

План проведення шкільного етапу
Всеукраїнської дитячо-юнацької військово-патріотичної гри «Сокіл»
(«Джура») у 2025/2026 навчальному році

№ з/п	Завдання	Термін виконання	Відповідальні
1	Розробити та затвердити річний план організації та проведення всього комплексу заходів гри в навчальному закладі.	До 10 січня	Заступник ВР, керівник гуртка «Сокіл (Джура)»
2	Проводити підбір і залучення відповідно до Положення про гру «козаків-наставників» із числа педагогів, громадських активістів, які мають достатній рівень підготовки, практичний досвід	Протягом навчального року	Вчитель ЗУ., класні керівники, керівник гуртка «Сокіл (Джура)»
3	Провести засідання шкільного штабу з організації та проведення шкільного етапу гри	Січень	Заступник ВР., класні керівники, керівник гуртка «Сокіл (Джура)»
4	Взяти участь у семінарі-практикумі для відповідальних за проведення шкільного та І етапів гри в загальноосвітніх навчальних закладах	квітень	Керівник гуртка «Сокіл (Джура)»
5	Розробити та затвердити Плани підготовки проведення шкільного етапу гри.	Лютий-квітень	Заступник ВР

ПЛАН
заходів щодо впровадження Всеукраїнської дитячо-юнацької
військово-спортивної патріотичної гри «Сокіл» («Джура»)
в початковому закладі в 2025/2026 навчальному році

Назва заходу	Термін виконання	Виконавці
Проведення інформаційно-роз'яснювальної роботи у навчальному закладі щодо основних завдань гри «Сокіл» («Джура»)	Листопад-березень	Педагог-організатор, заступник ВР, керівник гуртка «Сокіл (Джура)»
Створення роїв та організація учнів до гри. Пояснення правил та важливість їх дотримання.	Грудень-лютий	Класні керівники 5-9, 11 класів, керівник гуртка «Сокіл (Джура)»
Проведення традиційних заходів (День захисника та захисниць України, День козацтва, краєзнавчі екскурсії)	Вересень, жовтень, травень	Класні керівники, вчителі історії
Проведення операції «Зелена хвиля»: щодо озеленення території навчального закладу. Висадка присадибної шкільної ділянки.	Жовтень, квітень	Педагог-організатор, заступник ВР, класні керівники
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 народних свят зимового циклу, розучування народних ігор та забав, героїко-патріотичних пісень, дум	Січень	Заступник ВР, класні керівники
Проведення змагання із зимових видів спорту, змагання з ігрових видів спорту.	Лютий	Вчитель фізичної культури
Підготовка та проведення «Дня цивільної оборони»	Березень, квітень	Адміністрація
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	Заступник ВР, класні керівники
Проведення операції «Чисте подвір'я, вулиця, місто – чиста Українська земля».	квітень	Класні керівники 5-9, 11 класів
Проведення гри «Відун»: інтелектуальні змагання зі знання історії козащини, українського війська,	Квітень	Вчителі історії

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?»).

Підсумкові заходи гри у навчальному закладі для визначення кращих роїв для участі у I (районному, міському) етапі

Участь у I (міському) етапі гри «Сокіл», «Джура»

Квітень	Керівник гуртка «Сокіл - Джура»
Травень	Керівник гуртка «Сокіл - Джура», заступник ВР

1.1. Назначення заходів гри «Джура» (задо - гри «Джура») - системно-формальні заходи роботи з військово-патріотичною та морально-етичною вихованням учнівської молоді, активної участю формуванням шкільного гуртка «Сокіл - Джура» територіальної рівні.

1.2. Метою гри «Джура» є актуалізація змісту патріотичного виховання та формування національної свідомості, зростає самосвідомості та активної громадянської позиції, згуртованого способу життя духовно багаті та морально розвинені особистості.

- 1.3. Основні завдання гри «Джура»:
- виконання діяти та мовити у дусі відданості Батьківщині та українському народові через впровадження національних і загальнолюдських духовних та моральних цінностей;
 - набуття учнями знань, умінь та навичок, необхідних життю в Україні;
 - формування у школярів високої морально-етичної культури, готовності до добрих вчинків, мужливості, сміливості, рідючості, відваги, самоповаги, наполегливості, дисциплінованості та відповідальності як основи життєвих цінностей народних героїв;
 - заохочення учнів до активної участі у громадському житті школи, району, міста, області, країни та виконання обов'язків громадян України;
 - впровадження у шкільно-освітній процес елементів національно-патріотичного виховання на основі бойових та героїчних подій, які сформували боротьбу українського народу та зміцнили гартування духу в тілі.

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 „Джура”) є системною формою позакласної роботи з військово-патріотичного та морально-етичного виховання учнівської молоді, важливим засобом формування патріотичної свідомості, спортивно-оздоровчої роботи.

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”:

- 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 України;

-формування у молоді високих морально-психологічних якостей: добродійності, мужності, сміливості, рішучості, відваги, стійкості, наполегливості, дисциплінованості та ініціативності на основі відновлених народних традицій;

- оволодіння учнями основами народної культурної спадщини (пісні, думи, розпис та опорядження житла і сакральних споруд, звичаї, традиції, ритуали і свята);

- впровадження військово-прикладних видів спорту, єдиноборств, верхової їзди на конях, бойових танців, видів спортивної боротьби, народних ігор та забав з метою гартування духу й тіла;

- вивчення народного способу господарювання на землі;
- оволодіння навичками приготування страв народної кухні;
- пропагування та популяризація здорового способу життя;
- зміцнення міжрегіональних зв'язків та дружби дітей та юнацтва;
- організація змістовного дозвілля;
- формування та закріплення основ самоврядування в учнівських колективах.

II. Учасники гри „Джура”

2.1. Учасниками гри „Джура” є учнівська молодь ліцею, об'єднана на добровільних засадах у рої, сотні, курені тощо. До складу зазначених утворень входять хлопці та дівчата віком від 6 до 17 років.

2.2. Прийом до складу учасників гри „Джура” здійснюється за народним звичаєм на загальному зібранні та за згодою батьків після проходження виховного просвітницького курсу підготовки, де відбувається знайомство з заповідями, правами та обов'язками учасника гри, набуття необхідних знань з історії України, літературно-пісенної творчості, про народних героїв тощо.

2.3. Учасники гри „Джура” поділяються на козачат (молодші школярі віком 7-10 років), джур козацьких (школярі середніх класів віком 11-15 років), молодих козаків (школярі старших класів віком 15-17 років).

2.4. Основою організації гри „Джура” є козацьке самоврядування: добровільне об'єднання учасників для виконання завдань гри у рій (клас, гурток тощо), сотню (паралель класів), 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 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.

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”

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 смузї перешкод, спортивного та туристського орієнтування;
- огляд якості (рівня) початкової військової підготовки;
- стройовий впоряд - особиста підготовка та дії в складі рою;
- військово-тактична підготовка у формі теренової гри на місцевості;
- фізична підготовка - крос, лазіння по канату або жердині, згинання і розгинання рук в упорі, опорний стрибок через «коня» тощо;
- медична підготовка - надання долікарської допомоги;
- цивільна оборона - виконання нормативів щодо роботи зі спеціальними приладами та користування індивідуальними засобами захисту, гасіння умовної пожежі та рятувальні роботи;
- комбіновані військово-спортивні та туристські естафети.

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, велосипедні), історико-красназавчі експедиції;
- виконання добродчинних 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”;
- вивчення народної культури, педагогіки та моралі; співпраця з дитячими й молодіжними організаціями України та зарубіжжя.

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 міському 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 14 років та свідоцтв про народження учнів до 14 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”.

Директор



Ярина ХАРИНА