

ТИПОВА ПРОГРАМА
Вишколу виховників
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри
«Сокіл» («Джура»)
(в рамках вишкільного курсу «Школа виховників джур»)

Пояснювальна записка

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

Організація гри «Джура» 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» зі змінами шляхом створення та розвитку національно-патріотичних осередків самовиховання дітей та молоді у тісній співпраці з громадськістю.

Гра «Джура» як елемент освітнього процесу здійснюється відповідно підготовленими фахівцями, зокрема виховниками.

Виховник гри «Джура» – це повнолітній учасник гри, який особисто є прикладом у дотриманні кодексу лицарської честі, успішно пройшов вишкільний курс Школи виховників джур та отримав відповідний сертифікат. У закладах освіти виховник призначається наказом керівника закладу освіти, здійснює виховну опіку та забезпечує зв'язок з Головним штабом гри.

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, сумлінність, ретельно і старанно виконує свої обов'язки;
- 3) дисциплінований – організований, незмінно дотримується правил поведінки, підпорядкований і вірний козацькому Звичаяю;

- 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 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).

Метою вишколу виховників гри «Джура» є теоретична та практична підготовка фахівців з організації постійно діючих осередків гри «Джура» (діяльність роїв, створення і розгортання куренів) та здійснення національно-патріотичного виховання учасників гри «Джура» протягом навчального року у формі гурткової роботи.

Організація діяльності учасників вишколу виховників гри «Джура» є комплексом тренінгових занять, які проходять відповідно складеній програмі, з метою формування, розвитку та підвищення компетентнісного рівня виховників у системі гри «Джура»

Кількість та розподіл годин за розділами і темами є орієнтовним.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Розділ, тема	Кількість годин
Розділ 1. Ідея гри «Джура»	2
1.1. Стратегія гри «Джура»	0,5
1.2. Нове Положення про гру	0,5
1.3. Ідейні засади	0,5
1.4. Історія та передумови	0,5
Розділ 2. Людина у грі «Джура»	8
2.1. Виховник	1
2.2. Кодекс виховника джур	1
2.3. Партнери виховника	1
2.4. Підліток-Юнак/Юначка	1
2.5. Суспільне середовище	1

2.6. Психологія групи	1
2.7. Мистецтво спілкування	1
2.8. Провідництво, основні акценти	1
Розділ 3. Методика гри «Джура»	10
3.1. Скаутський метод	1
3.2. Рій	1
3.3. Курінь	1
3.4. Рада ройових	1
3.5. Правила Великої гри	2
3.6. Робота в команді	1
3.7. Програма гри «Джура»	1
3.8. Додаткові різновиди гри (спеціалізації)	1
3.9. Ігрова методика	1
Розділ 4. Виховні засоби методики гри «Джура»	6
4.1. Форми діяльності протягом року	0,5
4.2. Життя у природі	0,5
4.3. Підсумкові освітні наметові таборування	1
4.4. Курінний табір	0,5
4.5. Планування як засіб самоврядування	0,5
4.6. Господарська складова козацько виховання	0,5
4.7. Впоряд гри «Джура»	0,5
4.8. Однострій та відзнаки у грі	0,5
4.9. Безпека занять у грі «Джура»	0,5
4.10. Діловодство та звітування	0,5
4.11. Методична література на допомогу виховнику	0,5
Розділ 5. Фінансування гри «Джура»	1
Всього	27

ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Розділ 1. Ідея гри «Джура» (2 год.)

1.1. Стратегія гри «Джура» (0,5 год.)

Ключові цілі. Національні (суспільно-державницькі) цінності. Виховний ідеал гри в контексті Стратегії національно-патріотичного виховання.

1.2. Положення про гру 2018 року зі змінами (0,5 год.)

Акцент на чотирьох компонентах гри. Умови проведення підсумкових освітніх наметових таборів.

1.3. Ідейні засади «Джури» (0,5 год.)

Три головні обов'язки, кодекс лицарської честі (закон джур). Символіка (емблема, девіз та інше).

1.4. Історія та передумови гри «Джура» (0,5 год.)

Українські дитячі та молодіжні громадські організації (громадські об'єднання): історія та сучасність. Виховні традиції українського козацтва.

Розділ 2. Людина в грі «Джура» (8 год.)

2.1. Виховник (1 год.)

Характеристики виховника. Роль та функції в осередку гри (курені та рою на початковому етапі і при розгортанні куреня). Як стати виховником.

2.2. Кодекс виховника джур (1 год.)

Ідеальний виховник – чи можливий кодекс виховника гри «Джура».

2.3. Партнери виховника (1 год.)

Інструкторська ланка, громадські організації (громадські об'єднання), батьківський колектив, заклад освіти, церква.

2.4. Підліток-Юнак/Юначка (1 год.)

Віковий психологічний та фізіологічний розвиток. Виховання хлопців та дівчат спільно і роздільно. Статеве виховання.

2.5. Суспільне середовище (1 год.)

Оточення: можливості, виклики та загрози.

2.6. Психологія групи (1 год.)

Групова динаміка. Мала група. Взаємодія малих груп.

2.7. Мистецтво спілкування (1 год.)

Правила комунікації дорослі–діти. Сленг. Безальтернативність української мови як засобу спілкування у грі «Джура».

2.8. Провідництво (1 год.)

Основні акценти. Як його розвивати (розкрити важливу роль виконання функцій ройового, участі дитини у Раді ройових, виконання інших відповідальних обов'язків).

Розділ 3. Методика гри «Джура» (10 год.)

3.1. Скаутський метод (1 год.)

Вісім принципів скаутської (пластової) методики: закон і Обітниця, навчання через дію, самовиховання, символічна основа, гурткова система, життя в природі і у злагоді з природою, підтримка дорослих, участь в житті громади.

3.2. Рій (1 год.)

Як започаткувати виховну діяльність на місці.

3.3. Курінь (1 год.)

Курінь як повноцінний осередок гри. Як з одного рою розгорнути курінь. Формування Ради ройових, курінної старшини.

3.4. Рада ройових (1 год.)

Рада ройових як основний інструмент організації самовиховного процесу. Дошкіл ройових. Створення конкуренції між роями в осередку.

3.5. Правила Великої гри (2 год.)

Як стати новакон, джурою, молодим козаком. Вступ в осередок гри. Відзначення та перестороги. Припинення участі в грі. Виключення. Рада ройових як Рада честі при дисциплінарних питаннях – орган самоврядування серед дітей, який навчає чесності та справедливості.

3.6. Робота в команді (1 год.)

Проектний метод, як навчати дітей цьому методу.

3.7. Програма гри «Джура» (1 год.)

Вікові особливості. Ступені (вмілості та проби).

3.8. Додаткові різновиди гри (спеціалізації) (1 год.)

Окремі напрями: Джура-Прикордонник, Джура-Десантник, Джура-Оборонець, Джура-Гвардієць, Джура-Поліцейський тощо.

3.9. Ігрова методика (1 год.)

Гратись постійно, жити, граючись. Практичні рекомендації щодо організації ігор на будь-які випадки.

Розділ 4. Виховні засоби методики гри «Джура» (6 год.)

4.1. Форми діяльності протягом року (0,5 год.)

Сходини (детальний розгляд, відпрацювання моделі проведення), змагання протягом року, акції, заходи та інші проекти, вишколи та табір.

4.2. Життя у природі (0,5 год.)

Важлива складова усіх занять, заходів та активностей. Таборування та мандрівки як основні форми та засоби виховного процесу. Типові правила та умови організації проведення таборувань (2018 рік).

4.3. Підсумкові освітні наметові таборування (1 год.)

Організація та проведення підсумкових етапів гри «Джура». Суддівська колегія, таборова старшина, впорядники, організатори.

4.4. Курінний табір (0,5 год.)

Як робити свій курінний табір – рекомендації для виховників щодо особливостей проведення підсумкових літніх таборувань для куренів. Поєднання виховання та змагання.

4.5. Планування як засіб самоврядування (0,5 год.)

Рекомендований календар заходів, акцій, активностей протягом року.

4.6. Господарська складова козацького виховання (0,5 год.)

Економічне виховання – важливий аспект у національно-патріотичному вихованні, зокрема у грі «Джура».

4.7. Впоряд гри «Джура» (0,5 год.)

4.8. Однострій та відзнаки в грі «Джура» (0,5 год.)

4.9. Безпека занять в грі «Джура» (0,5 год.)

4.10. Діловодство та звітування (0,5 год.)

4.11. Методична література на допомогу виховнику (0,5 год.)

Розділ 5. Фінансування гри «Джура» (1 год.)

Принципи фінансування проектів і заходів гри «Джура» та її додаткових різновидів через державні та місцеві програми і плани заходів з національно-патріотичного виховання, участь у роботі Координаційних рад з питань національно-патріотичного виховання при місцевих адміністраціях з метою вирішення питань адміністрування і фінансування.