

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ З ОРГАНІЗАЦІЇ
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКОЇ
ВІЙСЬКОВО-ПАТРІОТИЧНОЇ ГРИ «СОКІЛ» («ДЖУРА»)
В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО ТА ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ**

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. Філософія, вмілості та основні атрибути Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») та її роль у формуванні громадянської стійкості

- 1.1 Філософія та виховний метод Гри.
- 1.2 Проби і вмілості (компетентності) для джур та молодих козаків
- 1.3 Однострій та символіка: адаптація до дистанційної форми роботи.

РОЗДІЛ 2. Організація роїв та куренів гри в умовах дистанційного та змішаного навчання

- 2.1. Організація роїв в умовах дистанційного та змішаного навчання.
- 2.2. Організація та діяльність куреня у дистанційному форматі.
- 2.3. Виховна опіка куреня та інструкторська ланка

РОЗДІЛ 3. Проведення підсумкового, шкільного етапу Гри «Джура»

- 3.1. Проведення шкільного підсумкового етапу з реалізацією туристського таборування в умовах дистанційного або змішаного навчання.
- 3.2. Проведення шкільного підсумкового етапу у дистанційному та змішаному форматі (пріоритетний).

ВИСНОВКИ

ВСТУП.

Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра «Сокіл» («Джура») (далі – Гра «Джура») є цілісною, системною формою роботи, що виходить за межі традиційного гурткового руху та є важливою складовою системи

національно-патріотичного виховання в Україні. Гра функціонує як ефективний інструмент здобуття молоддю громадянських компетентностей, що відповідає вимогам Закону України «Про освіту», «Про позашкільну освіту» та Закону України «Про основні засади державної політики у сфері утвердження української національної та громадянської ідентичності» (далі – ЗУ про ідентичність).

Сутність Гри «Джура» полягає у виховному методі, який передбачає набуття учасником (козачата, джури, молоді козаки) досвіду через самовиховання та колективну дію. Базовою організаційною одиницею є курінь, що складається з роїв. Через систему проб та вмілостей молодь засвоює фундаментальні цінності, сформовані на Кодексі лицарської честі. Гра «Джура» є потужним механізмом реалізації учнівського самоврядування та розвитку лідерських якостей, відтворюючи принципи демократичного управління та історичної традиції (Козацьке коло, Рада ройових). Такий підхід, де виховник виступає наставником, делегуючи повноваження одноліткам, забезпечує високу самозарадність молоді та її готовність брати на себе відповідальність.

В умовах воєнного стану, збройної агресії Російської Федерації та вимушеного переміщення значної частини підростаючого покоління виникла нагальна потреба в адаптації Гри до дистанційного та змішаного форматів навчання. Ця адаптація є стратегічним кроком, спрямованим на забезпечення безперервності освітнього процесу та реалізацію гарантованого Конституцією України права на освіту.

Гра «Джура» в дистанційному форматі має на меті:

- Реалізувати право на освіту, яке гарантоване Конституцією України (ст. 53):
- Сформувати освітнє середовище, яке стане осередком: здобуття молоддю переконань, знань, умінь, навичок; яке стане первинною формою виховання готовності до виконання конституційного обов'язку щодо захисту Вітчизни (ст. 65 Конституції України):

- Підвищення рівня:

- 1) **громадянської стійкості:** формування здатності молоді протистояти дезінформації та іншим інформаційним загрозам. Це досягається через інтеграцію до завдань та іспитів з медіаграмотності та критичного мислення, перетворюючи рої та курінь на осередок кібер-стійкості (згідно ЗУ про ідентичність, ст. 1, 15).

- 2) **оборонної свідомості:** в умовах дистанційного навчання акцент зміщується на теоретичну підготовку (тактична медицина, основи військової справи, картографія, знання про ЗСУ, дії у надзвичайних ситуаціях хімічної, біологічної, ядерної загрози), яка може бути ефективно засвоєна через онлайн-вишколи, симуляції, віртуальні середовища та залучення

вчених-спеціалістів та **ветеранів** як онлайн-інструкторів (згідно ЗУ про ідентичність, ст. 10).

3) **самозарадності в умовах НС:** забезпечення знань та навичок, необхідних в умовах воєнних дій (згідно ЗУ про ідентичність, ст. 22).

4) **фізичної підготовки.** Особлива увага приділяється блоку фізичної та туристської підготовки та готовності мати належну фізичну форму для подолань можливих фізичних перешкод, бути готовим морально, інтелектуально та фізично до життя в польових умовах. У наявних дистанційних умовах цей компонент трансформується з очного змагання чи таборування на виховання самодисципліни та регулярності виконання комплексів вправ, здобуттю теоретичних знань і відточенню умінь. Фізична готовність реалізується через дистанційні змагання та асинхронну відео-атестацію, що дозволяє верифікувати набуття учасниками необхідних фізичних компетентностей, які є невід'ємною частиною оборонної свідомості та самозарадності.

Також, в умовах повномасштабної агресії, Гра «Джура» набуває критично важливої **соціально-гуманітарної функції:**

- розширення та збереження єдності громади. Використання дистанційного та змішаного форматів дозволяє залучити до роїв дітей, вимушено переміщених по всьому світу (українська молодь, що перебуває в евакуації). Це забезпечує збереження їхнього зв'язку зі своєю громадою, закладом освіти та українським соціально-культурним контекстом, незважаючи на фізичну відстань;

- створення мотиваційного чинника для повернення. Участь у спільних цифрових проєктах, віртуальних сходах та дистанційних змаганнях підтримує почуття належності та ідентичності. Така залученість до активного громадянського життя та дружніх зв'язків у роях є вагомим чинником, що може посприяти поверненню молоді до своєї громади або принаймні в Україну після завершення бойових дій та стабілізації безпекової ситуації.

Використання дистанційного навчання (відповідно до Закону України «Про повну загальну середню освіту») та цифрових платформ дозволяє не лише підтримувати регулярну діяльність роїв та куренів, але й зберегти дух українства та єдність малої громади в умовах масового переміщення людей.

Методичні рекомендації підготовлені військово-патріотичним відділом комунального закладу «Центр туристсько-краєзнавчої творчості учнівської молоді» Херсонської обласної ради на вимогу рішення обласного штабу з питань проведення II (обласного) етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») у Херсонській області (протокол №3

від 13.08.2025 року) на основі Методичних рекомендацій з організації роботи в куренях Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), затверджених наказом Українського державного центру національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді від 15.04.2020 року № 45-А.

Методичні рекомендації пропонують комплексну модель реорганізації Гри, яка гарантує безперервність виховного процесу, легітимізує використання цифрових інструментів та забезпечує виконання стратегічних завдань держави щодо формування свідомого, патріотичного та стійкого українського юнацтва.

РОЗДІЛ 1. Філософія, вмілості та основні атрибути Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») та її роль у формуванні громадянської стійкості

1.1 Філософія та виховний метод Гри.

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.

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 сумлінний – 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 Звичаяу, 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, у тому числі засобами онлайн-середовища;

- реалізація Плану особистісного розвитку учасником Гри «Джура» відбувається через асинхронну роботу з навчальними матеріалами (відео, вебіари, онлайн-курси) та виконання проєктних завдань, що розвивають навички медіаграмотності та критичного мислення;

- 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 ступеня оволодіння якостями (Додатки 2 та 4);

- 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 (цей метод залишається актуальним для учасників освітнього процесу, які працюють у змішаному форматі);

- участь у підсумкових наметових таборуваннях (за фінансової та безпекової можливості), або видозмінених підсумкових етапах, які проводяться у дистанційному форматі (віртуальні збори, онлайн-злети, змагання, турніри), такі підсумкові етапи проводяться щороку на чотирьох рівнях:

а) на рівні первинних осередків – куренів (у закладах освіти) – початковий етап Гри «Джура»;

б) на районному (міському, об'єднаної територіальної громади) рівні – I етап Гри «Джура»;

в) на обласному рівні – II (обласний) етап Гри «Джура»;

г) на Всеукраїнському рівні – III (Всеукраїнський) етап Гри «Джура»;

- 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 (вишколи, збори, злети, фестивалі, семінари, акції, експедиції, конкурси тощо).

1.2. Проби і вмілості (компетентності) для джур та молодих козаків

На початковому етапі створення роїв та 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 вмілостей (компетентностей), вимоги яких

окремо затверджуються Головним штабом Гри (наприклад, у спеціалізації «Джура-Оборонець» можуть бути вмілості «Зброярство», «Маскування» тощо).

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

Основні компетентності учасників 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 рятувальництво (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) медіаграмотність та громадянська стійкість (кібер-безпека, кібергігієна, цифрова картографія, психогігієна тощо)
- 7) інші (кожен курінь може розробити додаткові компетентності).

1.3. Однострій та символіка: адаптація до дистанційної форми роботи.

Однострій є одним з обов'язкових виховних елементів Гри. Розрізняють святковий, польовий і спортивний однострій. Перед кожною збіркою визначається, який саме однострій буде використовуватись.

Навіть в умовах дистанційного та змішаного навчання рекомендуємо роєм та куреням, учасникам Гри «Джура», прийняти за основу типовий командний однострій та у випадку участі команди у заходах очного, дистанційного та змішаного формату дотримуватись форми одягу.

Форма №1. Святковий однострій використовують в приміщеннях і на відкритті чи закритті заходів, у громаді. Однострій складається із вишиванки із вишивкою (не обов'язково однакові у всіх в рою), 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).

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 куреня та наступних роїв перше знамено рою передається до

музею (відповідно Методичних рекомендацій з організації роботи в куренях Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») затверджених наказом УДЦНПВТКУМ від 15.04.2020 №45-А).

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 носиться 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 носиться 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.

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-війську, 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.

При проведенні будь-яких очних заходів прапор куреня (або прапори рою) використовується відповідно до традиційного військового впорядку, що слугує основою для урочистих церемоній.

Символіка (однострій, знамено, відзнаки) є ключовим елементом ідентичності, дисципліни та збереження духу товариськості роїв та куреня. Тому навіть за умов дистанційної (онлайн) діяльності рекомендується створити цифрову версію (логотип) прапора куреня та прапорів роїв. Ця айдентика повинна використовуватись як фонове зображення (за умови технічної можливості), як аватар/символ у комунікаційних чатах та на навчальних платформах.

Знамено куреня має обов'язково бути присутнім на всіх офіційних цифрових документах, звітах та презентаціях, або для публічного курінного блогу.

РОЗДІЛ 2. Організація роїв та куренів гри в умовах дистанційного та змішаного навчання

2.4. Організація роїв в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Відповідно до Положення Гри «Джура» учасниками Гри є учні закладів загальної середньої професійної (професійно-технічної), фахової передвищої та позашкільної освіти, члени громадських об'єднань, учасники молодіжних центрів, центрів національно-патріотичного виховання, об'єднані на добровільних засадах у самовиховних малих групах - роях (гуртках).

Перед початком організації роботи з проведення Гри у закладі освіти критично важливим є проведення комплексної інформаційно-роз'яснювальної роботи серед учнів (вихованців), педагогів та батьків. Мета цієї роботи — чітке донесення місця Гри «Джура» в системі національно-патріотичного виховання та ознайомлення зі змістом, формами та вимогами до окремих видів дистанційної взаємодії, Проб та цифрових вмілостей, змагань тощо. В умовах дистанційного та змішаного навчання така інформаційна робота здійснюється через систему багатоканальної цифрової комунікації (наприклад, через Zoom, Google Meet) через синхронні онлайн-зустрічі на батьківських зборах та зборах педагогічного колективу.

Рішення про долучення навчального закладу до гри приймається на засіданні педагогічної ради. На підставі рішення педагогічної ради, у разі підтримки ідеї, організація гри «Джура» в закладі освіти вноситься до річного плану роботи закладу.

Зазначені збори вирішують також питання участі в грі «Джура» виховників та можливих патронів, які будуть наставниками у роях та куреню із числа педагогічних працівників навчального закладу в цілому, або громадських активістів із якими тісно співпрацює заклад освіти.

В залежності від прийнятого рішення учасники гри організовуються в рої (найменша ланка):

- 1) “молоді козаки” – 3-8 однолітків 15-17 років;
- 2) “джури” – 8-10 однолітків 11-14 років;
- 3) “козачата” (“новаки”) - до 12 однолітків 6-10 років,

з можливістю включення вимушено переміщених осіб (ВПО), які перебувають як в Україні, так і за кордоном, з метою збереження зв'язку з громадою.

Прийом до рою здійснюється на онлайн-раді рою на добровільних засадах за письмовою згодою батьків (для учасників 6-17 років) після засвоєння кандидатом самоосвітнього просвітницького курсу (проходження такого курсу також може бути зараховане досвідченим учасникам, які мають не менше року стажу в гуртках військово-патріотичного спрямування відповідного вікового рівня), складання Проб та цифрових вмілостей визначених у рекомендаціях.

Кожен рій обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України (наприклад, “Святославичі”, “Січовики”, “Гайдамаки”, “Чорні запорожці”, “Холодноярці”, “Карпатські січовики”, “Повстанці”, “Кіборги”, “Добробати”, “Гарпунівці”, “Кульчицькі”, “Айдарівці”, “Азовці” тощо). Назву рою затверджує рада ройових закладу освіти.

Кожен рій веде свою **Книгу звітяг (щоденник)**, яка складається з двох частин: “Спадок” та “Здобуток”.

У “**Спадок**” збираються (у тому числі усні та архівні) свідчення про боротьбу за державну незалежність України в районі (області, місті, селі,).

У “**Здобутки**” вписуються свої перемоги, досягнення, імена козачат, джур куреня тощо.

В умовах військової агресії та дистанційного формату діяльності **Книга звітяг** може бути оформлена як презентація-щомісячник, або блог рою на персональному сайті, чи сторінка у соціальних мережах, таким чином вона може бути трансформована у цифрову книгу звітяг. Для зручності управління документацією рою доцільно використовувати хмарні технології (гугл-диск, е-диск тощо).

Наріжним каменем ефективності діяльності рою є баланс між персональною безпекою дітей та інформаційною кампанією про успіхи діяльності рою. Звісно що пріоритетом у таких питаннях є дотримання персональної конфіденційності.

Тому, потрібно дотримуватись таких правил:

1) Конфіденційність — абсолютний пріоритет. Всі матеріали, що розміщуються в цифровій книзі звітяг для публічного ознайомлення, мають проходити обов’язкову перевірку виховником та ройовим на предмет наявності ідентифікуючих даних.

2) Використання «псевдо» кожним учасником рою. Публічне поширення інформації про здобутки має здійснюватися із застосуванням кодових назв рою/курень або псевдонімів учасників.

3) Політика фото- та відеоматеріалів:

- Заборонено: категорично заборонено публікувати фотографії або відео, з підписами особистих імен учасників рою, де чітко видно обличчя учасників, або кадри, що дозволяють визначити їхнє поточне місцезнаходження.

- Дозволено (з обмеженнями): Дозволяється публікувати анонімізовані матеріали (затемнення обличь; кадри, сфокусовані на дії чи символіці), або матеріали, на які отримано окрему, формалізовану письмову згоду від батьків на публічне використання (із зазначенням конкретної мети публікації).

Такий підхід залишається ефективним інструментом виховання та звітності, не наражаючи учасників на ризики, пов’язані з розкриттям персональних даних в умовах військової агресії.

Взаємодія в рою в умовах дистанційного навчання.

1. Організація роботи (Сходини та Вишкіл)

Символіка рою в онлайні. Кожен рій має розробити цифрову айдентику (логотип, емблема, бойовий клич у форматі відео чи аудіо), що використовується під час онлайн-сходин та змагань, зберігаючи традиційний дух єдності.

Регулярні Сходини (Синхронний формат). Ройові сходини проводяться не рідше одного разу на тиждень у форматі відеоконференції. Тривалість сходин має відповідати санітарно-гігієнічним нормам роботи з комп'ютерною технікою для відповідної вікової групи (20-30 хвилин на одне включення з можливим повторним включенням після 5 хвилинної перерви).

2. Зміст сходин має включати:

- 1) Традиційне привітання (заміна традиційного шикування на онлайн-перекличку, рапорт ройового);
- 2) Вишкіл (засвоєння теоретичних знань, проб) - основна частина сходин, на якій розглядається основна тема, проблемне питання, актуалізація знань тощо;
- 3) Планування (розподіл асинхронних завдань, проєктів);
- 4) Козацьке коло (обговорення проблем, прийняття рішень роєм).
- 5) Домовленість про наступну зустріч.
- 6) Традиційне прощання.

Асинхронна робота (виконання проб). Виконання завдань рою та індивідуальних проб відбувається поза часом сходин. Вона включає:

- 1) Самоосвіту (перегляд навчальних матеріалів, вебінарів);
- 2) Проєктну діяльність (створення «Цифрового доброго діла», наприклад, інформаційних буклетів про безпеку);
- 3) Відео-атестацію фізичних нормативів (звіт про виконані вправи) при підготовці до змагань.

Ройовий провід. Функції онлайн-лідерства та менторства.

В умовах дистанційного та змішаного навчання ройовий провід (ройовий та його заступник) трансформується з традиційних польових лідерів у онлайн-менеджерів, комунікаторів та менторів. Їхня ефективність безпосередньо впливає на регулярність та якість діяльності рою, особливо на залучення дітей-ВПО.

А. Управління роєм у цифровому середовищі

Обов'язки ройового у дистанційному форматі включають:

№	Обов'язок	Механізм Реалізації в онлайн	Мета
1	Адміністрування Комунікації	Контроль за ройовим чатом/ресурсом: Забезпечення функціонування закритого каналу зв'язку (Teams, Telegram-група, Google Classroom). Контроль за дотриманням кібергігієни та правил етики.	Мінімізація ризиків, забезпечення порядку та безпеки спілкування.
2	Організація синхронних сходин	Формування порядку денного відеоконференцій рою, забезпечення явки та ведення електронного протоколу сходин. Використання інтерактивних інструментів (опитувальників, віртуальних дошок).	Підтримка регулярності та змістовності, розвиток навичок модерації.
3	Контроль за асинхронною роботою	Розподіл завдань з виконання Проб та проєктів (через спільні онлайн-документи чи Trello/Miro). Моніторинг прогресу кожного джури в індивідуальному плані розвитку.	Забезпечення виконання навчальної програми (Проб) та підвищення індивідуальної відповідальності.
4	Документування діяльності	Регулярне оновлення Цифрової Книги Звитяг (частина «Здобуток»). Збір фото- та відеодоказів виконання завдань (з урахуванням безпекового протоколу).	Накопичення матеріалів для звітності та захисту Проб перед Радою ройових.

Б. Роль ментора та лідерська адаптація.

Ройовий провід (ройовий та його заступник) виконує ключову функцію внутрішнього менторства (peer-to-peer навчання). Це означає, що старші джури навчають молодших, виступаючи не лише лідерами, але й першими інструкторами та прикладом. Цей механізм є прямим втіленням принципу самовиховання та посилює самозарадність рою.

«Внутрішнє навчання (peer-to-peer) — це обмін знаннями та навичками між учасниками однієї вікової чи соціальної групи»

У контексті гри «Джура» це має дві основні переваги:

- підвищення авторитету ройового: ройовий провід здобуває додатковий авторитет не лише через свої лідерські повноваження, а й через реальну фахову експертність. Це зміцнює ієрархію, засновану на знаннях та вміннях;

- ефективніша комунікація: однолітки часто пояснюють складні концепції простішою мовою, використовуючи зрозумілі приклади та цифровий сленг, що є більш ефективним, ніж формальні лекції від дорослого виховника.

Організація міні-вишколів для рою (або досвідченого рою новоствореному) з тих тем, у яких ройовий або його заступник мають найвищу компетентність (наприклад, основи фактчекінгу, швидка допомога у відео-форматі). Міні-вишколи — це короткі, сфокусовані, практично орієнтовані навчальні сесії, які проводить ройовий провід. Вони організовуються в рамках регулярних онлайн-сходин рою або як окремі асинхронні завдання. Наприклад:

Напрямок компетентності	Тема міні-вишколу	Аналогія та реалізація
Громадянська стійкість	Основи фактчекінгу	Аналогія: Ройовий, як «Вартовий інформації», навчає, як швидко перевірити джерело новини. Реалізація: На синхронній сходині ройовий демонструє використання онлайн-інструментів (наприклад, пошук за зображенням) на прикладі 2-3 сумнівних новин, що стосуються куреня або громади.
Самозарадність / оборонна свідомість	Швидка допомога у відео-форматі	Аналогія: Ройовий демонструє презентацію з описом теорії та алгоритмом дій при порізі чи опіку. Реалізація: Провід створює коротке, чітке відео (до 3 хв) з демонстрацією правильного накладання пов'язки на власну кінцівку. На сходині він контролює, як кожен джура повторює цю дію на собі, використовуючи камеру як дзеркало.
Цифрове лідерство	Майстер-клас по Google Forms	Аналогія: Ройовий, як «адміністратор», навчає рої створювати онлайн-тести для перевірки знань з історії. Реалізація: На синхронній сходині всі спільно створюють форму для опитування, що дозволяє молодшим джурам самостійно документувати результати своїх проб.
Фізична підготовка	Правильна техніка присідань	Аналогія: Ройовий, як «Тренер», фокусується на запобіганні травмам. Реалізація: джура використовує веб-камеру, щоб показати правильну позу та дихання, а потім індивідуально коригує техніку

		виконання кожного учасника, спостерігаючи за ними через їхні камери.
--	--	--

Стимулювання учасників до самостійного пошуку інформації та використання цифрових інструментів для виконання завдань відповідає принципу самовиховання.

В. Документування менторської діяльності:

Діяльність ройового проводу як менторів має бути задокументована, що підтверджує виконання обов'язку в рамках учнівського самоврядування:

- **Протоколювання:** записи міні-вишколів та їхні результати (наприклад, скріншоти виконаних завдань) вносяться до «Цифрової книги звітиг» у частину «Здобуток», або використовуються як докази для захисту Проб куреня.
- **Звіт раді ройових:** ройовий звітує на засіданнях Ради ройових про теми та ефективність проведеного внутрішнього навчання.

Таким чином, функція менторства перетворює Ройовий Провід на активну навчальну ланку, забезпечуючи передачу необхідних знань та навичок без прямої участі виховника у кожному навчальному процесі.

2.2. Організація та діяльність куреня у дистанційному форматі

Рої одного закладу освіти об'єднуються у первинні осередки Гри - **курені**.

Згідно Положення про гру «Джура» курінь - є базовою організаційною одиницею Гри «Джура». Курені можуть складатися з різновікових роїв. У закладі освіти найперше створюється один курінь, а після успішної апробації його діяльності створюються додаткові курені.

Для започаткування куреня у закладі освіти рекомендується створити рій молодих козаків із юнацтва 15-16 років (9-10 клас), який має досягти певного рівня підготовки (досвідчені учні школи, які мають не менше року стажу в гуртках військово-патріотичного спрямування старшого вікового рівня). 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.

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 формі однострою куреня (рою) на лівому рукаві нашивку із символікою гри (на передпліччі).

Після створення куреня у закладі освіти рада ройових за участі виховника та адміністрації школи подає інформацію про створення такого куреня Українському державному центру національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді (далі - УДЦНПВ) відповідно до порядку реєстрації. УДЦНПВ проводить реєстрацію куреня відповідно до Порядку реєстрації куренів Всеукраїнської дитячо-юнацької військово патріотичної гри «Сокіл» («Джура»), затвердженого Головним штабом Гри.

Прийом кожного нового рою до куреня здійснюється радою ройових на онлайн-засіданні та у присутності виховника та патрона куреня, або на урочистому козацькому колі у присутності усіх учасників куреня (у разі наявності безпечного місця проведення таких сходин) із подальшим інформуванням керівництва закладу освіти (громадської організації).

Для прийняття такого нового рою до складу куреня повинні бути наявні наступні матеріали у письмовому або цифровому (фотографії) вигляді:

- Зголошення. Письмове зголошення кожного учасника рою-кандидата (в окремих випадках допускається відеозвернення).
- Дозволи. Письмові дозволи батька, матері чи опікуна дитини (для учасників 6–17 років) (Додаток 2).
- Присутність. Особиста присутність усіх учасників рою-кандидата на урочистих сходинах (онлайн-засіданні).

Оригінал зголошення зберігає виховник куреня.

Діяльність куреня в дистанційному форматі спрямована на стратегічне управління, підтримання єдиного інформаційного поля та забезпечення легітимності учнівського самоврядування за принципом «Козацького кола».

Рада ройових є ключовим органом учнівського самоврядування куреня. У дистанційному форматі її ефективність залежить від регулярних, чітко організованих синхронних засідань.

Формат засідань.

Засідання Ради ройових проводяться регулярно (зазвичай, раз на 1–2 тижні) у форматі відеоконференції (на захищеній платформі). При цьому обов'язковим є використання електронного документообігу для фіксації рішень (протоколів).

У дистанційному та очному форматі важливими аспектами діяльності рою є функціональність (якість роботи) та документування діяльності (створення історії діяльності куреня):

А) Функції Ради ройових:

- Легітимація Проб. На підставі цифрових звітів та відео-атестацій, поданих ройовими, Рада ухвалює рішення про зарахування виконаних Проб та Вмілостей учасниками роїв.

- Стратегічне планування. Ухвалення рішень щодо графіку проведення курінних онлайн-змагів (змагань, вікторин, захист проекту), тематики спільних «Цифрових добрих справ» та організації взаємодії між роями.

- Контроль та моніторинг. Забезпечення рівномірного навантаження та дотримання безпекового протоколу в усіх роях куреня.

- Навчання лідерів. Використання частини часу засідання для обміну досвідом між Ройовими (наприклад, який інструмент виявився ефективнішим для організації асинхронної роботи).

- Взаємодія з виховником. Виховник куреня бере участь у засіданнях Ради ройових. Його роль — забезпечити відповідність прийнятих рішень Положенню про Гру та законодавству про освіту/безпеку. Виховник може вносити пропозиції на участь куреня у заходах всеукраїнського, обласного, місцевого рівнів, запрошення на які приходять адміністрації школи.

Б. Курінний архів - єдине інформаційне поле та його інтеграція.

Курінний Архів є централізованим цифровим простором, що забезпечує прозорість діяльності та інтеграцію всіх учасників Куреня.

Організація цифрового курінного архіву:

- Архів створюється на захищеній хмарній платформі (наприклад, Google Drive або SharePoint, доступ до якого мають лише виховник, Курінний провід та ройові).

- Архів містить організаційну документацію (протоколи Ради ройових, плани роботи) та звіти роїв (цифрові книги звітів).

- Публічна діяльність (блог куреню). Для інформування громади та реалізації інформаційної кампанії про успіхи Куреня створюється публічний Курінний Блог або сторінка на сайті закладу освіти.

- Контент. Публікуються лише анонімізовані звіти про виконані «цифрові добрі справи», результати змагань, атестацій та участь куреня у заходах (без імен учасників, або із використанням псевдо), матеріали з історії боротьби за незалежність та посилання на важливі освітні ресурси.

Мета: Виконання соціально-гуманітарної місії Гри «Джура» — збереження зв'язку з громадою та демонстрація стійкості.

Цей детальний план дозволяє куреню ефективно функціонувати як єдиному цілому, забезпечуючи надійне управління та виконання виховних завдань в умовах дистанту.

2.3. 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 УДЦНПВ у 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 курення 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.

Задля коректної роботи виховника із куренням адміністрація закладу освіти, яка призначила виховника, всіляко сприяє підвищенню його кваліфікації, у тому числі направляє його на курси підготовки «Школа виховників джур» (ШВД), які проводяться для навчання відповідальних за діяльність учасників гри «Джура».

РОЗДІЛ 3. Проведення підсумкового, шкільного етапу Гри «Джура»

Підсумковий (шкільний) етап Гри є головною формою верифікації набутих учасниками компетентностей та визначає рій-переможців для участі у наступному, районному (міському) етапі.

3.1. Проведення шкільного підсумкового етапу з реалізацією туристського таборування в умовах дистанційного або змішаного навчання.

Цей сценарій можливий лише у разі прийняття адміністрацією закладу освіти та місцевими органами влади рішення про доцільність та безпеку проведення очних масових заходів.

1) Організаційна підготовка та безпека:

Рішення про таборування ухвалюється педагогічною радою та керівником закладу освіти за погодженням з місцевим штабом ДСНС/військовою адміністрацією, наявністю дозволів батьків та зголошення на участь учасників куреня (роїв). Взаємодія закладу освіти із цими службами є обов'язковою адже місце таборування повинно відповідати санітарній, мінно-вибуховій, біологічній, хімічній, радіаційній та іншій техногенній безпеці. В залежності від обставин та наявних ресурсів є такі можливості проведення:

- локація на місті (у разі можливості). Вибирається безпечна, захищена локація з урахуванням наявності найближчих укриттів та шляхів евакуації (у випадку завершення активних бойових дій в країні чи регіоні);

- варіанти міжрегіональної взаємодії та логістики. Курені з регіонів Херсонщини, що знаходяться у зоні активних бойових дій або в окупації, які впродовж року працювали у дистанційному або змішаному форматах, мають можливість проводити таборування на території відносно безпечних областей (Закарпатська, Львівська, Івано-Франківська, Чернівецька). Варто відмітити, що за такого сценарію проведення таборування куреню на 1-3 дні може бути не доцільним з урахування кількості часу на організацію, доїзд учасників, затратені кошти. У такому разі варто розглянути можливість проведення такого таборування (походу) у кількості 3-5 днів. Але буде найбільш ефективним з точки зору апробації здобутих теоретичних навичок впродовж року у дистанційному (змішаному) форматі навчання.

Варіанти проведенні шкільного підсумкового таборування куреня на території відносно безпечних областей

Формат таборування	Опис та основна мета
Стаціонарне таборування	Використання рекреаційних баз або шкіл у тилкових областях. Курінь базується в одному місці (наприклад, у Карпатах). Мета:

	глибокий вишкіл із фізичної, домедичної та теоретичної підготовки, а також психологічна розрядка.
Активне пересування (туристський похід)	Проведення змагань у форматі походу/естафети між двома або більше точками в межах однієї безпечної області. Мета: практична перевірка вмілостей з орієнтування, топографії, туризму та командної роботи в умовах, максимально наближених до реальних.
Змішаний формат	Поєднання: Теоретичні заняття (1–2 дні) проводяться стаціонарно, а підсумкові змагання — у форматі одно-триденного походу. Це забезпечує оптимальний баланс вишколу та безпеки.

Зміст таборування. Основний акцент зміщується на польову практику та командну роботу, що неможлива в онлайн: тактична підготовка, орієнтування на місцевості, надання домедичної допомоги в польових умовах, подолання заданого маршруту за заданий час та інше.

2) Забезпечення легітимності (взаємодія з адміністрацією закладу освіти).

Керівник закладу освіти видає наказ про проведення шкільного етапу, в якому чітко визначаються: дати, склад організаційного комітету, відповідальні особи (виховник, патронат) та офіційна мета таборування (перевірка знань, набутих дистанційно).

Фінансування та логістика. Адміністрація закладу освіти, отримавши рішення педагогічної ради про створення рою чи куреня в рамках гри «Джура», відразу планує фінансову, організаційну та логістичну підтримку, харчування, транспорт (у межах затвердженого кошторису) для проведення змагань та таборування.

Етап	Механізм взаємодії та відповідальність
Дозвіл та логістика	Виховник куреня (за підтримки адміністрації школи) отримує офіційний дозвіл від приймаючої (тилової) військової адміністрації/управління освіти на проведення заходу.

	Адміністрація закладу забезпечує оформлення супровідних документів на перевезення та проживання дітей.
Фінансування та ресурси	Адміністрація школи (залежно від фінансових можливостей та грантової підтримки) забезпечує кошторис на оренду, харчування, страхування та логістику. Курінний провід документує потреби для подання запитів.
Зміст оцінювання	Педагогічна рада затверджує критерії оцінювання та Програму змагань на таборуванні. Це гарантує, що результати підсумкового етапу будуть офіційно визнані та зараховані як частина освітньої діяльності закладу.
Звітність та легітимність	За підсумками таборування складається протокол курінних змагань, який підписується організаційним комітетом та керівником закладу освіти (або уповноваженою особою). Цей Протокол є основою для подання рою-переможця на I (районний/міський/територіальних громад) етап Гри.

3.2. Проведення шкільного підсумкового етапу у дистанційному та змішаному форматі (пріоритетний).

Цей сценарій є основним в умовах військового стану та забезпечує безперервність освітнього процесу та рівний доступ до участі для дітей, які перебувають в евакуації. Підсумковий етап проводиться як курінні онлайн-змаги.

Початковий підсумковий етап у дистанційній формі проводиться як комплекс інтегрованих конкурсів, де оцінюється засвоєння річної програми за накопичувальним принципом.

Для кожної ключової компетентності передбачено свій формат верифікації.

За основу видів онлайн-змагів можна взяти перелік основних компетентностей учасників гри та розробити на кожну з них окремий вид змагу (змагання, конкурс, проектна діяльність):

№	Компетентність (сфера Проб)	Формат та зміст конкурсного завдання	Тип оцінювання
1.	Виховний ідеал Гри та самовиховання	Конкурс захисту проєкту «Доброго діла» (Асинхронно): Презентація та захист проєкту, реалізованого роєм для громади. Конкурс відеопрезентації: Відеоролик (до 3	Проект / асинхронний

		хв) про річні досягнення, творчі таланти та дух єдності рою/куреня.	
2.	Українознавство (історія, культура, традиції)	Онлайн-вікторина (заочно): Змагання зі знання історії ЗСУ, борців за незалежність, культури, традицій та мистецтва. Можливе використання Google Forms або спеціалізованих платформ (Kahoot).	Синхронний / заочний
3.	Самозарадність та рятівництво	Тестування онлайн: Перевірка теоретичних знань з основ домедичної допомоги та власної безпеки. Відео-атестація (Асинхронно): Виконання та фіксація на відео накладання пов'язок на різні частини тіла, демонстрація алгоритму дій при травмах.	Синхронний / асинхронний
4.	Навички життя у природі	Онлайн-майстерня: Змагання з в'язання туристичних вузлів (з демонстрацією їх застосування через камеру). Вікторина з топографічних знаків та легенд. Складання карт-пазлів онлайн (робота з цифровими картами).	Синхронний / асинхронний
5.	Фізична та військово-спортивна підготовка	Відеофіксація виконання вправ: звіти про виконані нормативи, що демонструють рівень фізичної підготовки (віджимання, присідання, прес, стояння у планці, стрибки в довжину, інше). Виховник перевіряє техніку виконання.	Асинхронний
6.	Медіаграмотність та громадянська стійкість	Кейс-завдання: Завдання "Розпізнайте фейк" (аналіз медіа-повідомлень), "Знайди задану інформацію в інтернеті" (навички ефективного пошуку), психогігієна та кібергігієна (наприклад, оцінка безпеки паролів).	Асинхронний

В умовах змішаного навчання та безпекових ризиків, підсумковий шкільний етап (курінні змагання) не повинен зводитися лише до кількох очних випробувань. Замість цього має бути застосований накопичувальний підхід до оцінювання.

Накопичувальне оцінювання означає, що результат річної діяльності рою (а не лише дводенне таборування, чи кілька змагань та конкурсів в один день) визначає переможця.

Ефективне проведення шкільного підсумкового етапу Гри «Джура» у дистанційному чи змішаному форматі критично залежить від офіційної підтримки адміністрації закладу освіти. Курінь, представлений Радою ройових та виховником,

має забезпечити формалізацію своєї діяльності. Це починається з подання деталізованого плану курінних онлайн-змагів на затвердження адміністрації. Керівник закладу освіти, у свою чергу, повинен офіційно затвердити цей план і внести його до річного плану роботи, чим надає підсумковому етапу легітимного статусу та підтверджує його важливість у системі національно-патріотичного виховання.

Алгоритм взаємодії куреню та адміністрації закладу освіти для проведення дистанційної або змішаної форми початкового підсумкового етапу.

Суб'єкт взаємодії	Механізм взаємодії	Функція адміністрації закладу освіти
Курінний провід	Подання плану змагів: Рада роєвих (за участі виховника) готує деталізований план курінних онлайн-змагів з критеріями оцінювання.	Затвердження легітимності: адміністрація затверджує план та вносить його до річного плану роботи закладу, надаючи йому офіційного статусу.
Виховник	Звітування про Проби: виховник подає адміністрації зведену відомість про виконання роєми річної програми (успішність проходження Проб).	Офіційна оцінка: адміністрація забезпечує зарахування результатів Гри як складової національно-патріотичного виховання.
Організаційний комітет	Формування Суддівської Колегії: Курінь пропонує склад суддівської колегії, до якої обов'язково входять представники педагогічного колективу та адміністрації.	Верифікація Результатів: Адміністрація легалізує та підписує підсумковий Протокол змагань, забезпечуючи його легітимність для подання до районного штабу Гри.

Таким чином, дієвий механізм взаємодії перетворює дистанційні змагання з гурткової ініціативи на офіційну освітню діяльність. Це дозволяє зараховувати результати Гри як складову навчального процесу, а також забезпечує організаційний супровід та реєстрацію рою-переможця для його подальшої участі у наступному, районному (міському) етапі Гри, використовуючи офіційні канали зв'язку та документообігу.

ВИСНОВКИ

У сучасних умовах, зумовлених воєнним станом, безпековими ризиками та необхідністю забезпечення безперервності освітнього процесу, впровадження гри «Джура» у дистанційному або змішаному форматі стало викликом, на який потрібно оперативно реагувати. Першочергово було поставлено завдання дослідити

можливості трансформації гри «Джура» з активної очної форми взаємодії молоді на дистанційну та змішану.

Надані матеріали демонструють чітку та структуровану модель організації куреня як базової ланки гри, а також проведення підсумкового шкільного етапу гри у дистанційному та змішаному форматах.

Варто відзначити, що курінь у грі «Джура» створює умови для передачі досвіду від старших до молодших — від досвідчених «молодих козаків» (учасників, які брали участь в обласних та Всеукраїнських вишколах гри) до юних «новаків» та «джур», забезпечуючи сталість і наступність виховного процесу. Організація куреня, навіть у дистанційному форматі, має забезпечувати не лише управління діяльністю роїв, а й легітимність учнівського самоврядування через систему Ради роєвих та сприяти розвитку вмілостей самозарадності.

Дистанційний формат організації гри «Джура» вимагає сучасного цифрового забезпечення: використання захищених відеоплатформ для синхронної взаємодії, ведення цифрового архіву (наприклад, на Google Drive або SharePoint), електронного документообігу, створення публічних сторінок для інформування громади, а також створення великого обсягу наочного навчального відеоматеріалу. Водночас цифрові інструменти не лише забезпечують зв'язок між учасниками, а й сприяють розвитку у дітей важливих навичок — самоуправління, медіаграмотності, цифрової компетентності та відповідальності.

Проведення шкільного етапу гри передбачає два основні сценарії: очне таборування та дистанційні (онлайн) змагання. Очне таборування можливе лише за наявності безпечних умов та відповідних дозволів, проте залишається надзвичайно важливою формою апробації набутих знань і командної роботи. У разі його неможливості акцент зміщується на дистанційний підсумковий етап, який дає змогу оцінити результати річної діяльності учасників у форматі онлайн-змагань за ключовими компетентностями гри: самовиховання, історичні знання, домедична підготовка, туристсько-спортивні навички, фізична підготовка, медіаграмотність тощо.

Однією з ключових переваг дистанційного підсумкового етапу є накопичувальне оцінювання, яке не обмежується окремими конкурсами, а враховує щоденну діяльність рою протягом року. Це дозволяє об'єктивніше визначити переможця та підтвердити рівень підготовки. Такий підхід підкреслює педагогічну цінність участі в грі, адже результати зараховуються як частина освітнього процесу.

Важливу роль у реалізації всіх форматів гри відіграє виховник куреня — педагог або волонтер, що пройшов спеціальну підготовку. Його завдання —

забезпечити освітню, виховну, організаційну та моральну підтримку учасників куреня. На допомогу виховнику можуть залучатися інструктори з-поміж учителів, батьків і громадських діячів, що дозволяє охопити ширший спектр знань і навичок.

Нарешті, реалізація гри в межах закладу освіти можлива лише за офіційної підтримки адміністрації, яка має затверджувати плани, забезпечувати логістику, фінансування та визнавати результати гри як частину освітнього процесу. Взаємодія між куренем та адміністрацією школи є ключовим фактором успіху в умовах змішаного або дистанційного навчання.

Список використаних нормативно-правових джерел

1. Закон України «Про освіту» від 5 вересня 2017 року № 2145-VIII // Відомості Верховної Ради України. – 2017. – № 38–39. – Ст. 380.
2. Закон України «Про загальну середню освіту» від 13 травня 1999 року № 651-XIV (в редакції від 16.01.2020) // Відомості Верховної Ради України. – 1999. – № 28. – Ст. 230.
3. Закон України «Про позашкільну освіту» від 22 червня 2000 року № 1841-III // Відомості Верховної Ради України. – 2000. – № 46. – Ст. 393.
4. Закон України «Про національну ідентичність» від 31 травня 2022 року № 2275-IX // Відомості Верховної Ради України. – 2022. – № 31. – Ст. 295.

5. Закон України «Про затвердження Указу Президента України "Про введення воєнного стану в Україні"» від 24 лютого 2022 року № 2102-IX // Відомості Верховної Ради України. – 2022. – № 12. – Ст. 86.

6. Постанова Кабінету Міністрів України від 17 жовтня 2018 р. № 845 «Деякі питання дитячо-юнацького військово-патріотичного виховання» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/845-2018-п> (дата звернення: [вкажи дату]).

7. Методичні рекомендації з організації роботи в куренях Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») / Затверджено наказом Українського державного центру національно-патріотичного виховання, краєзнавства і туризму учнівської молоді від 15.04.2020 № 45-А.

Додаток 1

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

Додаток 2

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)

Додаток 3

ВИМОГИ ПРОБ

за основними компетентностями

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

1. Виховний ідеал Гри та самовиховання:

1) знає, розуміє і використовує на практиці 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) може пояснити використання різних одностроїв у Грі;
- 4) бере активну участь у сходинах рою;
- 5) бере участь у благодійній акції і може пояснити 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 у межах здорового глузду;
- 5) знає та може виконати не менше 5 українських пісень різних жанрів;
- 6) має власну вишиванку і одягає її під час національних чи релігійних свят.

3. Самозарадність та рятівництво:

- 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), може зібрати “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 орієнтуючись самотійно;
- 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 кількаденну мандрівку та вміє правильно укласти все у наплічник. Має свій ніж (дозволений батьками та виховником) та знає правила безпечного і відповідального користування ним;

5) вміє 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) вміє віддавати впорядові команди на рівні рою відповідно до муштрового впорядку гри;

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

Додаток 4

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, порядок неповного розбирання та збирання після неповного розбирання автомата, прийнятого на озброєнні у ЗСУ;

6) продемонструє навички стрільби зі зброї у стандартну мішень.