**Методические рекомендации по областной акции, приуроченной к Дню знаний**

(далее – Акция)

2022 год

1 сентября отмечается День знаний.

С целью привлечения внимания общественности к Дню знаний на территории Вологодской области проводится областная акция, посвященная данному государственному празднику (далее – Акция).

В рамках Акции детским и молодежным общественным объединениям Вологодской области предлагается провести командную интеллектуальную игру «Наши ДиМОО».

**Методические рекомендации по проведению**

**командной интеллектуальной игры «Наши ДиМОО»**

**Цель** – популяризация деятельности детских и молодежных общественных объединений (далее – ДиМОО).

**Место проведения**: ДиМОО муниципальных районов/городских округов Вологодской области.

**Срок проведения:** 1 по 23 сентября 2022 года.

**Участники:** обучающиеся общеобразовательных организаций Вологодской области. Участники делятся на команды по 5–6 человек.

**Форма проведения:** командная интеллектуальная игра (далее – Игра).

**Оборудование:**

– мультимедийное оборудование (ноутбук, проектор, экран);

– столы (по количеству команд), стулья (по количеству участников);

– электронная презентация с вопросами;

– листы бумаги формата А4 (при желании организаторы могут оформить бланки для ответов команд) и ручки.

Для проведения Игры необходимы: ведущий, сетная комиссия в составе не менее двух человек для подсчета правильных ответов у команд; рекомендуется привлечь волонтеров для сбора листов (бланков) с ответами.

Презентацию для проведения Игры можно скачать по ссылке: https://disk.yandex.ru/d/OZhQWVqK81EGtg.

Игра состоит из 30 вопросов, разделенных на 5 раундов.

Каждая команда получает листы бумаги (из расчета – 1 лист на 1 раунд). Вопросы зачитываются ведущим и демонстрируются на экране в течение 1 минуты. Командам необходимо в течение 1 минуты вписать ответ на лист (в бланк).

После каждого раунда организаторы или волонтеры собирают листы с ответами, отдают их жюри, а ведущий объявляет правильные ответы. Рекомендуется перед объявлением правильного ответа полностью зачитать вопрос. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл (если не указано другое).

По окончании Игры счетная комиссия считает баллы и подводит итоги.

Победителем Игры становится команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам всех раундов. В случае когда две и более команд набрали одинаковое количество баллов, проводится дополнительный раунд.

Команда-победительница может быть награждена памятными призами, дипломами.

В конце мероприятия рекомендуется провести групповое фотографирование.

**Ход Игры**

Участники занимают свои места за столами.

**Ведущий:** Сегодня мы проводим квиз в честь 1 сентября, Дня знаний.

Вас ждет 5 раундов, каждый посвящен определенной теме, но все вопросы так или иначе связаны со школой, детством, юностью и детскими и молодежными общественными объединениями (ДиМОО).

Кроме дня знаний Игра посвящается столетию пионерской организации, которая в этом году отмечает 100-летний юбилей с момента основания.

Победителем Игры станет команда, набравшая наибольшее количество баллов по результатам всех 6 раундов. В случае если две и более команд наберут одинаковое количество баллов, мы проведем дополнительный раунд. Желаю всем командам удачи!

*Ведущему рекомендуется перед каждым раундом делать подводку к тематике вопросов.*

**Вопросы**

Раунд 1. Вспоминай!

*Участникам предстоит ответить на вопросы, посвященные Всесоюзной пионерской организации имени В.И. Ленина.*

1. Пионерская организация возникла не с нуля. Прототипом послужило скаутское движение. Назовите страну, где был организован первый скаутский лагерь?

Ответ: Англия.

2. Как правильно называлась пионерская клятва?

а) торжественное обещание;

б) торжественная речь;

в) торжественная песнь.

Ответ: а.

3. Что символизируют три конца пионерского галстука?

а) солнце, воздух и воду;

б) мир, труд, май;

в) связь трех поколений – комсомольцев, пионеров, коммунистов.

Ответ: в.

4. Какие два слова пропущены в песне?

«Взвейтесь кострами, синие ночи!

Мы – пионеры, ... !

Близится эра светлых годов,

Клич пионеров: «Всегда будь готов!».

Ответ: Дети рабочих.

5. Чье имя носила Всесоюзная пионерская организация?

а) Спартака;

б) В.И. Ленина;

в) А.С. Макаренко.

Ответ: б.

6. С именем этого императора можно соотнести начало детского движения в России. Именно во время его правления были созданы «Школы строю и гимнастики», а также такие организации, как «Юные моряки», «Юные саперы», «Юные разведчики» и др. Назовите императора.

а) Павел I;

б) Николай II;

в) Александр III.

Ответ: б.

Раунд 2. Продолжай!

*Участникам необходимо правильно продолжить предложенные фразы, выбрать правильный вариант ответа.*

1. Без друга...

а) все не туго;

б) и на сердце вьюга;

в) выиграешь бой.

Ответ: б.

2. Птица сильна крыльями...

а) а человек дружбой;

б) забывать ее не спеши;

в) и волков не боится.

Ответ: а.

3. Кто, если не...

а) мы;

б) кто-то другой;

в) юнармейцы.

Ответ: а.

4. Бороться и искать, найти и...

а) успокоиться;

б) взять;

в) не сдаваться.

Ответ: в.

5. ... учатся летать.

а) птенцы;

б) орлята;

в) дети.

Ответ: б.

6. Вот закон на сто веков...

а) Только вперед!

б) Пионер всегда готов!

в) Будь здоров!

Ответ: б.

Раунд 3. Смотри!

*Вопросы раунда сопровождаются картинками либо другими визуальными средствами.*

1. Что из этого является пионерским значком?

|  |  |
| --- | --- |
| а) | б) |
| в) | г) |

Ответ: б.

2. Какого цвета был пионерский галстук?

|  |  |
| --- | --- |
| а) оранжевый | б) красный |
| в) желтый | г) розовый |

Ответ: б.

3. Рассмотрите плакаты. На каком из них изображено «непионерское» поведение»?

|  |  |
| --- | --- |
| а) | б) |
| в) | г) |

Ответ: а.

4. Логотип какого международного детского лагеря изображен на картинке?



Ответ: «Артек».

5. Кто является председателем РДШ?

|  |  |
| --- | --- |
| а) спортсмен Максим Цветков | б) актер Василий Ливанов |
| в) космонавт Сергей Рязанский | г) ученый Григорий Перельман |



Ответ: в.

6. Составьте как можно больше слов из букв слова «ОБЪЕДИНЕНИЕ».

Баллы: по 0,2 балла за каждое слово.

Во время проверки ответов ведущий может зачитать слова, которые получились у команд.

Раунд 4. Знай!

*Раунд посвящен современным ДиМОО.*

1. Кто является символом Всероссийского военно-патриотического детско-юношеского движения «ЮНАРМИЯ»?

Ответ: орел.

2. Как называются представители движения, которое своей целью ставит безвозмездную помощь людям, объединениям и организациям.

Ответ: добровольцы, волонтеры.

3. Как расшифровывается аббревиатура РДШ?

Ответ: Российское движение школьников.

4. Назовите документ, в котором должны быть прописаны, цели и задачи, права и обязательства, структура общественного объединения.

а) приказ;

б) устав;

в) резолюция.

Ответ: б.

5. Членами и участниками детских общественных объединений могут быть граждане, достигшие возраста...

а) 14 лет;

б) 12 лет;

в) 8 лет.

Ответ: в.

6. Назовите дату, когда в России празднуется День детских и молодежных общественных объединений?

Ответ: 19 мая.

Раунд 5. Выбирай!

*Раунд посвящен современным ДиМОО. Все вопросы закрытые.*

1. Какого направления деятельности нет в Российском движении школьников?

а) естественное-научное;

б) информационно-медийное;

в) гражданская активность.

Ответ: а.

2. Кто был инициатором создания Движения «ЮНАРМИЯ»?

а) президент РФ Владимир Путин;

б) министр обороны РФ Сергей Шойгу;

в) председатель Совета Федерации Федерального Собрания РФ Валентина Матвиенко.

Ответ: б.

3. Слово «волонтер» произошло от французского слова, которое в переводе означает…

а) помощник;

б) активист;

в) доброволец.

Ответ: в.

4. РДДМ – это общероссийская общественно-государственная детско-молодежная организация, образованная Учредительным собранием 20 июля 2022 года. Расшифруйте аббревиатуру РДДМ.

а) Районные движения домов молодежи;

б) Российское движение детей и молодежи;

в) Региональные движения детей и молодежи.

Ответ: б.

5. Сколько лет исполнилось «ЮНАРМИИ» в 2022 году?

а) 6 лет;

б) 10 лет;

в) 50 лет.

Ответ: а.

6. В какой документ фиксируется деятельность волонтера?

а) паспорт;

б) трудовая книжка;

в) личная книжка волонтера.

Ответ: в.

Дополнительный раунд

Правила проведения: проводится только в том случае, если на первое место претендует больше одной команды. В раунде участвуют команды, претендующие на первое место в Игре.

Ведущий зачитывает вопрос. Командам дается 30 секунд на размышление. Ответ может озвучить команда, представитель которой первым поднял руку. Если ответ правильный, команда получает 1 балл и становится победителем. Если ответ неправильный, право ответа переходит к следующей команде. Если все команды ответили неверно, ведущий озвучивает правильный ответ и зачитывает следующий вопрос. Ведущий зачитывает вопросы до тех пор, пока не выявится команда-победитель. Правильный ответ на вопорос появляется на экране сразу же, как только кто-то из участников правильно ответит, либо после того, как все команды ответили неправильно.

1. В костюме какой культуры – «царицы полей» – появился в конце фильма «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен» главный герой Костя Иночкин?

Ответ: Кукуруза.

2. Закончите диалог профессора Громова и Электроника из фильма «Приключения Электроника».

– Ну, и чего ты хочешь?

– Быть как вы.

– Не понял. Выражайся точнее.

– Всегда поступать по-своему. И делать, что мне нравится. В общем, быть...

Ответ: Человеком.

3. Назовите имя советского школьника, которого по праву можно считать основателем волонтерского движения в СССР: после выхода фильма об этом школьнике по всей стране стали появляться отряды пионеров, помогающих пенсионерам и семьям красноармейцев.

Ответ: Тимур.

4. Как называется юмористический киножурнал, который в светское время рассказывал смешные истории из жизни пионеров, а теперь – обычных школьников?

Ответ: «Ералаш».