назад або вбік. Якірний робить такий самий захват обома руками (долонями вверх), руки витягнуті вперед, стопи ніг попереду.

При виявленні порушення суддя зупиняє боротьбу. Суддя робить зауваження при падінні когось із учасників («сидінні») (пулер доторкається землі іншою частиною тіла, крім ніг) та моментальному не поверненні у висхідне положення, гальмуванні тяги («ступор»), не бажанні вести активну боротьбу («тяга без боротьби»), при пропусканні линви через руки (неконтрольований рух линви), неодноразовому сидінні та продовження боротьби в тязі («гребля») рою робиться зауваження. Після трьох зауважень рій дискваліфікується і йому зараховується поразка. Забороняється робити будь-які упори на землі (виямки, бортики) для ніг.

Боротьба припиняється за сигналом судді: «Стоп» (може дублюватися свистком).

Рої змагаються у трьох спробах. Між спробами рої міняються майданчиками. Відпочинок між спробами не більше трьох хвилин.

Перемагає у спробі рій, який перетягне середній маркер линви за фінішну лінію на своїй стороні майданчика.

У змаганнях перемагає рій, що виграв дві спроби із трьох. Якщо рій виграв дві спроби підряд, третя спроба не проводиться.

**Туристсько–спортивна смуга перешкод -** смуга перешкод з використанням козацької легенди.

1. Довжина дистанції до 500 м.

2. Перепад висот до 100 м.

3. Етапи смуги розміщені в коридорі, промаркованому обмежувальною стрічкою.

4. Всі етапи на початку та кінці обладнані контрольними лініями.

5. Старт та фініш суміщені.

6. Стартовий інтервал близько 10 хв., остаточний інтервал буде вказаний за 1 год. до початку старту першого рою.

7. Порядок старту визначається жеребкуванням.

8. Кожен етап буде обладнано згідно схеми та опису дистанції. З порядком та умовами проходження, штрафами рої будуть ознайомлені напередодні (за 12 год. до старту).

9. Склад рою 6 чол., із них не менше 2-х дівчат. 7-й представник рою є «бігунком», несе ройову картку, слідкує за записами суддівської колегії, йому категорично заборонено втручатися в дії рою.

10. Рій прибуває на початок дистанції за 10 хв. до старту.

11. Рій долає етапи за порядком, визначеним СК.

12. Вид заліку – час та штрафи.

13. Штрафи на дистанції ставляться відповідно до заліку, визначеному СК, вони є еквівалентними часу (напр. 1 бал. = 30 сек.)

14. Вище місце займають рої з меншим часовим результатом (час проходження дистанції + часовий еквівалент технічних штрафів). При рівності часових результатів вище місце займає рій з меншим технічним штрафом. Інші варіанти будуть визначені ГСК напередодні.

Можливі перешкоди та етапи:

1. Маятник.
2. Подолання заболоченої місцевості по жердинах.
3. Подолання заболоченої місцевості по купинах.
4. Переправа через річку (яр) по колоді.
5. Підйом – траверс – спуск по схилу.
6. Переправа через річку вбрід.
7. Рух по–пластунські через коридор з обмеженою висотою (підлаз).
8. Рух на фініш гусячим кроком
9. В смугу перешкод можуть бути включені козацькі завдання -«Сюрпризи» (наприклад, стрільба із саморобного лука, визволення полоненого тощо).

**Стрільба -** виконується стрільба з пневматичної гвинтівки по мішені № 6 або № 8 на дистанції 10 метрів.

Час стрільби – 5 хв.

Кількість учасників – 6.

Кількість позицій для стльби – 6.

Пострілів – 8 (3–пристрілочні, 5–залікових).

Мішеней – 2 (пристрілочна – П, залікова – З) (мішень може бути одна, яка після пристрілочних пострілів буде відмаркована).

Положення – лежачи з упору.

**Гра «Пластун» -** комплексна командна гра з військово–спортивними та туристськими елементами та використанням методик гри «Квест».

**Теренова гра -** тактична гра на місцевостці із елементами топографії та орієнтування. Складові елементи залежать від рельєфу, наявності карти місцевості, підготовленості учасників тощо.

**Змагання** **«Рятівник»** - змагання з надання першої долікарської допомоги та елементи рятувальних робіт.

Час виконання – буде визначений напередодні (орієнтовно 5 – 8 хвилин).

Кількість учасників – 6 чоловік, із них не менше 2-х дівчат.

Рій витягує картку і одночасно виконує завдання.

Завдання складається із двох частин:

1. Теоретичний тур (можливі завдання):

правила надання першої допомоги при опіках, тепловому та сонячному ударах, відмороженнях, переохолодженні, ураженні електричним струмом, утопленні, тривалому здавленні окремих частин тіла, гострому болі в животі, отруєнні хімічними продуктами, їжею, грибами, ягодами, укусах отруйних змій, комах та павуків.

2. Практичний тур (можливі завдання):

штучна вентиляція легень, непрямий масаж серця, накладання пов’язок на голову, передпліччя, ліктьовий, плечовий, колінний, гомілкостопний суглоби, накладання джгута на стегно.

Кожну помилку суддя вказує рою та сигналізує підняттям руки, секретар заносить результати у протокол.

3. Після виконання завдань рій проходить швидкісний етап:

накладання шини з підручного матеріалу (при переломах плеча, передпліччя, стегна, гомілки) та транспотування потерпілого через яр (іншу перешкоду – буде вказана за 1 год. до початку змагань) на ношах, виготовлених із двох жердин та двох брезентових курток (штормовок) або шматка брезенту. Потерпілий визначається роєм, йому заборонено виконувати будь–які дії, що полегшують роботу рою.

Штрафи: заступ обмежувальної лінії – 1 бал, рух поза обмежувальною лінією – 10 балів, падіння – 3 бали, торкання потерпілим рельєфу або поверхні води будь–якою частиною тіла при транспотртуванні на ношах – 1 бал, потерпілий надає допомогу команді – 3 бали, невірні дії супроводжуючого (супроводжуючий знаходиться на відстані, що не дозволяє контролювати стан потерпілого – 3 бали).

Один бал прирівнюється до 10 сек. часу.

Витратні матеріали суддівські.

Враховується час виконання завдань, проходження швидкісного етапу та штрафні бали.

Рій, що перевищив ліміт часу, отримує штраф 30 балів.

**Гра «Відун» -** конкурс на знання історії України, доби козаччини, українських військових формувань різних епох, сучасних збройних сил України по аналогії «Брейн–ринг», «Що? Де? Коли?» та ін.

**Ватра «У колі друзів» -** представлення творчо–мистецького звіту рою (мистецька композиція).

**Конкурс біваків (таборування) -** оцінюютьсяобов’язкові атрибути(хоругва, емблема, назва),біля яких повинно бути організоване чергування;також оцінюється побут, чистота, доцільність розміщення, дотримання санітарно–гігієнічних норм, стан спорядження, особистих речей, посуду тощо. Огляди біваку проводяться систематично протягом усіх днів перебування.

Час огляду таборів – відповідно до програми за поточним графіком СК, який попередньо не оприлюднюється.

Роям виставляються штрафні бали за напрямами оцінювання:

чистота табору (до 2-х балів);

постановка табору (до 3-х балів);

дотримання режиму та розпорядку дня (до 10-ти балів);

стан та наявність предметів особистої гігієни (до 5-ти балів);

стан зберігання ососбистих речей та посуду (до 5-ти балів);

своєчасність видалення сміття у контейнери (до 3-х балів);

фіксація місця перебування учасників таборування (до 5-ти балів).

Переможець визначається за найменшою сумою штрафних балів.

**Конкурс звітів про виконання завдань під гаслом «Добре діло»**

1.1. Звіт складається у письмовій формі.

Загальний обсяг звіту не повинен перевищувати 15 сторінок, в тому числі текстової частини – 10 сторінок.

Звіт повинен бути друкованим та бажано на електронних носіях (формат RTF, документ Microsoft Word, шрифт Times New Roman – 14 pt інтервал - 1,5), мати формат аркуша А-4 і пронумерованим разом з додатками. Нумерація наскрізна і повна.

2.1. Звіт повинен мати такі структурні елементи:

титульна сторінка;

анотація;

довідкові відомості;

фотографії;

опис доброго діла (сценарій заходу);

додатки, що демонструють суспільну значимість Доброго діла;

підсумки, висновки, рекомендації.

2.2. Текстова частина повинна носити діловий характер. Опис та розповідь про цікаві події та учасників може мати нарисовий характер.

2.3. Титульна сторінка.

На титульній сторінці дається назва регіону, повна назва навчального закладу чи організації, де рій був паспортизований, загальна назва Доброго діла (заходу), місце, термін проведення, прізвище, ім’я, по батькові виховника, його посада, домашня адреса, контактний телефон, E-mail: за формою:

(навчальний заклад, організація, навзва рою)

З В І Т

про Добре діло (проведений захід)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Загальна тема:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Здійснений (проведений)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(місце)

з \_\_\_\_\_\_\_ до \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ року

Виховник \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(прізвище, ім’я, по батькові, посада)

Адреса виховника, контактний телефон,

E-mail: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2.4. Анотація.

В анотації у стислій формі викладається головна суть та ідея доброго діла (проведеного заходу). Обсяг – до 0,5 сторінки.

2.5. Зміст.

У змісті вказуються назви всіх розділів, підрозділів та елементів звіту, номер сторінки, з якої вони починаються.

2.6. Довідкові відомості про:

місце та адресну спрямованість;

час та тривалість; особливі умови проведення;

список рою, де вказати прізвище, ім’я, по батькові, навчальний заклад, клас; назва навчального закладу чи організації, завдання яких виконував рій, короткий зміст завдання.

2.7. Фотографії.

Фотографії у звіті повинні розкривати місце, час, мету даного Доброго діла, проведеного заходу, відображати зміст та конкретну участь кожного.

Фотографії повинні мати підписи об’єктів, містити пояснення, мати нумерацію.

У звіті фотографії розміщуються у хронологічному порядку в місцях, де на них є посилання.

Розмір фотографій від 13х18 см до 21х29,7 см.

2.8. Опис Доброго діла (заходу).

обґрунтування вибору;

матеріали про виконану роботу, бажано у формі нарису, що докладно розкриває тему.

2.9. Додатки.

висвітлення у ЗМІ;

рішення місцевих органів влади, суспільний резонанс.

2.10. Підсумки, висновки, рекомендації.

Розділ повинен відмітити найбільш характерні особливості саме цього Доброго діла (заходу).

Розділ містить короткий підсумок роботи, висновки, рекомендації.

У форму написання звіту про «Добре діло» та умови підбиття підсумків можуть вноситись зміни організаторами цього конкурсу.

Перелік видів змагань і конкурсів, їх детальний опис, умови заліку та підбиття підсумків (результатів) при проведенні підсумкових (фінальних) заходів навчальним закладом визначаються організаторами напередодні, але не пізніше ніж за добу до проведення.

**Інформаційно-методичне забезпечення гри «Джура»**

Інформаційно-методична та організаційна допомога навчальним закладам з організації та проведення гри «Джура» надається Департаментами (управліннями) освіти і науки обласних та Київської міської державних адміністрацій, центрами туризму і краєзнавства учнівської молоді, станціями юних туристів, відділами туризму комплексних позашкільних навчальних закладів, Інститутами післядипломної педагогічної освіти на місцях.

**Література , джерела та Інтернет-ресурси**

**нормативно-правовової бази впровадження гри («Джура»)**

**у 2014/2015 навчальному році**

1. Указ Президента України від 20.01.95 р. № 14/95 «Про відродження історико-культурних та господарських традицій Українського козацтва»

2. Указ Президента України від 07.08.99 № 966/99 «Про День Українського козацтва».

3. Указ Президента України від 25.10.02 № 948/2002 «Про Концепцію допризовної підготовки і військово-патріотичного виховання молоді».

4. . Наказ Міністерства освіти і науки України від 30.09.2014 № 1085 «Про проведення у 2014/2015 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)».

5. Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру "Сокіл" ("Джура") затверджено Наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 13.08.2012 № 687.

6 Наказ Міністерства освіти і науки України від 31.03.2014 № 276 «Про внесення змін до Положення про Всеукраїнську дитячо–юнацьку військово–патріотичну гру «Сокіл» («Джура») (зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 18 квітня 2014 № 436/25213).

7. Лист МОН від 25.07.2014 № 1/9-376 «Про методичні рекомендації з питань організації виховної роботи у навчальних закладах у 2014/2015 навчальному році».

8. Указ Президента України від 25.06.13 № 344/2013 «Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року».

9. Рекомендації про проведення І районного (міського) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)\*.

10. Рекомендації про проведення ІI (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)\*\*.

11. Наказ Міністерства України у справах сім’ї, молоді та спорту, Міністерства оборони України, Міністерства культури та туризму України, Міністерства освіти і науки від 27.10.2009 № 3754-981-538-49 «Про затвердження Концепції національно – патріотичного виховання молоді».

12. Наказ Міністерства оборони України № 14 від 11 січня 2012 року «Про затвердження Програми військово-патріотичного виховання у Збройних Силах України на 2012 – 2017 роки та Перспективного плану реалізації Програми військово-патріотичного виховання у Збройних Силах України на 2012 – 2017 роки».

13. Муштровий впоряд Дитячо-юнацької військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура») українського козацтва (навчально-методичний посібник), схвалений Науково-методичною комісією із предмету «Захист Вітчизни» Міністерства освіти і науки України (протокол № 2 від 24.12.2008 року); упорядник – С.П. Рудюк).

14. Навчальна програма гуртка козацько-лицарського виховання «Джура» (автор Бондарчук О.С.) – Лист ІІТЗО від 14.06.2012 № 14.1/12-Г-119.

15. Програма гурткової роботи з допризовної підготовки, військово-патріотичного виховання та рятувальної справи «Юний рятувальник-захисник» (автори Ільїна В. М., Коломоєць Г. А.) – Лист ІТЗО від 03.05.2012 № 14.1/12-Г-91.

16. Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (методичний посібник) (автори Коломоєць Г.А., Бондарчук О.С., Грива А.М., Ребрина А.А., Тимофєєв В.Я., Бігус М.Б.) – Лист ІІТЗО від 19.07.2013 № 14.1/12-Г-356.

17. Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура»). Організація роботи в школі, в районі (місті) (Методичний посібник), схвалений Науково-методичною комісією із предмету «Захист Вітчизни» Міністерства освіти і науки України (Лист ІІТЗО від 19.07. 2013 р. № 14.1/12-Г-356.

18. Сайт Українського державного центру туризму і краєзнавства учнівської молоді - [www.ukrjuntur.org.ua](http://www.ukrjuntur.org.ua/); сайт Громадської організації «Молодіжний клуб Джура» - [http://dzhura.org.ua](http://dzhura.org.ua/); <http://dzhura.org.ua/index/normativno_pravova_baza/-5-0-5>**.**

19**. Методичні матеріали Українського інституту національної пам'яті:**

до відзначення дня Перемоги - http://comin.kmu.gov.ua/control/uk/publish/printable\_article?art\_id=114390;

до Європейського Дня пам'яті жертв сталінізму і нацизму та 75-річчя пакту Гітлера-Сталіна - http://www.memory.gov.ua/news/23-serpnya-vidznachatimetsya-evropeiskii-den-pamyati-zhertv-stalinizmu-ta-natsizmu-ta-75-ta-ric;

до 75-ї річниці початку Другої світової війни (01вересня) <http://www.memory.gov.ua/news/1-veresnya-vidznachaetsya-75-ta-richnitsya-pochatku-drugoi-svitovoi-viini>;

до відзначення 14 жовтня Дня захисника Вітчизни - http://www.memory.gov.ua/news/metodichni-materiali-ukrainskogo-institutu-natsionalnoi-pam-yati-shchodo-vidznachennya-14-zhovt;

до 70-ї річниці вигнання нацистських окупантів з України - <http://www.memory.gov.ua/news/metodichni-materiali-ukrainskogo-institutu-natsionalnoi-pam-yati-do-70-i-richnitsi-vignannya-na>.