

Отдел образования администрации Московского района Санкт-Петербурга

Отдел ГИБДД УМВД России по Московскому району Санкт-Петербурга

Районный опорный центр по безопасности дорожного движения «Безопасный старт»

ГБУ ДО Центр детского (юношеского) технического творчества Московского района Санкт-Петербурга

Муниципальное образование Муниципальный округ Московская застава

**ПОЛОЖЕНИЕ
ОБ ИГРЕ СРЕДИ УЧАЩИХСЯ 2 КЛАССОВ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА МОСКОВСКАЯ ЗАСТАВА
«ЮНЫЙ ПЕШЕХОД – ДРУГ ДОРОГ»**

**Санкт-Петербург
2020**

1. Общие положения

Игра «Юный пешеход – друг дорог» (далее Игра) является лично-командным первенством среди учащихся 2 классов общеобразовательных учреждений, расположенных на территории МО Московская застава Санкт-Петербурга, и проводится Отделом ГИБДД Московского района, Администрацией МО Московская застава и РОЦ БДД «Безопасный старт» ГБУ ДО ЦДЮТТ Московского района совместно с другими заинтересованными учреждениями и организациями.

Цели мероприятия:

- воспитание законопослушных и вежливых участников дорожного движения с раннего возраста;
- предупреждение детской безнадзорности и беспризорности;
- пропаганда здорового образа жизни.

Задачи мероприятия:

- совершенствование работы по предотвращению правонарушений среди детей;
- профилактика детского дорожно-транспортного травматизма;
- привлечение школьников к участию в пропаганде среди сверстников правил безопасного поведения на дорогах.

2. Руководство и организаторы Игры

2.1. Общее руководство подготовкой и проведением Игры осуществляют:

Отдел ГИБДД УМВД России по Московскому району Санкт-Петербурга,
Муниципальное образование Муниципальный округ Московская застава.

2.2. Непосредственная подготовка и проведение Игры возлагается на Районный опорный центр по безопасности дорожного движения «Безопасный старт» ГБУ ДО ЦДЮТТ Московского района Санкт-Петербурга.

2. Порядок проведения Игры

Игра проводится в 2 этапа:

I этап – соревнования на уровне образовательного учреждения: путем тестирования учащихся параллели 2 классов выбирается по одной команде (10 человек) от школы.

II этап – территориальные муниципальные соревнования: школьная команда участвует в межшкольном соревновании, проводимом на базе ГБУ ДО ЦДЮТТ Московского района СПб.

Команда, победившая во II этапе игры, считается победителем конкурса «Юный пешеход – друг дорог».

3. Место и время проведения Игры

I этап – январь/февраль 2020 г. на базе образовательных учреждений,

II этап – 25 февраля 2020 г. в 11.00 ч., на базе Центра детского (юношеского) технического творчества Московского района по адресу: СПб, ул. Ленсовета, д.35 (актовый зал).

4. Участники соревнований

4.1. К участию в Игре допускаются команды, победившие в I этапе на уровне образовательного учреждения.

Команда состоит из 10 учащихся 2 классов.

4.2. Все члены команды должны участвовать во всех конкурсах и видах, определенных программой соревнований и настоящим Положением.

5. Документация

Каждая команда представляет в мандатную комиссию заверенную директором общеобразовательного учреждения именную Заявку (список) на участие в Игре (приложение 1), а также Справку о проведении I этапа игры на базе ОУ (приложение 2).

6. Содержание Игры

В программу игры входят 7 конкурсных этапов:

- «Азбука дорожного движения»;
- «Третий – лишний»;
- «Смешарики»;
- «Новый дорожный знак» (домашнее задание);
- «Велосипедная дорожка»;
- «Блиц-опрос»;
- «Своя игра» для юных пешеходов».

6.1. «Азбука дорожного движения».

Теоретические вопросы на знание основ Правил дорожного движения с использованием напольного игрового комплекта «Азбука дорожного движения».

Тематика вопросов: элементы дороги, дорожные знаки, основные Правила дорожного движения для пешеходов.

Участники должны правильно расположить дорожные знаки, светофоры на импровизированной дороге в соответствии с требованиями Правил дорожного движения.

За каждый правильный ответ команде начисляется 1 балл.

За каждый неправильный ответ или отсутствие ответа – 0 баллов.

Команда-победитель определяется по наибольшему количеству баллов.

При одинаковой сумме заработанных баллов у двух и более команд, команда- победительница определяется по минимальному количеству времени, затраченному на прохождение этапа.

6.2. «Третий – лишний».

Компьютерный тренажер на внимание и знание дорожных знаков. Задание выполняется каждым участником команды индивидуально.

Задание представляет собой презентацию, выполненную в программе Power Point, которая демонстрируется в автоматическом режиме. На экране последовательно появляются слайды: дорожный знак, затем - фрагменты знака, из которых нужно выбрать не относящийся к показанному знаку фрагмент и записать его номер в бланк для ответов.

За каждую допущенную участникам ошибку, команде начисляется 1 штрафной балл.

6.3. «Смешарики».

Этап проводится в компьютерном классе. За определенное время участникам необходимо раскрасить соответствующими цветами дорожные знаки по прилагаемому образцу.

Исходя из количества участников, правильно раскрасивших все предложенные в игре знаки, судья выставляет общий командный балл.

6.4. «Новый дорожный знак».

Этап предполагает выполнение **домашнего задания**: придумать и нарисовать новый дорожный знак, которого раньше никогда не было в Правилах дорожного движения. Он должен относиться к определенной группе дорожных знаков, иметь соответствующую форму и цвет.

На этапе Игры команда должна «защитить» свой знак, рассказав, что он обозначает.

Конкурс оценивается по 10 бальной системе по следующим критериям: полное соответствие терминологии согласно ПДД РФ, творческая инициатива, оригинальность подачи материала: театрализация, стихотворное сопровождение, музыкальное исполнение и пр.

Выступление на данном этапе не предполагает использование технических средств (магнитофон, компьютер и пр.) за исключением тех, которые команда принесла с собой.

6.5. «Велосипедная дорожка».

Участникам представлен велосипед. Необходимо назвать наибольшее количество деталей велосипеда и ответить на вопросы судьи об основных Правилах дорожного движения для велосипедистов.

За каждую правильно названную деталь велосипеда команда получает 1 балл.

За каждый правильный ответ на вопрос судьи – 3 балла.

При одинаковой сумме заработанных баллов у двух и более команд, команда- победительница определяется по минимальному количеству времени, затраченному на прохождение этапа.

6.6. «Блиц-опрос».

Этап проводится в игровой форме. Участники команды становятся в круг. По команде судьи они передают друг другу игрушечный руль. Тот участник, в руках которого оказался руль во время команды педагога «стоп» (или свистка), отвечает на вопрос по ПДД.

За каждый правильный ответ участника, команда получает 1 балл.

За правильный ответ после подсказки других участников – 1/2 балла.

За неправильный ответ или его отсутствие – 0 баллов.

При одинаковой сумме заработанных баллов у двух и более команд, команда- победительница определяется по минимальному количеству времени, затраченному на прохождение этапа.

6.7. «Своя игра» для юных пешеходов».

Команда отвечает на занимательные вопросы викторины по Правилам дорожного движения. Вопросы разделены на несколько тематических категорий (история дорожного движения, дорожное движения в других странах, вопросы о сказочном транспорте и литературных персонажах в дорожной ситуации). Количество баллов определяется сложностью вопроса, который команда выбирает на свое усмотрение.

За каждый правильный ответ команда получает то количество баллов, который стоил выбранный вопрос. Итоговая оценка определяется суммой набранных командой баллов за вычетом штрафных баллов за неправильные ответы.

Максимальное время прохождения каждого этапа – 10 минут.

В случае, если количество команд-финалистов превышает число 7, организаторы добавляют дополнительные станции (например, посещение «Музея компьютерной техники»), участие в которых не оценивается и не влияет на общий результат игры.

7. Определение результатов Игры

7.1. Итоги игры подводит судейская коллегия.

7.2. Судья каждого этапа подводит итог своего испытания, определяя по общему количеству баллов порядковое место каждой команды. Победители определяются путем суммирования мест каждого из 7 этапов.

7.3. При равном результате, преимущество имеет команда, показавшая лучший результат на этапе «Азбука дорожного движения».

7.4. Победителями Игры в командном зачете становятся три команды (1, 2, 3 место), набравшие наименьшую сумму мест.

8. Награждение победителей и участников

8.1. Команда-победительница и команды-призеры награждаются дипломами и памятными призами от МО Московская застава.

8.2. Организационный комитет имеет право установить дополнительные призы для участников Игры.

9. Обеспечение Игры

9.1. Финансирование конкурса осуществляется за счет средств МО Московская застава и других заинтересованных учреждений, организаций и ведомств.

9.2. Расходы на обеспечение, питание и прибытие без опозданий к месту соревнований несет ответственное лицо, назначенное руководителем образовательного учреждения.

СПИСОК

учеников команды ГБОУ № _____ Московского района Санкт-Петербурга,
принимающих участие во II этапе игры «Юный пешеход – друг дорог»

№п/п	Фамилия, имя	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Руководитель команды (Ф.И.О., должность)

Контактный телефон: _____

Руководитель образовательного учреждения

М.П.
дата

СПРАВКА

о проведении I этапа муниципальной игры «Юный пешеход – друг дорог»
на базе ГБОУ № _____ Московского района Санкт-Петербурга

Дата проведения: _____

Количество учащихся 2 кл., прошедших тестирование: _____

Ответственное лицо (Ф.И.О., должность): _____

Руководитель образовательного учреждения

М.П.
дата