

ПОГОДЖЕНО
Директор гімназії
Ірина ЯНІСЕВИЧ _____
«01» вересня 2021р.

Положення про шкільний етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри „Сокіл” („Джура”)

I. Загальні положення

1. Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра „Сокіл” („Джура”) (далі - гра „Джура”) є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання учнівської молоді, важливим засобом формування патріотичної свідомості, спортивно-оздоровчої роботи. Першим етапом гри – є шкільний етап.

2. Основні завдання гри „Джура”:

- виховання дітей та молоді у дусі відданості Батьківщині та українському народу через відродження національних і загальнолюдських духовних та моральних цінностей;
- набуття учнями знань, умінь і навичок, необхідних захиснику Вітчизни;
- формування у молоді високих морально-психологічних якостей: доброчинності, мужності, сміливості, рішучості, відваги, стійкості, наполегливості, дисциплінованості та ініціативності на основі відновлених народних традицій;
- оволодіння навичками приготування страв народної кухні;
- пропагування та популяризація здорового способу життя;
- оволодіння практичними навичками з надання першої домедичної допомоги.

II. Учасники гри „Джура”

1. Учасниками гри „Джура” є здобувачі освіти Славутської гімназії № 4, об’єднані на добровільних засадах у рої. До складу зазначених утворень входять хлопці та дівчата віком від 10 до 14 років.

2. Учасниками гри „Джура” є учні середньої ланки – джури.

3. Основою організації гри „Джура” є козацьке самоврядування: добровільне об’єднання учасників для виконання завдань гри у роях.

III. Керівний склад гри „Джура”

1. Загальне керівництво грою „Джура” здійснює адміністрація гімназії та головна суддівська колегія..

2. Безпосередня організація та проведення гри „Джура” покладаються на педагога-організатора Савчук І.Г.

3. Для проведення I (шкільного) етапу гри «Джура» створюється штаб у складі Янісевич І.В. - директора гімназії, Поліщук Н.М. - заступника директора гімназії з навчально-виховної роботи, Сокоlecь В.Д. - заступника директора з виховної роботи, Савчук І.Г. – педагога-організатора; Чернюк Н.В. – вчителя фізичної культури.

4. З метою забезпечення об'єктивної оцінки результатів змагань (конкурсів, вікторин) створюється суддівська колегія.

5. У навчальному закладі грою „Джура” керує педагог, призначений наказом керівника навчального закладу за його згодою (Савчук І.Г.)

При навчальному закладі створюється консультативна Козацька рада з проведення гри „Джура” у складі учнів, педагогів, батьків, представників органів місцевого самоврядування, громадських організацій (за згодою).

IV. Порядок і строки проведення гри „Джура”

I. Заходи в рамках гри „Джура” проводяться протягом року відповідно до річного плану роботи навчального закладу.

II. До програми гри „Джура” включаються такі види змагань (конкурсів, вікторин):

1. конкурс „Огляд роїв» (конкурс зі стрийової підготовки «Впоряд»)
2. вікторини з історії України, зокрема з історії Збройних Сил України та історії козацтва;
3. конкурс художньої самодіяльності;
4. конкурс на кращу газету про гру „Джура” та заходи в рамках гри;
5. змагання на туристській смузі перешкод;
6. огляд рівня початкової військової підготовки (стрільба з пневматичної гвинтівки);
9. медична підготовка – надання першої домедичної допомоги;
11. комбінована військово-спортивна та туристська естафета (орієнтування на місцевості);
12. конкурс на кращий звіт про добродчинні справи під гаслом „Добре діло”.

V Заявки для участі у змаганнях

1. Участь у шкільному етапі підтверджується класним керівником або роївовим класу в письмовій формі.

VI. Підбиття підсумків та нагородження переможців

1. Підсумки I етапу гри „Джура” підбиваються у кожному виді змагань (конкурсів, вікторин) окремо. Переможці визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань.

2. Переможці I етапу нагороджуються грамотами, дипломами, призами.

