# БЕЗОПАСНОСТЬ ДЕТЕЙ НА ДОРОГЕ

*Приложение**
*к Образовательной программе*
*«100 % видимости: безопасность детей на дороге», 2012 год*

## МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ по проведению открытых уроков по безопасности дорожного движения

1. Игровая обучающая программа «День рождения зебры».
2. Игровая обучающая Программа-соревнование.
3. Открытый урок по безопасности дорожного движения.
4. Урок-игра по безопасности дорожного движения.

### Методические рекомендации по проведению игровой обучающей программы (урока) «День рождения зебры»

**Цели и задачи**

Программа проводится с целью повышения у школьников 1–4 классов культуры поведения на дорогах.

**Задачи программы:**

• привлечение внимания детей, их родителей к данной тематике, ее актуализация;

• расширение кругозора и уровня знаний детьми правил безопасного поведения на дорогах;

• формирование и закрепление у детей устойчивых навыков безопасного поведения на дорогах, включающее реакцию на сигналы светофора, дорожные знаки и умение правильно оценить дорожную обстановку при переходе улиц;

---

* Продолжение. Начало в предыдущем номере.

• развитие внимания, творческого потенциала детей и подростков, укрепление навыков командного решения поставленных задач.

**Организаторы программы**

Программа осуществляется ЗАО «3М Россия» при участии и поддержке органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации в сфере управления образованием и территориальных органов пропаганды безопасности дорожного движения Госавтоинспекции России, администраций и учительских коллективов школ.

**Жюри конкурса**

Состав жюри программы определяется организаторами. Организаторы также вырабатывают условия оценки выступления команд-участников программы и обеспечивают проведение судейства на каждом этапе проведения программы.

**Условия участия в конкурсе и определение победителей**

К участию в конкурсе приглашаются ученики младших классов. Классный руководитель проводит предварительную подготовку школьников к участию в программе, отрабатывает с ними навыки выполнение конкурсных заданий.

Соревнования и подведение итогов проводятся между командами одной параллели. Задания для команд различаются по уровню сложности в зависимости от возраста. Определение команды-победителя параллели производится жюри путем подсчета количества баллов, набранных каждой из команд параллели. Результаты каждого этапа заносятся в маршрутный лист команды судьей-членом жюри данного этапа. Подведение итогов проводится председателем жюри на финише.

**Порядок проведения программы**

Программа состоит из 7 этапов и отдельного конкурса рисунков на асфальте, который проводится после награждения команд в первом конкурсе. Этапы первого конкурса:

1. Старт (общий для 4 команд) — 12–14 минут (по 3 минуты для команды).

2. Конкурс «100 % видимости» — 15 минут для каждой команды.

3. Конкурс «Дорожные знаки — наши добрые друзья» — 5–7 минут.

4. Конкурс «Светофор» — 4–5 минут (для 2-х команд сразу).

5. Конкурс «Безопасный переход» — 5–6 минут.

6. Обучающее занятие в автогородке — 15 минут.

7. Занятие в автобусе — 9–12 минут.

8. Финиш, оценка участниками команд удовлетворенности игрой — 3 минуты.

9. Награждение команд-победителей в конкурсной программе плюс команд победителей в конкурсе рисунков на асфальте — 5 минут.

Итого общее время проведения игры одной командой — 30–45 минут.

4 команды одной параллели стартуют одновременно (начинают с разных конкурсов, чтобы была полная загрузка судейской бригады), далее по мере освобождения игровой площадки стартуют следующие команды. Команды в свободное от игры время (одни до старта, другие в ожидании подведения итогов) участвуют в конкурсе рисунков на асфальте «Подарок Зебре». Конкурс проводится на асфальтовой площадке, в середине которой стоит фигура именинницы Зебры. Готовится не менее 16 «листов» асфальта (или кратное 16-ти) с распределением их по командам. Общее время проведения игры для 16 команд около 2 часов.

Каждую команду сопровождает во время конкурса группа поддержки, состоящая из классного руководителя и 1–2 родителей (по желанию). Классный руководитель осуществляет общий контроль за учащимися своего класса все время нахождения учащихся на игровой площадке.

На каждом этапе соревнований судья заполняет путевой лист команды с оценками и результатами ее выступления,

На территории школы стоит специальный автобус-класс, оборудованный мультимедийным оборудованием для обучения правилам дорожного движения и навыками безопасного поведения ребенка в транспортных средствах. Вместимость автобуса 25 детей и 5 сопровождающих их взрослых. Обучение в автобусе проходят одновременно по 2 команды. График обучения формируется по реальной ситуации по наличии временных «окон» у команд.

Автобус подключается к стационарной электросети школы (есть собственный кабель 25 метров).

**Описание проведения этапов программы**

**Старт**

На этом этапе команда должна продемонстрировать свою сплоченность и уровень подготовки к соревнованиям.

Команда должна представить судье этапа:

1. Название команды — 2 балла.

2. Эмблема команды у каждого члена команды — 3 балла.

3. Общая эмблема команды на древке у капитана команды — 2 балла.

4. Командный девиз-речевка (произносится хором) — 3 балла.

5. Песня на тему безопасности дорожного движения (один куплет плюс припев) как подарок на день рождения Зебре — 5 баллов.

6. Дополнительные элементы одежды общекомандные (рубашки, повязки, банданы, шейные платки и т. д.) — 5 баллов.

Максимальное количество баллов за этот этап — 20 баллов.

7. Член жюри — судья данного этапа заполняет маршрутный лист команды, проставляя в соответствующих графах набранное командой число баллов и расписывается в маршрутном листе. Группа поддержки забирает лист для заполнения на следующем этапе.

**Конкурс «100 % видимости»** (обучение детей правильному размещению световозвращающих элементов на одежде)

Обучение проводится в виде конкурса на скорость и правильность размещения световозвращающего элемента на одежде, ранце и т. д. места, где на одежде надо размещать световозвращающий элемент.

Сначала проводится обучение школьников с помощью специальной палатки, имитирующей ночное время и показывается действие светоотражателей в ночное время.

Далее с использованием ростовых фигур проводится обучение школьников тому, где надо размещать световозвращающие элементы на одежде, ранцах и т. п. Используется в качестве ведущего известный персонаж — Дядя Степа-Милиционер.

Потом каждая команда должна в максимально короткий срок разместить световозвращающие элементы на одежде всех членов команды. Судья замеряет скорость выполнения упражнения и заносит их в протокол.

Соревнование проводится (как правило между двумя-четырьмя командами одновременно) для демонстрации навыков, полученных в ходе обучения.

Победитель получает 4 балла.

**Конкурс «Дорожные знаки — наши добрые друзья»**

На этом этапе команда должна продемонстрировать знание важнейших для пешехода знаков дорожного движения. Члены команды должны точно знать графическое изображение знаков и их значение.

Каждой команде судья данного этапа предлагает выбрать один из двух конвертов с комплектов дорожными знаками лежащих на столе.

Для каждой параллели наборы знаков разные, наборы отличаются сложностью.

а) Первоклассники должны твердо знать знаки: 5.16, 5.17, 5.19.1, 5.19.2, 5.21, 5.22, 5.33, 5.34, 6.7, 7.1.

б) Второклассники, помимо вышеупомянутых знаков, должны знать знаки: 7.2, 7.6, 7.8.

в) Третьеклассники, помимо знаков, названных в пунктах А, Б, должны знать знаки: 7.7, 7.12, 7.13, 7.17, 7.18.

г) Четвероклассники, помимо знаков, указанных в пунктах А, Б, В, должны знать знаки 3.10, «глухой водитель», «автопоезд», «опасный груз» (2 вида знаков), «врач», «крупногабаритный груз».

Из вышеупомянутых знаков жюри формирует наборы из 7 знаков. Для первого класса используются знаки из набора пункта А, для второго класса — все знаки из набора пункта Б плюс знаки из набора пункта А (в сумме не более 7 знаков), для третьего класса — все знаки из пункта В плюс знаки из пунктов А, Б (в сумме не более 7 знаков), для четвертого класса — знаки из пункта Г плюс знаки из пунктов А, Б, В (в сумме не более 7 знаков).

Каждый из 2-х наборов знаков (для одной параллели) должен отличаться от другого не менее, чем на 4 знака. Конверты для знаков с нумерацией цифрами 1 и 2 с внутренней стороны конверта. Эти знаки не видны командам. Если первая команда выбирает конверт 1, то вторая получает конверт 2. Третьей команде параллели опять предоставляется право выбора из двух конвертов, четвертая получает оставшийся.

Капитан достает знаки из конверта и раскладывает на столе. Член жюри — судья данного этапа называет дорожный знак и просит показать его.

За правильный ответ начисляется один балл.

Потом судья просит объяснить, что означает этот знак. При правильном ответе начисляется 2 балла.

Судья задает вопросы по четырем знакам.

Максимальное число баллов за этот этап — 12.

Команда может коллективно совещаться и поручать отвечать кому-либо из членов команды. Каждый член команды имеет право от имени команды ответить только на один вопрос.

**Конкурс «Светофор»**

На этом этапе команда должна продемонстрировать внимание и правильную быструю реакцию на сигналы светофора.

Судья напоминает о сигналах светофора и называет их значения. Красный, желтый — запрещающие сигналы, переходить улицу нельзя. Зеленый — разрешающий. Но начинать переход можно, лишь убедившись, что все транспортные средства остановились перед светофором и нет движущихся машин со спецсигналами (мигающие красные и синие огни и включенный спецсигнал).

В конкурсе участвуют одновременно 2 команды, по 5 участников от каждой команды (по выбору команды). Они выстраиваются в две колонны по пять человек. Перед ними на расстоянии 3–4 метра стоят коробки с различными предметами: красного, желтого, зеленого цветов.

Член жюри — судья данного этапа называет значение сигналов светофора:

— если он говорит: «разрешающий сигнал», то школьники, стоящие в колонне первыми, должны добежать до своих коробок и достать каждый по одному предмету зеленого цвета. За правильное действие начисляется 1 балл. За неправильное — 0 баллов.

— если он говорит «запрещающий сигнал», то школьники должны достать из каждой коробки по 2 предмета — желтого и красного цвета. Если действия правильные, то участник получает 2 балла. Если он достал только красный или только желтый предмет, то 1 балл. Если он достал один зеленый предмет либо зеленый предмет в паре с любым другим, то получает 0 баллов.

Судья 2 раза называет разрешающий сигнал и 2 раза запрещающий (именно «запрещающий», а не «запрещающие»). Школьники должны продемонстрировать четкое понимание, что и желтый, и красный сигналы являются оба запрещающими.

Максимальное число баллов за правильные ответы, которое может набрать команда на этом этапе, — 12.

Оценивается также скорость выполнения командой заданий судьи.

Судья записывает в маршрутный лист команды общее время выполнения данного конкурса. В параллели среди четырех команд определяется победитель, который потратил меньше всего времени на выполнение конкурса.

— За первое место начисляется 5 баллов.
— За второе — 3 балла.
— За третье — 2 балла.
— За четвертое — 1 балл.

**Конкурс «Безопасный переход»**

На этом этапе команда должна продемонстрировать умение слаженно действовать при решении общей творческой задачи и показать умение ориентироваться в дорожной ситуации для выбора безопасного пути перехода через дорогу в городе.

Для проведения конкурса используется схематического изображение (фото) улиц города с указанием дорожной разметки, светофоров и знаков.

Судья ставит фигурку пешехода в разные места карты и просит объяснить, как можно прейти улицу в этом месте и какие права имеет в каждом конкретном случае пешеход и водитель.

Команде предлагается коллективно ответить на 4 вопроса.

1. Судья ставит фигурку пешехода в произвольное место на схему (картинку) длинного ровного участка дороги (нет обозначенного пешеходного перехода) и спрашивает: «Можно ли перейти улицу в этом месте?».

Правильный ответ: «Да, можно».

Судья: «Что нужно сделать перед переходом?».

Правильный ответ: «Посмотреть налево, потом направо, убедиться, что на безопасном расстоянии от места перехода (в каждую сторону) нет движущихся транспортных средств, и только тогда переходить дорогу».

За правильный ответ — 2 балла. За неправильный — 0.

2. Судья ставит фигурку пешехода у крутого поворота дороги и задает тот же вопрос: «Можно ли перейти улицу в этом месте?».

Правильный ответ: «Нет, нельзя, так как поворот дороги не позволяет увидеть заранее приближающийся автомобиль, и можно не успеть перейти дорогу. А водитель тоже поздно увидит пешехода и может не успеть остановиться».

Вопрос: «Как следует поступить, если надо перейти дорогу?».

Правильный ответ: «Либо дойти до пешеходного перехода и там перейти улицу, либо отойти от угла на прямой участок дороги, который просматривается в оба направления на безопасное расстояние до движущейся машины».

За правильный ответ — 2 балла. За неправильный — 0.

3. Судья ставит фигурку пешехода у пешеходного перехода без светофора и задает вопрос: «Можно ли перейти улицу в этом месте?».

Правильный ответ: «Да, можно».

Судья: «Что нужно сделать перед переходом?».

Правильный ответ: «Посмотреть налево, потом направо, убедиться, что на безопасном расстоянии от места перехода (в каждую сторону) нет движущихся транспортных средств, и только тогда переходить дорогу».

За правильный ответ — 2 балла. За неправильный – 0.

Судья: «Какие права имеет пешеход, который переходит дорогу на пешеходном переходе?».

Ответ: Ребенок формулирует его своими словами с учетом приведенной здесь формулировки: «Водитель транспортного средства, приближающегося к нерегулируемому пешеходному переходу, обязан снизить скорость или остановиться, чтобы пропустить пешеходов, переходящих проезжую часть или вступивших на нее для перехода (пункт 14.1 ПДД)», в новой редакции уточнены обязанности водителя, вступают в силу с 20.11.2010.

За правильный ответ — 2 балла. За неправильный – 0.

4. Судья ставит фигурку пешехода у пешеходного перехода со светофором и задает вопрос: «Можно ли перейти улицу в этом месте?».

Правильный ответ: «Да, можно».

Судья: «Что нужно сделать перед переходом?».

Правильный ответ: «Посмотреть налево, потом направо, убедиться, что все транспортные средства остановились на запрещающий сигнал светофора. Кроме того, надо убедиться, что к перекрестку не приближается машина, с включенными проблесковыми маяками синего и красного цвета и включенным звуковым спецсигналом. Если такая машина приближается, то надо пропустить ее и только тогда начать переход (если продолжает к тому времени гореть разрешающий сигнал)».

За правильный ответ — 2 балла. За неправильный – 0.

Для справки:

В новой редакции ПДД (вступает в силу с 20.11.2010) теперь уточнено, как поступать пешеходу при приближении к пешеходному переходу машин с включенным проблесковым маяком синего или красного цвета и специальным звуковым сигналом. Пешеход обязан

воздержаться от перехода проезжей части, а пешеходы, находящиеся на ней, должны незамедлительно освободить проезжую часть.

Максимальное число набранных баллов в этом конкурсе — 8. После неправильного ответа судья должен разъяснить участникам игры суть ошибки и назвать правильный ответ.

**Обучающее занятия в автогородке** (при наличии автогородка)

В автогородке могут одновременно заниматься 2 команды. Цель занятия — закрепление навыков безопасного поведения на дороге и пользования дорожными знаками.

Участникам соревнования предстоит пройти 4 станции:

1 станция — жилая зона (5 минут).

2 станция — нерегулируемый пешеходный переход (5 минут).

3 станция — остановка (5 минут).

4 станция — регулируемый пешеходный переход (5 минут).

1 станция предполагает повторение правил поведения в жилой зоне (во дворе дома).

Отвечая на предлагаемые вопросы, участники повторяют правила безопасного поведения.

2 станция помогает вспомнить правила перехода через нерегулируемый пешеходный переход. Основные ошибки пешеходов. Дорожные знаки.

3 станция — правила ожидания посадки в маршрутное транспортное средство: автобус, троллейбус, трамвай и высадки из него.

4 станция — правила перехода через регулируемый пешеходный переход на четырехстороннем перекрестке, повторение темы «Сигналы светофора».

Автогородок передвижной, сборно-разборный. Устанавливается в удобном месте пришкольной территории. Автогородок подключается к стационарной электрической сети школы (необходим удлинитель достаточной длины и 2 удлинителя на площадке по 3 метра).

Занятия проводят приглашенные методисты, работающие постоянно с обучающими программами в автогородке.

После завершения обучения команда получает 4 балла.

**Финиш**

На финише команды дают оценку игре. Для этого установлены три мольберта с листами ватмана, на которых нарисованы контуры зебры. На одном зебра зеленая, на другом желтая, на третьем красная. У каждого мольберта стоят 2 баночки с гуашью соответствующего цвета и 4–5 кисточек.