

## НАКАЗ

27.02.2019 р.

№ 20

### **Про проведення у 2018/2019 навчальному році шкільного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)**

На виконання наказу Міністерства освіти і науки України від 04.09.2018 № 966 «Про проведення у 2018/2019 навчальному році Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)), «Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»)) затверджену постановою Кабінету Міністрів України від 17.10.2018 №845 , абзацу 15 статті 3 Закону України «Про оборону України», підпункту 2 пункту 3 Указу Президента України від 12.06.2015 № 334 «Про заходи щодо поліпшення національно-патріотичного виховання дітей та молоді», підпункту 5.2.2 пункту 5.2 Заходів щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, затверджених наказом Міністерства освіти і науки України від 16.06.2015 № 641 «Про затвердження Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді, Заходів щодо реалізації Концепції національно-патріотичного виховання дітей і молоді та методичних рекомендацій щодо національно-патріотичного виховання у загальноосвітніх навчальних закладах», наказу Департаменту освіти і науки Полтавської обласної державної адміністрації, Положення про Всеукраїнську дитячо-юнацьку військово-патріотичну гру «Сокіл» («Джура»)), наказу відділу освіти та з метою національно-патріотичного виховання дітей та учнівської молоді

### **Наказую:**

1. Провести 2018/2019 навчальному році шкільний етап Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура») (далі гра) у березні та взяти участь у I районному етапі у травні 2019 року.
2. Затвердити склад шкільного штабу гри (Додаток 1).
3. Затвердити План проведення гри у 2018/2019 навчальному році (Додаток 2).
4. Заступнику директора з виховної роботи Захаровій О.В.:
  - 4.1 Розробити та затвердити річний план організації та проведення комплексу заходів гри в навчальному закладі у 2018/2019 навчальному році.
  - 4.2. Створити в навчальному закладі відповідно до Положення про гру структури та органи гри для молодших школярів віком 7-10 років, для школярів середніх класів віком 11-15 років, для школярів старших класів віком 16-18 років органи учнівського козацького самоврядування.
5. Контроль за виконанням даного наказу покласти на заступника директора з виховної роботи Захарову О.В.

Керівник закладу

Л.В. Яременко

Склад

шкільного штабу з підготовки та проведення  
шкільного етапу Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)

Голова штабу – Яременко Л.В., керівник закладу.

Члени штабу:

1. Захарова О.В.- заступник начальника штабу; заступник директора з ВР;
- 2.Тютюнник О.В. - головний суддя, вчитель фізичної культури, відповідальний за підготовку команди на I районний етап конкурсу;
3. Ковтун С.О.- заступник головного судді з військово-прикладних видів змагань, вчитель Захисту Вітчизни; козак-наставник;
- 4.Тесля Л.І. - відповідальний за забезпечення правопорядку, заступник директора з НВР.;
5. Горбунова Т.М.- шкільна медсестра, відповідальна за медичну підготовку команди;
6. Сук Л.І.- шкільний бібліотекар, відповідальна за інформаційне забезпечення команди з історії українського козацтва;
7. Федченко Т.П. - педагог-організатор, відповідальна за представлення команди, музичне оформлення виступу команди;
8. Мильченко О.М. - вчитель географії, відповідальний за краєзнавче орієнтування команди

План проведення шкільного етапу  
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»  
(«Джура») у 2018/2019 навчальному році

№ з/п	Завдання	Термін виконання	Відповідальні
1	2	3	4
1.	Розробити та затвердити річний план організації та проведення всього комплексу заходів гри в навчальному закладі.		Захарова О.В.
2.	Створити в навчальному закладі за віковими групами структури та органи гри, органи учнівського козацького самоврядування. Створення структури гри (куреня) проводити у такій послідовності: створення першого рою з числа молодих козаків, створення роїв джур, започаткування щотижневого вишколу ройових, створення ради ройових куреня, підбір джур і молодих козаків для створення та ведення роїв козачат, створення роїв козачат		Захарова О.В., Федченко Т.П., класні керівники 1-11 класів
3.	Проводити підбір і залучення відповідно до Положення про гру «козаків-наставників» із числа педагогів, громадських активістів, які мають достатній рівень підготовки, практичний досвід		Ковтун С.О., класні керівники 1-11 класів
4.	Провести засідання шкільного штабу з організації та проведення шкільного етапу гри		Яременко Л.В.
5.	Взяти участь у семінарі-практикумі для відповідальних за проведення шкільного та I етапів гри в загальноосвітніх навчальних закладах		Тютюнник О.В., Ковтун С.О.
6.	Розробити та затвердити Плани підготовки проведення шкільного етапу гри.		Захарова О.В.

ПЛАН  
заходів щодо впровадження Всеукраїнської дитячо-юнацької  
військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)  
в начальному закладі в 2018/2019 навчальному році

Назва заходу	Термін виконання	Виконавці
Проведення засідання МО класних керівників на тему: «Про заходи з організації гри «Джура»	листопад	Захарова О.В.
Проведення інформаційно-роз'яснювальної роботи у навчальному закладі щодо основних завдань гри «Сокіл» («Джура»)	Грудень-березень	Федченко Т.П.
Створення роїв	Грудень-лютий	Класні керівники 1-11 класів
Проведення традиційних заходів (День захисника України, краєзнавчі екскурсії)	Вересень, жовтень, травень	Класні керівники
Проведення операції «Зелена хвиля»: щодо озеленення території навчального закладу	Жовтень, квітень	Класні керівники 1-11 класів, Хоменко Л.І., Ковтун Л.В.
Проведення заходів до Дня Збройних Сил України «Дорогою Героїв»: виховні години, конкурси, фестивалі, вікторини, походи місцями боїв, екскурсії у військові частини.	грудень	Педагогічні працівники
Проведення спортивних ігор та змагань: «Впоряд», «Стрільба»	Грудень-квітень	Ковтун С.О.
Проведення народних свят зимового циклу, розучування народних ігор та забав, героїко-патріотичних пісень, дум	Січень	Класні керівники 1-11 класів, педагог-організатор Федченко Т.П.
Проведення змагання із зимових видів спорту, змагання з ігрових видів спорту.	Лютий	Тютюнник О.В.
Підготовка та проведення «Дня цивільної оборони»	Березень, квітень	Адміністрація закладу

Проведення операції «Захист»: набуття знань, умінь та навичок з надання першої долікарської допомоги при захворюваннях та травмах; тренування та змагання з цивільної оборони, надання першої долікарської допомоги, транспортування і евакуації потерпілих.	Березень	Горбунова Т.М., Закотей Н.О.
Проведення операції «Чисте подвір'я, вулиця, місто – чиста Українська земля».	квітень	Класні керівники 5-11 класів, Ковтун Л.В.
Проведення операції «Снайпер»: обладнання місць для стрільби, змагання в стрільбі із пневматичної зброї та спортивних луків	Квітень	Ковтун С.О., вчитель «Захисту Вітчизни»
Проведення гри «Відун»: інтелектуальні змагання зі знання історії козаччини, українського війська, сучасних збройних сил України, народних повстанських формувань та їх ролі у боротьбі за незалежність української держави, історії малої Батьківщини по системі «Брейн-ринг», «Що? Де? Коли?»).	Квітень	Мильченко О.М.
Підсумкові заходи гри у навчальному закладі для визначення кращих роїв для участі у I районному етапі	Березень	Шкільний штаб
Участь у I районному етапі гри «Сокіл», «Джура»	Травень	Тютюнник О.В., Федченко Т.П., Захарова О.В., Горбунова Т.М., Ковтун С.О.
Операція «Турбота»: допомога людям похилого віку, інвалідам, вдовам, дітям незахищених соціальних категорій, волонтерська участь у роботі з ліквідації бездоглядності та безпритульності дітей; «Добре діло» – виконання добродійних справ відповідно до ідейних принципів лицарства.	Грудень- квітень	Класні керівники та класоводи

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

### **I. Загальні положення**

1.1. Всеукраїнська дитячо-юнацька військово-патріотична гра “Сокіл” (“Джура”) (далі — Гра) є системною формою національно-патріотичного виховання дітей та молоді, важливим засобом громадянської освіти, формування національно-патріотичної свідомості відповідно до ціннісних орієнтирів та індикаторів ефективності Стратегії національно-патріотичного виховання дітей та молоді на 2016—2020 роки, затвердженої Указом Президента України від 13 жовтня 2015 р. № 580.

1.2. Метою гри „Джура” є виховання юних патріотів України на засадах національної гідності, високої самосвідомості та активної громадянської позиції, здорового способу життя духовно багатой та фізично розвиненої особистості.

1.3. Основні завдання гри „Джура”:

1) виховання дітей та молоді в дусі відданості принципам державної незалежності і соборності Україні та Українському народу через плекання національних військово-патріотичних історичних традицій та створення умов для дієвого плекання українських суспільно-державницьких цінностей: національної самосвідомості, ідентичності, самобутності, волі, соборності та гідності Українського народу; здобуття молоддю первинних загальновійськових і спеціальних компетентностей, у тому числі за окремими напрямками: “Джура-Оборонець”, “Джура-Десантник”, “Джура-Прикордонник”, “Джура-Гвардієць”, “Джура-Полицейський” тощо, необхідних для відстоювання державної незалежності та територіальної цілісності України, захисту державного кордону, підтримання безпеки та правопорядку в країні;

2) організація змістовного дозвілля; запровадження найкращих практик

та методик самовиховання як однієї з ключових форм самоврядування молоді;

3) активізація процесу формування та закріплення навичок активного громадянства, основ самоврядування в учнівському колективі;

4) популяризація серед учнівської молоді здорового способу життя, активного відпочинку та життя в природі; розвиток навичок мандрівництва (туризму), орієнтування та таборування;

5) зміцнення міжрегіональних зв’язків та дружби дітей та молоді, навичок успішної взаємодії з однолітками з інших регіонів України, молоддю діаспори (закордонних українців);

6) заохочення дітей та молоді до вивчення історії боротьби за державну незалежність та територіальну цілісність України, формування шанобливого ставлення до жертв комуністичного та націонал-соціалістичного (нацистського) тоталітарних режимів в Україні через дослідження архівів тощо;

7) забезпечення прозорості та створення позитивного іміджу процесу національно-патріотичного виховання в осередках самовиховання дітей та молоді Гри через інформування про їх діяльність в засобах масової інформації та в Інтернеті, через освітні веб-сайти та на сторінках у соціальних мережах;

8) сприяння поширенню застосування дітьми та молоддю української мови, проводячи нею всі заходи включно з міжособистісним спілкуванням учасників у межах Гри.

### **Кодекс лицарської честі учасника Гри:**

1) підготовлений і безкорисливий;

- 2) чесний;
- 3) дисциплінований;
- 4) активний і підприємливий;
- 5) відважний;
- 6) витривалий;
- 7) врівноважений;
- 8) точний;
- 9) здоровий;
- 10) обережний.

## **II. Учасники гри „Джура”**

2.1. Учасниками гри „Джура” є учні закладу, об’єднані на добровільних засадах у самовиховних малих гурпах - роях:

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

Рої закладу освіти об’єднуються у первинний осередок Гри — курінь.

2.2. Виховну опіку над кожним роєм здійснює виховник (класний керівник).

2.3. Кожен рій куреня обирає собі назву за тематикою історичної героїки борців за незалежність України. Назву рою затверджує рада ройових куреня.

2.4. Курінь Гри 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.

2.5. Кожен рій веде свою Книгу звитяг (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 (місті, селі), а в “Здобутки” вписуються свої перемоги, досягнення, імена козачат, джур куреня тощо.

2.6. Курінь веде свою сторінку (блог) в Інтернеті та викладає світлини і відеоматеріали, пов’язані з його діяльністю.

2.7. Підсумком діяльності куреня (рою) протягом навчального року є його презентація та наметове таборування, які організовує рада ройових. Наметове таборування може проводитися як участь у таборі військово-патріотичного або національно-патріотичного спрямування, організованому однією чи кількома громадськими об’єднаннями (за згодою).

2.8. Основою організації гри „Джура” є козацьке самоврядування: добровільне об’єднання учасників для виконання завдань гри у рій (клас), курінь (навчальний заклад).

## **III. Керівництво грою „Джура”**

3.1. Загальне керівництво шкільним етапом гри «Джура» здійснюється адміністрацією школи.

Для проведення шкільного етапу гри «Джура» створюється штаб.

3.3. До складу шкільного штабу входять адміністрація та педагоги школи.

3.4. Очолює шкільний штаб директор школи.

Керівник шкільного штабу:

розподіляє повноваження членів шкільного штабу;

керує підготовкою і проведенням гри „Джура”.

3.5. Члени шкільного штабу:

здійснюють організаційну роботу з проведення гри „Джура”;

забезпечують порядок проведення гри „Джура”.

3.6. З метою забезпечення об'єктивної оцінки результатів змагань (конкурсів, вікторин) створюється суддівська колегія, склад якої затверджується цим наказом.

3.7. До складу суддівської колегії входять педагогічні та медичні працівники.

3.8. Очолює суддівську колегію головний суддя.

Головний суддя:

керує роботою суддів;

проводить засідання суддівської колегії;

бере участь у визначенні переможців;

затверджує список переможців.

3.10. У навчальному закладі грою „Джура” керує педагог, призначений наказом керівника навчального закладу, за його згодою.

#### **IV. Порядок і строки проведення гри „Джура”**

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

#### **V. Організаційні засади та зміст етапів гри „Джура”**

5.1. До програми гри „Джура” включаються такі види змагань (конкурсів, вікторин): конкурс „Візитка рою”;

брейн-ринг (за зразком гри „Що? Де? Коли?”);

вікторини з історії України, зокрема з історії Збройних Сил України та історії козацтва;

конкурси на кращу пісню, рукописну газету, кінофільм чи відеофільм про гру „Джура” та заходи в рамках гри;

змагання на туристській смузі перешкод, спортивного та туристського орієнтування;

огляд якості (рівня) початкової військової підготовки («джури», «молоді козаки»);

стройовий впоряд - особиста підготовка та дії в складі рою («молоді козаки»);

фізична підготовка - крос, лазіння по канату або жердині, згинання і розгинання рук в упорі, опорний стрибок через «коня» тощо;

медична підготовка - надання долікарської допомоги («молоді козаки»);

цивільна оборона - виконання нормативів щодо роботи зі спеціальними приладами та користування індивідуальними засобами захисту, гасіння умовної пожежі та рятувальні роботи («молоді козаки»);

комбіновані військово-спортивні та туристські естафети («молоді козаки»).

5.2. Напрями роботи в роях:

навчання і фізичне загартування членів рою під час занять у гуртках, творчих об'єднаннях у навчальних закладах, за місцем проживання, в оздоровчих закладах;

щорічні огляди військово-спортивної підготовки, патріотичного та духовного виховання козачат, джур козацьких і молодих козаків шляхом проведення змагань, зльотів, конкурсів за окремими умовами;

туристські спортивні походи (пішохідні, кінні, лижні, велосипедні, водні), історико-краєзнавчі експедиції;

виконання добродійних завдань під гаслом „Добре діло” на засадах козацького лицарства;

участь в екологічних акціях та акціях милосердя, культурно-просвітницьких заходах;

ведення колективного щоденника „Добрі справи”;

навчання за розпорядком дня „День козака”;

навчання та тренування в гуртках і секціях традиційних народних єдиноборств, козацьких бойових мистецтв, військового впоряду, туристської підготовки, розучування народних обрядів;

вивчення народної культури, педагогіки та моралі;

співпраця з дитячими й молодіжними організаціями України та зарубіжжя.

5.3. На всіх етапах гри „Джура” обов'язковим є конкурс на кращий звіт про добродійні справи під гаслом „Добре діло”, що виконувались відповідно до ідейних принципів козацького лицарства. Конкурс звітів про виконання завдань під гаслом «Добре діло».



*Звіт складається у письмовій формі.*

Загальний обсяг звіту не повинен перевищувати 15 сторінок, в тому числі текстової частини – 10 сторінок.

Звіт повинен бути друкованим та бажано на електронних носіях (формат RTF, документ Microsoft Word, шрифт Times New Roman – 14 pt інтервал - 1,5), мати формат аркуша А-4 і пронумерованим разом з додатками. Нумерація наскрізна і повна.

5.4. Педагог-вихователь рою та козак-наставник, що призначаються керівником навчального закладу за їх згодою, відповідно до плану навчально-виховних заходів проводять заняття і тренування з козачатами, джурами козацькими і молодими козаками. В основі змісту занять лежать духовний розвиток та фізичне загартування, що реалізується у формі конкурсів, оглядів, естафет, змагань, вікторин тощо.

5.5. У рамках етапів гри „Джура” проводяться конференції, „круглі столи”, диспути, зустрічі з ветеранами Збройних Сил України, представниками козацьких громадських організацій, краєзнавцями тощо.

## **VI. Документація та строки її подання**

6.1. Для участі у I районному етапі гри „Джура” керівники команд у день заїзду на місце проведення заходу подають до головного штабу такі документи:

наказ про відрядження команди на участь у I міському етапі гри „Джура”;

затверджений список команди, у якому зазначаються: № з/п, прізвища та імена учнів, рік народження, навчальний заклад, місце проживання (до списку включаються також керівники команд);

заявку на участь у I міському етапі гри „Джура”, у якій зазначаються: № з/п, прізвища та імена учнів, рік народження;

копії паспортів керівників та учнів від 16 років та свідоцтв про народження учнів до 16 років, завірені керівником навчального закладу, учнівські квитки;

медичні книжки керівників команд;

медичні довідки для учнів встановленого зразка.

6.2. Обробка персональних даних здійснюється відповідно до законодавства про захист персональних даних.

## **VII. Підбиття підсумків та нагородження переможців**

7.1. Підсумки I, II та III етапів гри „Джура” підбиваються у кожному виді змагань (конкурсів, вікторин) (далі - змагання) окремо. Переможці визначаються за найбільшою сумою балів, набраних під час цих змагань.

Переможці у комплексному заліку I, II та III етапів гри „Джура” визначаються за найменшою сумою місць, зайнятих в усіх залікових видах змагань.

7.2. Переможці I, II та III етапів нагороджуються грамотами, дипломами, призами, оздоровчими та екскурсійними поїздками організаторів гри „Джура”.