**Методические рекомендации по организации областной акции,
приуроченной к 100-летию пионерии**

(далее – Акция)

2022 год

19 мая в современной России отмечают День детских общественных объединений. Раньше этот праздник назывался Днем пионерии. Он был утвержден 19 мая 1922 года
на 2-ой Всероссийской конференции комсомола, на которой было принято решение о повсеместном создании пионерских отрядов.

При организации мероприятий в рамках Акции в очном формате организаторам в муниципальных районах/городских округах Вологодской области необходимо предусмотреть соблюдение участниками масочного режима (использование средств индивидуальной защиты органов дыхания) и мер социального дистанцирования.

Ответственные за проведение Акции в муниципальных районах/городских округах получают имиджевую (раздаточную) продукцию для проведения Акции.

Также для проведения мероприятий в рамках Акции необходимо
использовать рабочие материалы, расположенные по ссылке: https://drive.google.com/drive/folders/1Axdmgb3ea0EpIqT9Eo3cYCyDhFRL\_D1D?usp=sharing.

В период проведения мероприятий к рамках Акции необходимо размещать новости с фотографиями в социальных сетях с хештегами #времяДиМОО35, #100летПионерии, #100летПионерии35.

**Цель** – привлечение внимания к деятельности детских и молодежных общественных объединений области.

**Участники:** руководители и члены детских и молодежных общественных объединений, обучающиеся общеобразовательных организаций и организаций дополнительного образования муниципальных районов/городских округов Вологодской области, участники пионерского движения, родители, педагоги и т. д.

В рамках Акции в муниципальных районах/городских округах области рекомендуется провести ряд активностей:

1. Мероприятие «Игры нашего двора».

2. Стенгазеты «История пионерии в нашей школе» и «История нашего ДиМОО».

3. Встреча «Диалог с пионером».

Возможно проведение предлагаемых активностей по отдельности либо в рамках целого тематического дня в образовательной организации.

**Рекомендации по проведению тематического дня в образовательной организации**

Тематический день рекомендуется начать с общего сбора обучающихся, во время которого им будет рассказано о памятной дате и о пионерском движении (для этого ведущий может использовать информационную справку и презентацию из рабочих материалов). Кроме этого, ведущий объявляет о том, что в школе проходит тематический день, в рамках которого пройдут определенные активности, каждый класс становится пионерским отрядом и т. д.

Во время перемен могут проходить игры, физминутки.

Рекомендации по оформлению помещений

Плакаты на стенах в стилистике и с лозунгами пионерского движения: «Всегда готов!», «Из искры возгорится пламя!», «Бороться и искать, найти и не сдаваться!», «Орлята учатся летать», «Всегда вперед, ни шагу назад».

В школьном музее рекомендуется организовать пионерскую комнату: использовать знамена, флаги, полиграфическую продукцию, книги, альбомы, другие атрибуты.

Рекомендации по внешнему виду участников

Участники мероприятия могут надеть форму своих объединений или элементы одежды с символикой объединений, галстуки (пионерские либо галстуки, которые выдавались участникам мероприятий АУ ВО ОЦМиГИ «Содружество» (при наличии).

Рекомендации по звуковому сопровождению

Рекомендуется заменить школьный звонок звуком пионерского горна.

В течение дня можно включать пионерские песни.

Рекомендуемые пионерские песни (см. рабочие материалы)

1) «Пусть всегда будет солнце» (А. Островский, Л. Ошанин).

2) «Прекрасное далеко» (Е. Крылатов, Ю. Энтин).

3) «Крылатые качели» (Е. Крылатов, Ю. Энтин).

4) «Орлята учатся летать» (Н. Добронравов, А. Пахмутова).

5) «Взвейтесь кострами» (С. Дешкин, А. Жаров).

6) «Веселый ветер» (В. Лебедев-Кумач, И. Дунаевский).

7) «Песня о пионерской мечте» (Л. Бакалов, Ц. Солодарь).

8) «Песня о первом пионерском отряде» (А. Долуханян, С. Рунге).

9) «Мальчишки, девчонки» (А. Островский, И. Дик).

10) «Флажок» (В. Губарев, А. Филиппенко).

В тематический день в рамках Акции можно включить описанные ниже активности (пионерские игры, создание стенгазет, «Диалог с пионером») либо их элементы.

Кроме этого, в рамках тематического дня рекомендуется организовать выступления барабанщиц, участников областной детско-юношеской оборонно-спортивной игры «Зарница», организовать субботник, сбор макулатуры, «патрули дежурных» (проверка сменной обуви у обучающихся, контроль соблюдения порядка обучающимися; на рукавах дежурных должны быть соответствующие повязки на рукавах), «вахты памяти», посвященные пионерам-героям Советского союза, образовательной организации.

Рекомендуется устроить просмотр фильма (части фильма) или мультфильма о пионерах с дальнейшим обсуждением. Также возможно выбрать формат, при котором участники посмотрят фильм заранее, а в рамках мероприятия включатся в его обсуждение.

Рекомендуемые фильмы и мультфильмы о пионерском детстве (см. рабочие материалы)

1) «Кортик».

2) «Гостья из будущего».

3) «Тимур и его команда».

4) «Королевство кривых зеркал».

5) «Приключения Петрова и Васечкина, обыкновенные и невероятные».

6) «Приключения Электроника».

7) «Петя и красная шапочка».

8) «Ивашка из дворца пионеров».

9) «Вовка в Тридевятом царстве».

10) «В стране невыученных уроков».

Рекомендуемые вопросы для обсуждения фильма/мультфильма

1) Найти внешние атрибуты пионерского движения в фильме/мультфильме.

2) Соблюдают ли главные герои пионерские законы? Если нет, начинают ли они это делать в конце фильма/мультфильма? Приведите примеры.

3) Отличается ли поведение главных героев от поведения современных школьников? Если да, то чем?

4) Отличаются ли размышления главных героев от размышлений современных школьников? Если да, то чем?

5) Хотите ли вы быть похожими на главных героев? Какие качества главных героев вам хотелось бы перенять? Почему?

**Мероприятие «Игры нашего двора»**

Рекомендуется включить в мероприятие не менее четырех нижеописанных игр. При этом можно организовать несколько параллельных площадок с разными играми.

Перед тем как участники мероприятия приступят к играм, организаторам необходимо объявить, что мероприятие проходит в рамках Акции, и игры, в которых школьникам предлагается принять участие, были популярны во времена пионерского движения. Рекомендуется использовать информацию о пионерском движении из информационной справки (см. рабочие материалы).

1) «Колечко-колечко, выйди на крылечко»

Место проведения: улица, кабинет.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: «колечко» – предмет небольшого размера (кольцо, камешек и пр.).

Все участники садятся в ряд и складывают перед собой ладони лодочкой. Ведущий также складывает ладони лодочкой, при этом у ведущего в «лодочке» находится «колечко». Между ладоней у участников остается небольшое пространство, куда ведущий помещает свою «лодочку». Ведущий обходит всех участников по очереди, вкладывая свою «лодочку» в их ладони. При этом он незаметно оставляет «колечко» в ладонях у одного из участников.

После того как ведущий обошел всех участников, он отходит от них на несколько шагов и громко говорит: «Колечко-колечко, выйди на крылечко». Тот игрок, у которого в ладонях лежит «колечко», должен быстро вскочить и выбежать на середину комнаты или площадки. Цель остальных участников – не выпустить его из ряда. Они должны быть настороже, зорко следить за всеми соседями и не давать вырваться тому участнику, который владеет «колечком». Если участник остается сидеть на скамейке, он отдает «колечко» ведущему, и игра продолжается. Если участнику удается выйти на середину игровой площадки, ведущим становится он.

2) «Тише едешь – дальше будешь»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 3 и более (из них – один ведущий).

Площадка для игры ограничивается с двух сторон параллельными линиями. На одной линии встает ведущий, на другой – участники. Расстояние между линиями может быть разным: от 20 до 50 метров.

Задача участников: добежать до ведущего и дотронуться до него.

Ведущий стоит спиной к участникам и говорит «Тише едешь, дальше будешь. Замри». При этом он может повторить фразу «Тише едешь, дальше будешь» несколько раз либо произнести ее очень медленно или очень быстро. Все это необходимо для того, чтобы запутать участников. При слове «Замри» участники должны замереть на местах и не двигаться, ведущий поворачивается лицом к участникам.

Если ведущий видит, что кто-то из участников вовремя не остановился либо двигается, эти участники выбывают из игры (либо возвращаются на старт).

Участник, первым добежавший до ведущего, становится ведущим в следующем раунде игры.

3) «Горячая картошка»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 6 и более.

Реквизит: мяч.

Участники становятся в круг и начинают перекидывать друг другу мяч. Задача каждого участника как можно быстрее перекинуть мяч другому игроку. Если участник не поймал мяч, уронил его, не отбил или задержал в руках дольше чем на секунду, он временно выходит из игры и садится на корточки в середине круга. Вернуться в игру можно, поймав мяч из положения сидя (стоять внутри круга запрещается, но можно выпрыгивать вверх, чтобы поймать мяч). Также участник из «штрафной зоны» может вернуться в круг, если мяч коснется его случайно.

Игра продолжается до тех пор, пока не останется стоять только один участник. Он будет считаться победителем.

4) «12 палочек»

Место проведения: улица.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: 12 палочек, доска, камень (бревнышко, полено и пр.).

Доску необходимо положить на камень так, чтобы получилась катапульта. 12 палочек нужно положить на один конец доски, на другой конец доски резко нажимает ведущий, чтобы все палочки разлетелись.

Пока ведущий собирает палочки, участники прячутся. После того, как палочки собраны и возвращены на конец доски, ведущий начинает искать спрятавшихся участников. Когда ведущий находит одного из игроков, они наперегонки бегут к «катапульте». Если участник успевает добежать и разбросать палочки первым, игра повторяется с тем же сценарием. Если первым добежит ведущий, ведущим становится найденный участник, остальные прячутся.

5) «Гаражики»

Место проведения: улица, кабинет.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: спички (монеты, маркеры, любые небольшие предметы).

Ведущий выкладывает на любой горизонтальной поверхности фигуры из небольших предметов и просит участников угадать, сколько здесь «гаражиков». Правил выкладывания фигур нет, ведущий может делать это на свое усмотрение. Участники должны догадаться, что количество «гаражиков» необходимо определить не по выложенным фигурам, а по количеству пальцев, которые выставляет ведущий, опираясь на край площадки.

Участники, догадавшиеся о принципе называния количества «гаражиков» не должны сообщать его остальным игрокам.

6) «Казаки-разбойники»

Место проведения: улица.

Количество участников: две команды (в каждой команде не менее 4 человек).

Реквизит: мел, при необходимости – отличительные знаки для двух команд (например, повязки на рукава).

Участники заранее договариваются, на территории какой площади будет проходить игра, и не выбегают за ее пределы.

Определить, кто в какой лагерь войдет («казаки» или «разбойники»), можно жеребьевкой или выбрав атаманов (капитанов), которые сами наберут себе команды.

После набора команд выделяется время (до 20 минут) на подготовку. «Разбойники» договариваются, куда будут прятаться, придумывают секретный пароль (секретное слово, шифр) и разбегаются, обозначая свой маршрут мелками – рисуют стрелки через каждые 20–30 метров (обязательно нужно рисовать стрелки на каждом повороте и перекрестке, при этом на развилке дорог разрешается указывать несколько направлений, чтобы запутать «казаков» и повести их по ложному следу).

«Казаки» в это время готовят «темницу»: обрисовывают мелом площадку, а также договариваются о том, каким способом будут выпытывать у пойманных разбойников секретный пароль (чаще всего для этого выбирают щекотку). Сюда будут приводить пойманных «разбойников».

«Разбойники» могут выбирать себе разные укрытия и делиться на несколько групп, тогда найти их будет сложнее. Если «казак» нашел и поймал – осалил – кого-то из «разбойников», то пленник вместе с ним идет в «темницу». По пути «разбойника» могут освободить друзья, осалив «казака». Таким же образом можно выручить пойманного бандита из плена.

В «темнице» у «разбойников» начинают выпытывать секретные пароли «разбойников».

«Казаки» одерживают верх, когда в «темнице» окажутся все «разбойники», или когда «казакам» станет известен секретный пароль. Затем команды могут поменяться ролями.

7) «Что исчезло?»

Место проведения: улица, кабинет.

Количество участников: от 5 и более (из них – один ведущий).

Реквизит: различные небольшие предметы (количество – не менее 7, не более 15, предметы должны легко идентифицироваться, не должны повторяться), секундомер.

На горизонтальной поверхности раскладываются предметы. Ведущий рассматривает их и старается запомнить в течение 30 секунд. После этого отворачивается. Игроки убирают один из предметов. Ведущий поворачивается и угадывает, какой предмет убрали. Если ведущий угадывает исчезнувший предмет, ведущим становится один из участников.

Можно усложнить игру, убирая одновременно несколько предметов или перемешивая оставшиеся предметы.

8) «Классики»

Место проведения: улица.

Количество участников: от 5 и более.

Реквизит: мел.

Заранее необходимо нарисовать игровое поле. Предлагается два варианта (см. рисунок):

– традиционное (состоит из 10 пронумерованных прямоугольников, расположенных в столбик, с полукруглым «выходом» над цифрой «10»);

– «улитка» (пронумерованные четырехугольников составлены в спираль, последняя цифра приходится на середину спирали).

Участник прыгает по полю вперед и назад по четыре раза, попадая во все прямоугольники: первый раз – на правой ноге, второй – на левой, третий – меняя ноги, четвертый – на обеих ногах. Участник прыгает, пока не сделает ошибку: наступит на линию, использует неправильную ногу для прыжка. Совершив ошибку, участник выходит из игры. Другие участники прыгают таким же образом.

Когда снова подойдет очередь первого игрока, он начинает прыгать с того места, где сделал ошибку. Побеждает тот, кто первым пройдет всю последовательность прыжков.



9) «Резиночки»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 5 и более.

Реквизит: бельевая резинка длиной 3–4 метра.

Резинку нужно связать, чтобы получился замкнутый контур, и растянуть на ногах двух участников. Третий участник прыгает через резинку, выполняя упражнения по порядку:

– «десяточки»: участник стоит слева от резинки, впрыгивает двумя ногами в середину, выпрыгивает справа. Обратно прыгает наоборот – справа налево; повторить 10 раз;

– «девяточки»: участник становится в середину между резинками, в прыжке разводит ноги и приземляется с наружных сторон так, обе линии резинки оказались у него между ног, затем прыжком снова становится в середину; повторить девять раз;

– «восьмерочки»: участник становится в середину между резинками, в прыжке разводит ноги и приземляется так, чтобы под каждой стопой у него оказалось по резинке, затем прыжком снова становится в середину; повторить восемь раз;

– «семерочки»: правая нога участника стоит между резинок, левая – снаружи, участник в прыжке разворачивается на 180 градусов, и ставит ноги наоборот: левая – внутри, правая – снаружи, затем снова меняет положение ног в прыжке; повторить семь раз;

– «шестерочки»: участник становится левой ногой на левую резинку, правой ногой – на правую, в прыжке разворачивается на 180 градусов, теперь левая нога оказывается на правой резинке, правая – на левой, затем снова меняет положение ног в прыжке; повторить шесть раз;

– «пятерочки»: участник стоит снаружи по левую сторону от резинок, подпрыгивает, цепляя правой ногой левую резинку, и перепрыгивает через правую, правая нога оказывается зажатой в треугольнике, а левая стоит снаружи; теперь левую ногу нужно перекинуть к правой в центр треугольника, немного отойти влево так, чтобы раздвинуть расстояние между резинками и выпрыгнуть с правой стороны от резинок; повторить пять раз;

– «четверочки»: участник стоит снаружи лицом к резинке, прыгает вперед и приземляется между резинками, снова прыгает вперед и приземляется снаружи, прыгает назад спиной (не поворачиваясь) в середину и наружу в начальную позицию; повторить четыре раза;

– «троечки»: Участник стоит снаружи лицом к резинке слева, прыгает вперед, цепляя двумя ногами левую резинку, напрыгивает на правую, разворачивается в прыжке на 180 градусов, сбрасывая резинку с ног, и приземляется снаружи справа лицом к резинке, делает то же в обратном направлении; повторить три раза;

– «двоечки»: участник стоит слева от резинки, прыгает, наступает двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на левую резинку, разворачивается в прыжке на 180 градусов, наступает двумя ногами (одна впереди, другая сзади) на правую резинку, делает то же в обратном направлении; повторить два раза;

– «единички»: участник стоит снаружи спиной к левой резинке, подпрыгивает и цепляет двумя пятками левую резинку, приземляется на правую резинку двумя ногами, выпрыгивает справа, освободив ноги от резинок, и останавливается за резинкой и лицом к ней.

Если участник не выполняет одно из упражнений, очередь переходит к следующему игроку. Выигрывает тот, кто первым выполнит все упражнения за один раз.

10) «Пуля, мина, бомба»

Место проведения: улица, спортивный зал.

Количество участников: от 7 и более (из них – два ведущих).

Реквизит: мяч.

Ведущие становятся по обе стороны игрового поля, остальные участники находятся между ними. Задача ведущих – кидать мяч друг другу, целясь при этом в участников, задача участников – уворачиваться от мяча. При этом у ведущих есть три способа бросить мяч: «пуля» (мяч бросается прямо), «мина» (мяч катится по полу), «бомба» (мяч подкидывается вперед и вверх). Ведущие каждый раз выкрикивают способ броска перед тем, как его осуществить.

Участники, в которых попадает мяч, выходят из игры. Побеждает участник, который последним останется на игровой площадке.

**Стенгазеты «История пионерии в нашей школе» и «История нашего ДиМОО»**

Создание стенгазеты – это коллективное творчество, в процессе которого развиваются навыки работы в команде. Здесь каждый найдет себе дело по душе: информационное наполнение, подбор фотографий, художественное оформление и многое другое.

Стенгазета – это газета большого формата, поэтому лучше всего оформлять ее на листе бумаги формата от А0 до А2.

При оформлении стенгазеты можно использовать как рукописный, так и печатный текст, фотографии, рисунки, инфографику. Вся стенгазета и каждый блок стенгазеты должны иметь заголовки.

Возможны два варианта стенгазеты «История нашего ДиМОО»:

– одна стенгазета, в которой размещена информация обо всех ДиМОО образовательной организации;

– несколько стенгазет, каждая из которых посвящена отдельному ДиМОО.

В стенгазету «История пионерии в нашей школе» необходимо включить: историю возникновения и развития пионерского отряда (отрядов) в общеобразовательной организации (дата возникновения, персоналии, основные вехи развития, истории, мероприятия, традиции и т. д.).

В стенгазету «История нашего ДиМОО» необходимо включить: историю возникновения и развития ДиМОО (дата возникновения, основные вехи развития, традиции (при наличии), основные мероприятия и проекты, количество участников на данный момент, взаимосвязь объединения с пионерским движением).

В стенгазеты рекомендуется включить: архивные фотографии, отзывы и воспоминания бывших и настоящих участников, анонсы предстоящих мероприятий (для ДиМОО), курьезные случаи из жизни пионеров и членов ДиМОО и т. д.

**Встреча «Диалог с пионером»**

Мероприятие предполагает проведение встреч участников Акции с успешными руководителями детских/молодежных общественных объединений либо с успешными людьми, которые в прошлом были активистами пионерского движения. Участники могут в неформальной обстановке задать вопросы гостям, которые были пионерами, узнать их жизненный путь, истории успеха людей, чей жизненный опыт может стать примером, поговорить о том, что значило для героя встречи быть пионером.

Для проведения мероприятия заранее выбирается модератор. Модератором может быть руководитель ДиМОО или педагог образовательной организации, на базе которой действует ДиМОО.

Реквизит: ноутбук, мультимедийный проектор, экран (при необходимости трансляции презентации, архивных фото- и видеоматериалов); радиомикрофоны (при проведении мероприятия в большом зале), стулья или кресла (для размещения гостей и модератора), оборудование для онлайн-трансляции мероприятия (при проведении мероприятия в онлайн-формате).

Ход мероприятия

Модератор представляет гостя/гостей. Кратко рассказывает об Акции, о пионерском движении, о связи пионерского движения и современных ДиМОО (для этого можно использовать информационную справку из рабочих материалов), о ходе мероприятия (сначала модератор задает гостю заранее подготовленные вопросы, после этого возможность задать вопрос гостю получают все участники мероприятия).

В случае проведения мероприятия в онлайн-формате модератор поясняет, что участники могут задавать свои вопросы в комментариях к трансляции.

Рекомендуемые вопросы для проведения встречи

1. Сожалеете ли вы, что пионерского движения больше не существует? Почему?

2. Какие можете назвать плюсы жизни пионера?

3. Собирали ли вы макулатуру и металлолом, когда были пионером?

4. Носили ли вы пилотку?

5. Как часто стирали и гладили пионерский галстук? Сохранился ли он у вас?

6. Поделитесь лучшими воспоминаниями из времени, когда вы были пионером.

7. Нужно ли пионерское движение сейчас? Или достаточно существующих детских и молодежных общественных объединений (РДШ, ВВПОД «ЮНАРМИЯ», волонтерские отряды
и т. д.).

8. Расскажите о вашем пионерском наставнике. Привнес ли он в вашу жизнь что-то важное?

9. Должен ли пионер быть отличником?

10. Расскажите про церемонию вступления в пионеры. Готовились ли вы к ней? Или это было рутинное событие?

11. Посоветуйте фильм или книгу, в которых пионеры показаны максимально близко к жизни.