

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

УКРАЇНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ЦЕНТР НАЦІОНАЛЬНО-ПАТРІОТИЧНОГО
ВИХОВАННЯ, КРАЄЗНАВСТВА І ТУРИЗМУ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

НАКАЗ

15 квітня 2020 р.

№ 45-А

м. Київ

Про затвердження
Методичних рекомендацій
з організації роботи в куренях
Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»)

Відповідно до Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»), затвердженого Постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845

НАКАЗУЮ:

1. Затвердити Методичні рекомендації з організації роботи в куренях Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), що додаються.
2. Контроль за виконанням наказу покласти на заступника директора з виховної роботи Бондарчука Д. О.

Директор



Сергій Неділько

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ з організації роботи в курнях Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

Вступ

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – Гра) є системною формою роботи з національно-патріотичного виховання дітей і молоді, важливим засобом громадянської освіти та формування національно-патріотичної свідомості молодого покоління.

Організація Гри у закладах освіти, громадських об'єднаннях і молодіжних центрах здійснюється на основі Положення про зазначену Гру, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 року № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання» шляхом створення та розвитку національно-патріотичних осередків самовиховання дітей та молоді у тісній співпраці з громадськістю.

Основою організації Гри є добровільне об'єднання учасників у рої, а роїв – у курені, в яких забезпечується реалізація принципу дитячого та учнівського самоврядування. Діяльність з організації Гри у закладах освіти є однією з форм позашкільної (позакласної) гурткової роботи.

Виховні цінності та виховний метод Гри

Головні обов'язки і Обітниця учасника Гри:

- 1) бути вірним Богові та Україні;
- 2) робити добре діло (служіння ближньому);
- 3) дотримуватись у житті кодексу лицарської честі (закону джур).

Ключові риси кодексу лицарської честі: мудрість, шляхетність, відвага, які деталізуються наступним чином:

- 1) підготовлений і безкорисливий – повсякчасно готовий виконати свій обов'язок служіння Богові, Україні, ближньому;
- 2) чесний – виражає правдивість, прямоту характеру, відвертість;
- 3) дисциплінований – організований, незмінно дотримується правил поведінки, підпорядкований і вірний козацькому Звичая, Конституції та Законам України;
- 4) активний і підприємливий – працює і бореться всіма силами, проявляє творчу ініціативу, використовує всі можливості на благо України;
- 5) відважний – безстрашно протистоїть усім перешкодам і небезпекам;
- 6) витривалий – міцний, стійкий, здатний витримувати велике фізичне, емоційне, інтелектуальне та моральне напруження;

7) врівноважений – стриманий, вміє володіти собою, відзначається витримкою, завжди однаково спокійний, гордий і усміхнений;

8) точний – суворо дотримується встановленого порядку, акуратний і пунктуальний;

9) здоровий – веде здоровий спосіб життя, міцний тілом і духом, у міру можливостей практикує та поширює руханку і спорт;

10) обережний – завжди дбає про безпеку (козацьку таємницю, безпеку занять та інше).

Виховний метод Гри базується на 8 принципах, подібних до принципів пластової (скаутської) методики:

- закон джур і Обітниця (Law and promise);
- навчання через дію (Learning by doing);
- самовиховання (Personal progression);
- символічна основа (Symbolic framework);
- ройова система (Team system);
- життя в природі і у злагоді з природою (Nature);
- підтримка дорослих (Adult support);
- участь в житті громади (Community involvement).

Виховний метод Гри втілюється через:

- проходження учасником Гри самоосвітнього просвітницького курсу самовиховання в малих групах – роях згідно із системою ступенів здобуття нових компетентностей шляхом реалізації плану особистісного розвитку для кожної вікової групи, який передбачає допомогу кожному учаснику Гри в його усвідомленій та активній участі у власному розвитку;

- складання проб (іспитів, тестів), розроблених Українським державним центром національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді (далі - УДЦНПВ) за погодженням з Головним штабом Гри для визначення ступеню оволодіння якістьми;

- впровадження реального учнівського самоврядування, взаємодію роїв у рамках куреня під керівництвом ради ройових та опікою виховника, з ухваленням рішень і особистою участю в організації їх якісного виконання та відповідальністю за результати, самооцінкою своєї діяльності в первинному осередку;

- участь у підсумкових наметових таборуваннях, які проводяться щороку на чотирьох рівнях (на рівні первинних осередків – куренів (у закладах освіти), на районному (міському, об'єднаній територіальній громаді), обласному та всеукраїнському рівні);

- участь у національних та місцевих змаганнях і заходах національно-патріотичного, військово-патріотичного або громадянського спрямування, які проводять заклади освіти, громадські об'єднання, інші організації, установи; масових заходах у рамках Гри (збори, злети, фестивалі, семінари, акції, експедиції, конкурси тощо).

Робота штабів з організації Гри

Для розвитку Гри та забезпечення участі в ній членів громадських об'єднань головами відповідних місцевих державних адміністрацій, органів місцевого самоврядування, головами об'єднаних територіальних громад створюються обласні, районні, міські (об'єднаних територіальних громад) штаби Гри відповідно до рекомендацій Головного штабу.

Штаби Гри діють у відповідності до Положення про Гру тारेгламенту, затвердженого Головним штабом Гри.

Головним завданням штабів є сприяння створенню та діяльності куренів впродовж навчального року включно з підготовкою та проведенням курінних наметових таборів.

Виховна опіка куреня та інструкторська ланка

Виховну опіку над кожним куренем Гри здійснює виховник. Це педагогічний працівник або волонтер, який:

- є учасником Гри;
- отримав відповідний сертифікат про проходження вишколу за спеціальною програмою підготовки виховників;
- виявив бажання займатися гуртковою виховною роботою з молоддю і практичною діяльністю зі створення постійно діючого осередку Гри – куреня.

Підготовка виховників здійснюється сертифікованими тренерами на вишкільних курсах, які проводяться установами, що мають право на послуги з навчання і пройшли реєстрацію в УДЦНПВу справі підготовки виховників Гри.

Підготовка виховника, за підсумками якої видається сертифікат, включає:

- теоретичний курс виховника;
- практичну роботу з куренем (тривалість – 6-12 місяців);
- проведення курінного наметового табору.

Вимоги до кандидата на виховника:

- особисто є прикладом у дотриманні кодексу лицарської честі;
- користується авторитетом у юнацтва і громади;
- володіє основами знань з вікової психології підлітків;
- веде здоровий спосіб життя;
- морально і фізично загартований;
- комунікабельний;
- креативний;
- відповідальний;
- володіє знаннями з сучасних науково-інформаційних технологій.

Обов'язки виховника:

- проводити систематичний вишкіл ройових та інших учасників Гри;

- дбати за дотримання куренем Положення та інших нормативних документів гри «Джура»;
- взаємодіяти з батьками, сприяти самокоординації батьківського комітету куреня;
- забезпечувати зв'язок куреня з Головним штабом або уповноваженим штабом відповідного рівня;
- бути прикладом для наслідування та хорошим наставником.

На допомогу виховнику, за вибором учасників Гри, може призначатися опікун куреня – відома заслужена особа, представник громадського об'єднання, який надав відповідну письмову згоду Головному штабу або уповноваженому обласному штабу (*додаток 1*).

З метою набуття спеціальних компетентностей учасниками Гри (стрільба, надання домедичної допомоги, туристсько-спортивні вміння тощо) до роботи з роями, за рішенням та під контролем і відповідальністю виховника, може залучатися інструкторська ланка з числа батьків, вчителів-предметників, зацікавлених і компетентних громадських активістів. Ланка інструкторів може бути спільна для кількох куренів.

Створення та реєстрація куреня - базової організаційної одиниці Гри

Діяльність куреня спрямовується на індивідуальний розвиток особи шляхом самовиховання учасника Гри і його успішну самореалізацію в команді через участь у колективних діях.

Для започаткування нового куреня рекомендується створити рій молодих козаків із юнацтва 15-16 років (9-10 клас), який має досягти певного рівня підготовки. Після цього рій розгортається у повноцінний курінь, де вишколені молоді козаки/козачки обіймають посади у Раді ройових (провід куреня), а також стають ройовими і заступниками ройових у 3-4 новосформованих роях джур віком 11-14 років та 1-2 роях новаків (козачат) віком 6-10 років.

У подальшому відбуваються вибори ройових та їх заступників з числа джур, які досягли певного рівня підготовки. У разі, якщо на момент прийняття рішення про створення куреня, на базі закладу освіти чи громадської організації вже діють різновікові рої, за рішенням виховника, розгортання куреня може відбуватися в інший спосіб, за умови що в курені буде створено 2-4 рої та рада ройових.

Обов'язковою умовою участі у Грі є письмове зголошення учасника яке підтверджується письмовим дозволом батька або матері чи опікуна дитини(*додаток 2*). Оригінал зголошення зберігає виховник куреня.

Започаткування нового куреня може відбуватись у формі створення пластового гуртка або сумівського рою із подальшим розгортанням його в курінь.

Після створення куреня УДЦНПВ проводить реєстрацію куреня відповідно до Порядку реєстрації куренів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), затвердженого Головним штабом Гри.

Самовиховання у куренях (система проб та вмілостей)

Виховний метод Гри передбачає набуття громадянських компетентностей учасником Гри у трьох вікових групах: молоді козаки – це найстарша організаційно-виховна вікова група в системі Гри, джури – середня (основна), новаки (козачата) – початкова. Допускається включення учасника у Гру на будь-якому з рівнів.

Молоді козаки (старше юнацтво) - це найстарша організаційно-виховна вікова група в системі Гри, джури (молодше юнацтво) - середня (основна), а козачата (новацтво) - початкова.

На рівні молодих козаків і джур учасник гри може бути в одному з статусів: прихильника/прихильниці або учасника/учасниці. Прихильник/прихильниця мають право носити однострій без відзнак Гри.

Після успішного проходження першої проби виховник рою молодих козаків (лише в роях, які готуються до розгортання куреня) оголошує, що прихильник/прихильниця відповідає вимогам і заслуговує на те, щоб скласти Обітницю (присягу) та стати учасником/учасницею. У подальшому відповідність джур і молодих козаків вимогам проб визначає рада ройових.

Учасник, який склав Обітницю, має право носити на лівому рукаві нашивку із символікою гри (на передпліччі).

Проби і вмілості (компетентності) для джур та молодих козаків

На початковому етапі створення куренів Гри прихильник/прихильниця молоді козаки/козачки складають проби, визначені для джур.

Перша проба рівня джур на ступінь «учасника/учасниці» (додаток 3) – обов'язкова підстава для подальшого складання Обітниці. Після складання проби у роях молодих козаків – виховник, а у куренях – рада ройових, проводить урочисте запряження, під час якого відбувається проголошення Обітниці.

Друга проба рівня молодих козаків на ступінь «учасника/учасниці» (додаток 4) – є пробою для вікової групи молодих козаків і спрямована на розгортання і активну діяльність рою молодих козаків у межах куреня та всього куреня. Зарахування цієї проби здійснює виховник, який може делегувати цю функцію також раді ройових (за умови, що в раді ройових є достатня кількість тих, які попередньо успішно здали цю пробу). Після проходження програми другої проби, учасники отримують право носити над правою кишенею свого польового однострою нашивку з написом: «Мужність. Шляхетність. Відвага».

Після проходження базової проби для джур учасники/учасниці гри у віковій груп джур мають право, а у віковій групі молодих козаків – обов'язок – працювати за спеціалізованою програмою здобуття вмільостей (компетентностей), вимоги яких окремо затверджуються Головним штабом Гри. Наприклад, у спеціалізації «Джура-Оборонець» можуть бути вмільості: «Зброярство», «Маскування» тощо.

Вмільості - це тематичні і профорієнтаційні мікропроби у певній спеціалізації, які дають можливість молодим козакам/чкам і джурам, що склали щонайменше першу пробу учасника гри, розвивати свої компетентності відповідно до власних зацікавлень.

Відзнаку спеціалізованої вмільості учасники гри–молоді козаки і джури–отримують після виконання всіх вимог, передбачених для здобуття відповідних вмільостей. Відзнака являє собою нашивку круглої форми (діаметр – 3 см) синє тло із червоним обідком і символічним зображенням вмільості. Відзнаки вмільостей кріпляться на правий рукав польового однострою.

Джури та молоді козаки/козачки, які виконали програму першої проби, можуть здобувати пластові вмільості на заходах, вишколах і у таборах НСОУ-Пласт та розвиватись в межах пластових спеціалізацій. Також можуть здобувати вмільості на заходах, вишколах і у таборах СУМ в Україні та розвиватись в межах сумівських спеціалізацій.

Основні компетентностіучасників гри:

- 1) виховний ідеал Гри та самовиховання (кодекс лицарської честі, діяльність у рою та куреня тощо);
- 2) українознавство (історія, культура, традиції, мистецтво тощо);
- 3) самозарадність та рятівництво (власна безпека, надання першої домедичної допомоги тощо);
- 4) навички життя у природі (орієнтування, топографія, таборування, смуга перешкод тощо);
- 5) фізична та військово-спортивна підготовка (фізична культура, впоряд, стрільба, боротьба, самооборона, силові змагання, багатоборство тощо);
- 6) інші (кожен курінь може розробити додаткові компетентності).

Діяльність куреня впродовж навчального року

Основні види діяльності

Вишколи ройових та їх заступників – основний стимул постійного якісного зростання юнацтва у відповідних роях (виховний процес виховник організовує через ройових і їх заступників, а не веде безпосередньо).

Рада ройових – основна форма самоврядування куреня (всі ключові рішення щодо куреня приймає ця рада, зокрема про визнання складених проб, про участь/неучасть куреня у різноманітних заходах, про надання відзначень чи пересторог членам куреня, про створення нових роїв чи реорганізацію наявних тощо; роль виховника на раді ройових - спостерігати, щоб діяльність велась у виховних рамках, а також дбати про безпеку учасників гри) .

Ройовий змаг – здійснюється силами Ради ройових, стимулює здорову конкуренцію та якісне зростання роїв куреня. Може бути як між роями одного куреня, так і на рівні роїв з різних куренів одного населеного пункту або певного регіону через координацію між куренями.

Щотижневі сходи куреня – відбуваються під опікою виховника (в межах сходин куреня відбуваються і окремі сходи кожного рою). Мета сходин – підготовка до проб, мандрівок, змагань, таборувань тощо.

Мандрівки – щомісячно в ближчій околиці, під час канікул упродовж навчального року – з ночівлею (на природі, в потязі тощо).

Змагання – участь у змаганнях певного рівня (серед закладів освіти, районних, міських, об'єднаних територіальних громад, обласних, Всеукраїнських).

Таборування – наметовий табір під час літніх канікул (свій або участь в одному з таборів Гри).

Кожен рій веде свою Книгу звітяг (щоденник), яка складається з двох частин: «Спадок» та «Здобуток». У «Спадок» збираються (в тому числі усні та архівні) свідчення про боротьбу за державну незалежність України в районі (місті, селі), а в «Здобутки» вписуються свої перемоги, досягнення, імена козачат, джур, молодих козаків куреня тощо.

Кожен курінь веде свою сторінку (блог) в мережі Інтернет та викладає світлини та відеоматеріали, пов'язані з його діяльністю.

Підсумком діяльності куреня (рою) протягом навчального року є наметове таборування, які організовує рада ройових. Наметове таборування може проводитись як участь у таборі військово-патріотичного або національно-патріотичного спрямування, організованому однією чи кількома громадськими організаціями.

Однострій

Однострій є одним з обов'язкових виховних елементів Гри.

Розрізняють святковий, польовий і спортивний однострій. Перед кожною збіркою визначається, який саме однострій буде використовуватись.

Форма №1. Святковий однострій використовують в приміщеннях і на відкритті чи закритті заходів, у громаді. Однострій складається із вишиванки із вишивкою свого регіону (не обов'язково однакові у всіх в рою, але бажано), для дівчат – спідниця (можуть бути українські національні спідниці) або штани, для хлопців – штани однієї барви (можуть бути українські національні штани-шаровари). Пояси однакові, взуття подібне. Головний убір – одноколірна шапка мазепинка (і для дівчат, і для хлопців) або дівочий віночок для дівчат і козацька шапка для хлопців.

Форма № 2. Польовий однострій (для дівчат і хлопців) – камуфляжні штани і куртка, польова мазепинка, прийнята у Збройних силах України. Обов'язкова вимога – штани, куртка і мазепинка однакового кольору і принту (виняток може становити лише одноколірна шапка мазепинка, яка прийнята куренем як основна для святкового і польового однострою). Взуття – військові або туристські (трекінгові) черевики чорного, коричневого, зеленого кольорів, без яскравих кольорових вставок.

Форма № 3. Спортивний однострій – футболка із символікою гри, однакові одноколірні штани для всього куреня. Головний убір або відсутній, або одноколірна мазепинка, прийнята куренем як основна для святкового і польового однострою. Взуття спортивне, довільне.

Відзнаки куреня та рою

Назва. Кожен рій обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України (наприклад, «Святославичі», «Січовики», «Гайдамаки», «Козацькі бджоли» тощо). Назву рою затверджує рада ройових куреня. Мета: створення збірного образу, який би сприймали члени рою як частинку себе, і це б мотивувало їх спільно наслідувати свій ідеал, співдіяти у досягненні перемоги.

Кожен курінь гри «Джура» обирає собі назву за іменем покровителя (патрона) – історичної постаті місцевого або загальнонаціонального значення, яка відзначилася вагомим внеском у боротьбу за державність України в період від часів княжої доби до Революції Гідності та під час захисту України від збройної агресії Російської Федерації в антитерористичній операції, операції Об'єднаних сил в Донецькій та Луганській областях.

Особливо дієві та успішні курені - за рішенням Головного штабу - можуть отримати у своїх назвах додатково порядковий номер (число) куреня у реєстрі куренів Гри (наприклад, «Курінь число 3015 імені Михайла Сороки»), який веде Український державний центр національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді. Такі курені отримують право на пошиття власного прапора, відповідно до вимог затверджених Головним штабом, а в разі тимчасового припинення діяльності за куренем зберігається ім'я відповідного патрона (аж до моменту відновлення куреня у тому ж населеному пункті).

Знамено куреня – це полотняний квадрат зі стороною 75 см, що складається з двох чи трьох барв (малинова, жовтогаряча, чорна, синя, червона тощо). На сторонах знамена може розміщуватися емблема Гри (висотою до 25 см), назва куреня, портрет патрона куреня, емблема куреня тощо. Розміри букв по висоті – до 10 см. Знамено носить прикріпленим до древка, довжина якого має бути у співвідношенні до сторони прапора не більше як 3:1, та діаметром 3 см.

Знамено рою - це прапорець у формі рівнобедреного трикутника (основа 25 см, висота 30 см), при чому рівні боки мають заокруглену форму. Колір знамена рою - одна з барв Куреня. З обох кінців основи пришиваються шнурочки (8 см довжини), щоб прапорець можна було прикріпити до держака. У вершині трикутника є нашитий із правої сторони знамена рівнобедрений трикутник, що складається з усіх основних барв куреня (висота 8 см). Посередині прапорця, по правій стороні нашита відзначка (емблема) рою. У верхній частині з правої сторони подане число гуртка в курені та число куреня (якщо курінь має таке число); рій без куреня в цьому місці має букву «С» (самостійний). Лівий бік прапорця залишається вільним(без ніяких нашивок). Ройове знамено носить прикріпленим до древка, довжина якого має бути у співвідношенні до висоти прапора не менше як 3:1, та діаметром 3 см. Під час курінних таборів ройові прапорці можна завішувати на щоглі нижче курінного знамена.

До моменту розгортання в курінь, знамена створених до 2020 року роїв використовуються роєм під час усіх заходів. Після розгортання рою в курінь, і створення знамен відповідно до даних Рекомендацій перше знамено рою передається до музею.

Барви куреня – будь-які два чи три кольори. Основна барва для всіх учасників гри «Джура» – малинова. Її можна використовувати як одну з барв куреня, але не як основну, а додаткову.

Відзначка (емблема) рою – схематичне, символічне зображення назви рою. Розмір – Ø 5 см. Можна використовувати на правому рукаві однострою, на висоті середини між ліктем та краєм рукава на плечі.

Гасло (клич) – відображає лицарсько-воїнську, козацьку традицію, світогляд, ідеали. Можна використовувати народні приказки чи прислів'я, латинські вислови тощо. Мета – гасло має ідейно об'єднувати всіх учасників куреня/рою, спрямовувати їх на позитивну поведінку.

Особливості участі у Грі роїв (куренів), створених на базі молодіжних центрів і громадських об'єднань (за згодою)

Для досягнення мети Гри участь у ній за бажанням можуть брати громадські об'єднання і молодіжні центри шляхом створення та розвитку в себе національно-патріотичних осередків самовиховання дітей та молоді – куренів Гри. Курені громадських організацій в рамках своєї участі у Грі керуються Стратегією національно-патріотичного виховання дітей та молоді, затвердженої

Указом Президента України від 18 травня 2019 року № 286/2019, Положенням про Гру і нормативними документами з організації Гри, розробленими УДЦНПВ, з урахуванням особливостей виховних програм, діючих в громадських організаціях.

Виховники пластових і сумівських куренів звільняються від обов'язкового проходження вишколу виховників гри, за умови представлення відповідно посвідки про проходження чи сертифікату про зарахування пластового/сумівського вишколу виховників. Зацікавлені виховники у створенні пластових/сумівських куренів проходять відповідний вишкіл виховників.

У пластових куренях замість кодексу лицарської честі використовується пластовий закон, укладений у 1912 році основоположником Пласту Олександром Тисовським. У сумівських куренях - закон старшого юнацтва СУМ.

У пластових куренях письмовий дозвіл батьків оформляється відповідно до вимог НСОУ - Пласт, у сумівських - відповідно до вимог СУМ в Україні.

У пластових куренях джури складають відповідні пластові проби із іменуванням-обітницею включно, а після успішної здачі другої проби на ступінь "учасника/ці" - складають пластову присягу. У сумівських куренях - проби старшого юнацтва СУМ та Обітницю старшого юнацтва.

У пластових куренях використовується пластовий однострій, а в сумівських – сумівський. В куренях, що створені на базі інших громадських організацій, молодіжних центрів використовується однострій, символіка і назовництво відповідно до Положення та цих Методичних рекомендацій.

Голові
Головного штабу Всеукраїнської дитячо-
юнацької військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»)

(ПІБ, місце роботи, посада, громадська організація)

опікуна куреня

(назва куреня)

(повна назва закладу освіти, громадської організації)

З А Я В А

Даю свою згоду на здійснення виховної опіки над куренем Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»). З ціннісними орієнтирами, виховним методом та Кодексом лицарської честі учасника Гри ознайомлений. Зобов'язуюсь сумлінно виконувати взяті на себе обов'язки опікуна куреня.

Дата

Підпис

**ВСЕУКРАЇНСЬКА ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКА
ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНА ГРА «СОКІЛ» («ДЖУРА»)**

ЗАЯВА

Я, _____,
(прізвище, ім'я, по-батькові)

прошу прийняти мене до рою _____

куреня _____

Дата народження: «__» _____ 20__ року

Навчаюсь у: «__» класі

(повна назва навчального закладу)

Домашня адреса:

Телефон:

Батько:

(ПІБ, контактний телефон)

Мати:

(ПІБ, контактний телефон)

«__» _____ 20__ року

(підпис)

**ВСЕУКРАЇНСЬКА ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКА
ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНА ГРА «СОКІЛ» («ДЖУРА»)**

ЗАЯВА

Я, _____,

(прізвище, ім'я, по-батькові)

даю згоду на прийняття мого сина (моєї доньки)

(прізвище, ім'я дитини)

до рою _____

З ціннісними орієнтирами, виховним методом та Кодексом лицарської честі учасника Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») ознайомлений

«___» _____ 20__ року _____

(підпис)

**ВИМОГИ ПРОБ
за основними компетентностями**

**I. Перша проба рівня джур на ступінь «учасника/учасниці»
(вікова група 11-14 років)**

1. Виховний ідеал Грі та самовиховання:

- 1)знає, розуміє і використовує напрактиці Кодекс лицарської честі та вміє його пояснити, практикує у щоденному житті;
- 2)Знає про патрона куреня, може про нього розповісти, зокрема чому його варто брати за приклад;
- 3)пояснить використання різних одностроїв у Грі;
- 4)бере активну участь у сходинах рою;
- 5)візьме участь у благодійній акції і пояснить її корисність.

2. Українознавство:

- 1) Говорить українською мовою в побуті
- 2)знає основні відомості з історії свого населеного пункту;
- 3)знає в загальному історію українських військових формувань українських державних утворень від давніх часів до сьогодення;
- 4)знає про обрядовий календар українців, основні народні звичаї та традиції, дотримується їх, але зі здоровим глуздом;
- 5)знає та може виконати не менше 5 українських пісень різних жанрів;
- б) має власну вишиванку і одягає її під час національних чи релігійних свят.

3. Самозарадність та рятувальництво:

- 1)може відремонтувати власний одяг чи спорядження;
- 2)знає правила безпечної поведінки на воді та вміє плавати;
- 3)може надати собі або комусь першу допомогу у випадку порізів, забоїв, мозолів, укусів комах, дрібних опіках тощо;
- 4)знає правила поведінки під час аварій і катастроф, вміє викликати екстрені служби (101, 102, 103, 104), збере “тривожний рюкзак”;
- 5)знає, які є сигнали про допомогу в польових умовах та як їх подавати.

4. Навички життя у природі:

1) може пройти (в міських і в польових умовах одночасно) не менше 5 км до визначеного на карті місця, самостійно орієнтуючись;

2) візьме участь у виховно-вишкільному таборі в польових умовах тривалістю не менше 7 днів;

3) знає не менше 7 туристських вузлів і продемонструє як їх практично застосовувати;

4) знає, що необхідно взяти з собою у кілька денну мандрівку та вмie правильно укласти все у наплічник. Має свій ніж (дозволений батьками та виховником) та знає правила безпечного і відповідального користування ним;

5) вмie розвести в польових умовах вогнище у дощову чи післядощову (сиру) погоду для приготування їжі та обігріву, приготує обід із не менше як двох страв.

5. Фізична та військово-спортивна підготовка:

1) виконує нормативи з фізичної культури відповідно до свого віку та стану здоров'я;

2) займається в якійсь спортивній секції, клубі, гуртку чи під керівництвом виховника, зокрема бажано займатись одним із видів національних бойових мистецтв чи систем самозахисту;

3) знає, що таке правила чесної гри та візьме участь зі своїм роєм у тереновій грі, дотримуючись правил чесної гри;

4) вмie віддавати впорядові команди на рівні рою відповідно до Муштрового порядку гри;

5) володіє загальними знаннями про Збройні Сили України, роди військ та їх символіку.

ВИМОГИ ПРОБ
за основними компетентностями

**II. Друга проба рівня молодих козаків на ступінь «учасника/учасниці»
(вікова група 15-17 років)**

1. Виховний ідеал Гри та самовиховання:

- 1) дотримується Кодексу лицарської честі;
- 2) підготує та проведе презентацію про життєвий шлях (чи важливу подію в житті) патрона куреня;
- 3) підготує із напарником/напарницею (в якості ройового чи заступника ройового) рій кандидатів/кандидаток і доведе їх до Обітниці;
- 4) проявляє активність у діяльності куреня, зокрема у вишколі ройових виховником у раді ройових куреня;
- 5) організує з іншими учасниками куреня добре діло для жителів свого мікрорайону, будинку, вулиці, громади.

2. Українознавство:

- 1) знає та може розповісти про розвиток української державності від давніх часів до сьогодення;
- 2) зробить дослідження про одного з українських героїв минулого або сьогодення та розповість на сходинах рою чи куреня (або створить чи вдало відредагує відповідну статтю у Вікіпедії, зокрема у іншомовному його сегменті);
- 3) знає та може виконати не менше 10 українських пісень і танців різних жанрів (ідеальний варіант - сам чи у команді проведе веселу ватру з виключно українськими піснями);

3. Самозарадність та рятівництво:

- 1) знає та дотримується засад здорового способу життя (без шкідливих звичок); щоденно робить ранкову руханку;
- 2) дотримується правил безпеки життєдіяльності для учасників куреня під час занять з молодшими роями;
- 3) знає засади долікарської допомоги при нещасних випадках, різних видах травмування;
- 4) вміє надати першу допомогу у разі розладів стану здоров'я (запаморочення, головний біль, біль у животі, нудота тощо).

4. Навички життя у природі:

1)знає основні засади таборування та питання забезпечення безпеки життєдіяльності учасників таборування, охорони та оборони табору, може облаштувати житлову, харчову, санітарно-гігієнічну зони;

2) знає та продемонструє основні методи виживання в дикій природі (орієнтування, пошук джерел питної води, харчування за рахунок лісу, спорудження захисту для ночівлі, розпалювання і підтримання вогню, охорона та оборона);

3)знає та продемонструє як очистити воду з використанням підручних засобів;

4) може виготовити найпростіші знаряддя (спис, лук та стріли, сокиру тощо)

5)дотримується засад екологічної культури. Вміє організувати елементарні природоохоронні заходи - прибирання сміття, підгодівля тварин, огороження рослин тощо;

5. Фізична, військово-спортивна та військова підготовка:

1)виконує нормативи з фізичної культури (зокрема, силовий комплекс) відповідно до свого віку та стану здоров'я;

2) володіє комплексом професійних первинних загальновійськових і спеціальних компетентностей відповідно до програми з військової підготовки предмету «Захист України»;

3)володіє базовими навичками самозахисту відповідно до однієї із систем самозахисту чи бойових мистецтв;

4)вміє віддавати впорядові команди під час руху куреня, що складається з різновікових роїв (зокрема і мовою жестів);

5)знає загальні принципи догляду за зброєю, знає порядок неповного розбирання та збирання після неповного розбирання автомата, прийнятого на озброєнні у ЗСУ;

б)продемонструє навички стрільби зі зброї у стандартну мішень.