

Министерство образования Тверской области
Государственное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного профессионального образования
Тверской областной институт усовершенствования учителей

СОГЛАСОВАНО
Заместитель Председателя
Правительства Тверской области –
Министр образования Тверской области
_____ О.Е. Калинина

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования»**

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУ «Центр образования»
О.С. Савинцева



**Программа летней профильной смены
«Навигатор безопасности»**

**Тверь, Торжок
2026 г**

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ	5
СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ.....	6
ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	8
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ	10
ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ.....	10
МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ К ПЛАНУ МЕРОПРИЯТИЙ	12

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Параметр	Значение
Полное наименование программы	Программа летней профильной смены с дневным пребыванием «Навигатор безопасности» для детей младшего школьного возраста (7–11 лет)
Тип программы	Модифицированная
Направленность	Социально-педагогическая, физкультурно-спортивная, познавательная
Вид программы по уровню организации деятельности	Познавательно-игровой, спортивно-оздоровительный, профилактический
Основной разработчик	ГБОУ ДПО Тверской областной институт усовершенствования учителей
Территория реализации	Образовательные организации Тверской области (пришкольные лагеря с дневным пребыванием), учреждения дополнительного образования – Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Центр образования» г. Торжок
Адресаты программы	Обучающиеся начальной школы 7–11 лет (1–5 классы), в том числе дети с ОВЗ и дети-инвалиды
Продолжительность	12 дней

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дети 7–11 лет отличаются высокой двигательной активностью, конкретным мышлением, подражательностью и доверием к авторитетам. В то же время у них ещё слабо развито чувство опасности, они не могут быстро оценить дорожную ситуацию, предвидеть скрытую угрозу. Летние каникулы, когда многие дети предоставлены сами себе, – период повышенного риска ДТП, травм на улице, в быту, а также происшествий на воде и при пожарах.

Педагогическая идея программы – через игру, соревнование, практические упражнения и встречи с реальными представителями экстренных служб сформировать у детей **привычку безопасного поведения**. Программа построена на принципах **«обучение через действие»** и **«делай как я, делай лучше»**.

Каждый день включает:

- утреннюю зарядку с элементами безопасности;
- тематическое занятие (теория + практика);
- подвижную игру или квест;
- творческое задание (рисунок, плакат, поделка);
- итоговое повторение правил в формате «минутки безопасности».

Нормативно-правовая база

Программа разработана с учетом следующих законодательных нормативно-правовых документов:

- Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993, с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 21.11.2011г. №323-ФЗ «Об основах охраны здоровья граждан Российской Федерации»
- Федеральный закон от 29.12.2010г. №436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью»
- Федеральный закон от 04.12.2007г. №329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 13.07.2017г. №656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления»

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Федеральная программа воспитательной работы для организации отдыха детей и их оздоровления, утвержденная приказом Министерства просвещения РФ № 209 от 17.03.2025.

Актуальность: в летний период нагрузка на систему дополнительного образования возрастает, а дети 7–11 лет особенно нуждаются в организованном, полезном и интересном досуге. Лагерь дневного пребывания – оптимальная форма, где ребёнок находится под присмотром педагогов, но при этом не отрывается от семьи.

ЦЕЛЕВЫЕ ОРИЕНТИРЫ ПРОГРАММЫ

Цель и задачи

Цель: организация содержательного, активного и безопасного отдыха детей 7–11 лет в режиме дневного пребывания, формирование у них базовых навыков безопасного поведения на дороге, в быту, на природе и в цифровой среде.

Задачи:

1. **Обучающие:** дать знания о правилах дорожного движения (для пешеходов, пассажиров, велосипедистов и пользователей СИМ), о правилах пожарной безопасности, безопасности на воде, личной безопасности при контакте с незнакомцами, а также базовым правилам кибербезопасности.
2. **Развивающие:** развить координацию движений, внимательность, быстроту реакции, умение работать в команде, навыки оказания первой помощи в игровых ситуациях.
3. **Воспитательные:** воспитать ответственное отношение к своей жизни и здоровью, уважение к сотрудникам ГАИ, МЧС, скорой помощи, а также активную позицию «Я – пример для других».

Прогнозируемые результаты

- **Знания:** более 80% детей правильно называют основные дорожные знаки, сигналы светофора, телефоны экстренных служб (112, 101, 102, 103), знают, как вести себя при пожаре, на водоёме, в общественном месте.
- **Умения:** практически выполняют алгоритм перехода дороги, надевают светоотражающие элементы, накладывают простейшую повязку (на руку), вызывают помощь по телефону (в ролевой игре).
- **Личностные:** проявляют интерес к профессиям спасателя, инспектора, пожарного; соблюдают правила безопасности в лагере и по дороге домой; делятся знаниями с младшими братьями/сёстрами.

СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Основные модули программы (инвариантные и вариативные)

В соответствии с ФПВР используются следующие модули:

- **Спортивно-оздоровительный** – ежедневная зарядка, подвижные игры на свежем воздухе, эстафеты.
- **Культура России** – просмотр мультфильмов по безопасности («Смешарики: Азбука безопасности», «Аркадий Паровозов»), беседы о героях-спасателях.
- **Детское самоуправление** – выбор командира отряда, ответственных за «уголок безопасности», дежурных.
- **Психолого-педагогическое сопровождение** – игры на сплочение, снятие тревожности (адаптация к лагерю), тренинги уверенного поведения.
- **Инклюзивное пространство** – организация отдыха детей и их оздоровления самостоятельно принимает решение о включении мероприятий для детей с ОВЗ и детей – инвалидов.
- **Профориентация** – встречи с сотрудниками ГАИ, МЧС, пожарной части, экскурсия в пожарную часть (по возможности).
- **Коллективная социально значимая деятельность** – изготовление памяток для родителей, акция «Письмо водителю», уборка территории.
- **Проектная деятельность** – создание отрядного «Паспорта безопасности» (рисунки правил).
- **Цифровая и медиа-среда** – просмотр обучающих видеороликов, ведение странички отряда в соцсети (с разрешения родителей).

Сквозная игровая модель

Смена проходит под девизом: **«Вперёд, спасатели!»**
Каждый отряд – «отряд спасателей». В первый день дети получают маршрутные листы и начинают набирать баллы (наклейки, жетоны) за участие в конкурсах, правильные ответы, лучшую эвакуацию и т.д. К концу смены участники, набравшие больше всех баллов, получают звание «Мастер безопасности» и значок.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

Примерный режим дня (дневное пребывание, 7–11 лет)

Время	Мероприятие
8:30 – 9:00	Сбор детей, утренняя зарядка (на улице или в зале)

Время	Мероприятие
9:00 – 9:15	Утренняя линейка (постановка целей дня, «минутка безопасности»)
9:15 – 9:45	Завтрак
9:45 – 11:00	Тематическое занятие (теория + практика / мастер-класс)
11:00 – 12:30	Квест / соревнование / отработка навыков
12:30 – 13:00	Обед
13:00 – 14:30	Тихий час / спокойные игры (настольные, просмотр мультфильмов)
14:30 – 16:00	Спортивно-игровая программа (эстафеты, подвижные игры)
16:00 – 16:45	Рефлексия, подведение итогов дня, награждение жетонами
16:45 – 17:00	Вечерняя линейка, уход домой

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Региональная программа летней профильной смены рассчитана для реализации в любую смену. При реализации программы необходимо в календарный график добавить тематические мероприятия в соответствии с рекомендациями Федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха детей и их оздоровления.

Ключевые мероприятия смены.

1 Открытие профильной смены

2 Экскурсия с отработкой умений безопасного перехода улиц

3 Встречи с сотрудниками ГАИ, МЧС

4 Мастер-класс по оказанию первой медицинской помощи при ДТП

5 Тренировочная эвакуация

6 Итоговые соревнования «Безопасное колесо» соревнования по станциям: ПДД, основы медицинских знаний, фигурное вождение велосипеда.

7 Праздничный концерт, посвященный закрытию лагерной смены «Расстаются друзья»

День	Тема дня	Основные мероприятия (в рамках режима)
1	Посвящение в спасатели	Торжественная линейка, знакомство с отрядами, вводный инструктаж, викторина «Правила дорожного движения», создание эмблемы отряда
2	Дорога без опасности (пешеходы)	Беседа о ПДД, игра «Светофор», экскурсия с отработкой умений безопасного поведения на дороге, изготовление светоотражающих подвесок
3	В гостях у Светофора	Встреча с инспектором ГАИ, викторина «Дорожные знаки», мастер-класс «Дорожные знаки своими руками», подвижная игра «Регулировщик»
4	Юный пассажир	Правила в автобусе и легковом авто, ремни безопасности, правила для велосипедов и самокатов, сюжетно-ролевая игра «Поездка

День	Тема дня	Основные мероприятия (в рамках режима)
		в автобусе»
5	Огонь – друг, огонь – враг	Беседа о пожарной безопасности, тренировочная эвакуация, конкурс рисунков «Спички не тронь!»
6	Безопасность на воде	Правила купания, спасение утопающего (бросание круга, верёвки), игра «Водный патруль», изготовление памятки «У воды без беды»
7	Первая помощь: учимся спасать	Занятие от медсестры: как обработать царапину, наложить пластырь, вызвать скорую. Сюжетно-ролевая игра «Спасатели спешат на помощь»
8	Один дома и на улице	Личная безопасность: «Незнакомец», «Запертая дверь», «Потерялся в городе». Ролевые игры, квест «Безопасный маршрут»
9	Цифровая безопасность	Беседа «Полезный и безопасный интернет», создание плаката «Мои безопасные пароли» (в упрощённой форме)
10	Зеленый свет наших побед	Создание и защита проекта по популяризации ПДД, Детективная игра «Дело о нарушителе»
11	Безопасное колесо	Командное соревнование по станциям «Безопасное колесо».
12	Закрытие смены «Навигатор безопасности»	Торжественная линейка, концерт «Расстаются друзья»

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Кадровые условия

Должность	Количество (на 1 отряд 20–25 детей)
Начальник лагеря	1
Воспитатель (педагог-организатор)	1 на отряд
Вожатый (помощник воспитателя)	1–2 на отряд (студенты, старшеклассники)
Инструктор по физкультуре	1
Медицинский работник	1 (по договору)
Приглашённые специалисты (инспектор ГАИ, пожарный, спасатель)	по графику

Материально-техническое обеспечение

- Помещение для отряда (класс или игровая комната);
- Спортивная площадка или зал;
- Проектор, экран, ноутбук, колонки;
- Макеты дорожных знаков, светофор, жилеты со светоотражателями;
- Велосипеды, самокаты (по возможности);
- Аптечка, манекен для сердечно-лёгочной реанимации (учебный), бинты, жгуты;
- Канцелярия (ватман, краски, фломастеры, цветная бумага);
- Настольные игры по безопасности.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

Формы и методы оценки

- **Входная диагностика** (1–2 день) – блиц-опрос «Что я знаю о безопасности?» (5 простых вопросов).
- **Текущий мониторинг** – ведение «Экрана безопасности» (наклейки за правильные ответы, активность, помощь товарищам).
- **Итоговая диагностика** (11–12 дни) – выполнение заданий на станциях

Большой игры, повторное анкетирование (те же вопросы).

Критерии успешности

- Не менее 80% детей правильно отвечают на итоговые вопросы по ПДД, пожарной безопасности, воде.
- Участие каждого ребёнка не менее чем в 2 творческих конкурсах.
- Отсутствие происшествий (травм, нарушений дисциплины) в лагере.
- Положительные отзывы родителей (анкетирование в последний день).

Поощрение

- Каждый ребёнок получает **сертификат участника «Школы безопасности»**.
- Лучшие отряды и индивидуальные участники награждаются грамотами, значками, светоотражающими брелоками.

Программа составлена в соответствии с требованиями Федеральной программы воспитательной работы (Приказ № 209) и может быть реализована в любом пришкольном лагере Тверской области.

МЕТОДИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ К ПЛАНУ МЕРОПРИЯТИЙ

День 1. Посвящение в спасатели

Цель дня: Создание положительного эмоционального настроения, знакомство с правилами смены, актуализация знаний по ПДД.

Задачи:

- познакомить детей с планом смены и режимными моментами;
- провести первичный инструктаж по безопасности;
- выявить начальный уровень знаний ПДД через викторину.

Торжественная линейка, посвящённая открытию профильной смены

- **Методика проведения:** Линейка проводится на открытой площадке. Ведущие (вожатые) приветствуют участников, представляют педагогический состав, поднимают флаг РФ. Включить элемент театрализации, который объявляет о начале смены и приглашает детей в путешествие в страну Безопасности.
- **Возрастные особенности:** Для младших отрядов – больше игровых моментов, для средних – краткое представление программы и значимости смены.

Отрядные организационно-хозяйственные сборы, вводный инструктаж, викторина «Правила дорожного движения»

- **Организационный сбор:** Дети знакомятся с вожатыми, воспитателями, территорией лагеря, распорядком дня. Проводится игра на знакомство и командообразование (например, «Снежный ком», «Автобус»). Выборы актива отряда, распределение временных поручений.
- **Вводный инструктаж:** Инструктаж по технике безопасности (пожарная, электробезопасность, поведение на территории, правила дорожной безопасности в лагере). Проводится в форме беседы с использованием наглядных материалов. Для младших – мультфильм «Азбука безопасности» (Смешарики).
- Викторина «Правила дорожного движения»:
 - *Форма проведения:* командная игра (по отрядам или внутри отряда). Вопросы делятся на категории: «Дорожные знаки», «Сигналы светофора», «Пассажиры», «Велосипедисты».
 - *Методика:* Использовать презентацию с картинками и короткими видеофрагментами. За каждый правильный ответ команда получает

жетон. Победители награждаются сладкими призами или грамотами.

- *Для младших:* загадки о ПДД, подвижная игра «Светофор» (красный – стоим, жёлтый – хлопаем, зелёный – шагаем).
- *Для средних:* разбор дорожных ситуаций на карточках, блиц-опрос.

День 2. Дорога без опасности

Цель дня: Закрепление навыков безопасного перехода проезжей части, поведения вблизи дорог, в транспорте.

Задачи:

- научить детей правильно оценивать дорожную обстановку;
- отработать алгоритм перехода дороги по пешеходному переходу;
- сформировать умение пользоваться светоотражающими элементами.

Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка

- *Методика:* Зарядка проводится под музыку с элементами имитации движений (например, «мы - водители», «мы - пешеходы»).

Экскурсия с отработкой умений безопасного поведения на дороге

- **Подготовка:** Заранее разрабатывается маршрут (ближайший к лагерю перекрёсток, пешеходный переход, остановка). Дети надевают светоотражающие жилеты.
- **Ход экскурсии:**
 1. Беседа у выхода из лагеря: повторение правил движения группами.
 2. Наблюдение за дорожным движением: подсчёт машин, определение типов транспортных средств, анализ скорости.
 3. Практическая отработка перехода дороги:
 - ♣ Подход к пешеходному переходу (остановка у края тротуара).
 - ♣ Оценка ситуации (смотрим налево, направо, убеждаемся в безопасности).
 - ♣ Переход под контролем педагога.
 4. Отработка правил ожидания транспорта на остановке.
 5. Возвращение в лагерь.
- **Игровой элемент:** По пути дети выполняют задания: найти нарушителей ПДД (среди прохожих, водителей), сосчитать количество дорожных знаков определённого вида.

- **Для младших:** Использовать игру «Будь внимателен!» (ведущий показывает сигналы, дети выполняют действия).
- **Для средних:** Делать фотофиксацию дорожных ситуаций для последующего обсуждения в отряде.

День 3. В гостях у светофора

Цель дня: Углубление знаний о дорожных знаках и правилах для пешеходов, формирование позитивного отношения к соблюдению ПДД.

Задачи:

- познакомить с историей ГАИ, ролью инспектора;
- научить классифицировать дорожные знаки;
- развить творческие способности через изготовление макетов знаков.

Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка

- Включает ритмические упражнения под песни о ПДД.

Встреча с работником ГАИ; Мастер-класс «Дорожные знаки своими руками»

- Встреча с инспектором ГАИ:
- Мастер-класс «Дорожные знаки своими руками»:
 - *Материалы:* картон, цветная бумага, ножницы, клей, краски, фломастеры, шаблоны знаков.
 - *Ход работы:*
 1. Беседа о группах дорожных знаков (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационные). Показ презентации.
 2. Каждый ребёнок (или пара) выбирает знак, который будет изготавливать.
 3. Изготовление знака (можно объёмного на подставке).
 4. Презентация своего знака: название, к какой группе относится, где устанавливается, что обозначает.
 - *Вариация:* Команды получают задание изготовить недостающие знаки для территории лагеря (например, «Осторожно, дети!», «Пешеходный переход»), которые затем размещаются на территории.

Подвижная игра «Регулировщик»

- Игра направлена на отработку знаний жестов регулировщика.

Обучающиеся делятся на 2 команды (водители и пешеходы), ведущий показывает один из жестов регулировщика, остальные выполняют указания согласно распределенным ролям.

День 4. Юный пассажир

Цель дня: формирование у детей навыков безопасного поведения в качестве пассажиров различных видов транспорта (автобус, легковой автомобиль, такси).

Задачи: научить детей правильно садиться в транспорт и выходить из него;

- отработать алгоритм действий при поездке в общественном транспорте (ожидание, посадка, поведение в салоне, выход);
- закрепить правило использования детских удерживающих устройств и ремней безопасности;
- сформировать умение оценивать опасные ситуации в транспорте (резкое торможение, открытые двери, незнакомые люди).

Практикум «Безопасный пассажир», сюжетно-ролевая игра «Поездка в автобусе»

Подготовка:

Заранее подготовить зону для игры: стулья, расставленные в 2–3 ряда (имитация салона автобуса), «дверь» (проём между стульями), таблички «Остановка», «Маршрут №1». При наличии – макет автобусной остановки, дорожные знаки «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход».

Для имитации легкового автомобиля – стулья спинками вперёд (2 ряда по 2 стула), «ремни безопасности» из широких лент или веревок (условно), игрушечный руль.

Подготовить карточки с правилами для пассажиров (рисунки или краткие надписи).

Пригласить (по возможности) водителя школьного автобуса или сотрудника ГАИ для краткой беседы.

Ход занятия:

1. Вводная беседа

Вопросы к детям: «Кто из вас ездил в автобусе? В машине? Как нужно вести себя, чтобы не упасть? Почему нельзя отвлекать водителя?»

Объяснение: пассажир – тоже участник дорожного движения, и от его поведения зависит безопасность всех.

Повторение телефонов экстренных служб (112, 103).

2. Теоретическая часть – «Правила юного пассажира» (5–7 минут)

Педагог демонстрирует плакаты или презентацию с правилами:

В общественном транспорте (автобус, троллейбус, трамвай):

Ожидать автобус только на остановке (не выходить на проезжую часть).

Садиться в автобус после полной его остановки, пропуская выходящих пассажиров.

В салоне – держаться за поручни, не бегать, не высовываться из окон.

Не прислоняться к дверям, не отвлекать водителя.

Готовиться к выходу заранее, выходить спокойно, не толкаясь.

После выхода – переходить дорогу только по пешеходному переходу, а не спереди или сзади автобуса.

В легковом автомобиле:

Всегда пристёгиваться ремнём безопасности (дети до 12 лет – в детском кресле / бустере).

Садиться и выходить со стороны тротуара (не на проезжую часть).

Не трогать ручки дверей во время движения, не мешать водителю.

Не высовывать руки и голову в окно.

В такси:

Садиться только в машину с опознавательными знаками (шашечки).

Не садиться к незнакомому водителю без взрослого.

Проверять, пристёгнут ли ремень.

3. Практическая часть – отработка навыков (15–20 минут)

Станция 1. «Остановка – посадка – высадка»

На площадке обозначена остановка (скамейка или линия). Дети стоят на «тротуаре».

Воспитатель изображает автобус (становится первым стулом или просто подаёт сигнал «Автобус подъехал»).

Дети по очереди:

дожидаются полной остановки «автобуса»;

пропускают выходящих (один ребёнок выходит);

заходят в переднюю дверь (условно);

проходят в салон, держась за поручни (спинки стульев);
садятся на свободное место.

Отрабатывается выход: дети встают, подходят к выходу, выходят, затем обходят «автобус» сзади (имитация перехода дороги).

Станция 2. «В салоне автобуса»

Дети рассаживаются на стулья. Воспитатель – «кондуктор» или «водитель».

Имитация движения: воспитатель говорит «Автобус трогается», дети держатся за поручни (спинки впереди стоящих стульев). Периодически воспитатель подаёт сигнал «Резкое торможение» – дети должны крепче держаться.

Разыгрываются ситуации:

«В автобус зашёл незнакомец и предлагает конфету» – дети должны отказаться и позвать на помощь.

«Ребёнок бежит по салону» – воспитатель объясняет, почему это опасно.

«Кто-то уронил сумку» – дети учатся поднимать вещи, не отвлекая водителя.

Станция 3. «В легковом автомобиле»

Стулья ставятся парами, спинками вперёд. Дети рассаживаются.

Отработка пристёгивания ремня (лента или просто движение рукой).

Игра «Поехали!»: воспитатель – водитель, дети – пассажиры. Нужно сидеть спокойно, не отвлекать водителя разговорами (кроме специального сигнала – «Осторожно, яма!» – дети должны сгруппироваться).

Отработка выхода: только после полной остановки, открывать дверь со стороны тротуара.

Сюжетно-ролевая игра «Поездка в автобусе»

Распределяются роли: водитель (ребёнок с рулём), кондуктор (продаёт билеты – бумажные квадратики), пассажиры (остальные дети), регулировщик (по желанию – один ребёнок с жезлом).

Маршрут: от остановки «Лагерь» до остановки «Парк» и обратно.

По ходу игры вводятся проблемные ситуации:

«Водитель объявляет: следующая остановка – ...» – пассажиры готовятся к выходу.

«В автобус заходит бабушка (ребёнок)» – дети уступают место.

«Резкое торможение» – все держатся за поручни.

После прибытия на конечную остановку проводится разбор: кто правильно вёл себя, кто ошибся.

День 5 Огонь – друг, огонь – враг

Цель: формирование у детей осознанного и ответственного отношения к правилам пожарной безопасности, обучение правильным действиям при возникновении пожара.

Задачи:

Обучающие: дать знания об основных причинах пожаров, первичных средствах пожаротушения (огнетушитель, песок, вода, кошма), алгоритме вызова пожарной охраны (телефон 101, 112) и правилах эвакуации.

Развивающие: развивать навык быстрой и организованной эвакуации, умение распознавать опасные ситуации (запах дыма, искры), способность не поддаваться панике.

Воспитательные: воспитывать уважение к труду пожарных, чувство взаимопомощи, бережное отношение к своему здоровью и окружающим.

Подготовка:

1. Педагогу

- изучить план эвакуации здания, наметить безопасные маршруты;
- договориться с администрацией о проведении тренировочной эвакуации (без вызова реальных пожарных, но с отработкой действий);
- пригласить (по возможности) сотрудника МЧС или пожарной части для беседы (15–20 минут).

2. **Детям:** накануне можно дать задание нарисовать дома «Что я знаю о пожаре?»

Примерный план беседы

1. **Огонь – древний друг человека.** Как люди научились добывать огонь, для чего он нужен
2. **Когда огонь становится врагом.** Причины пожаров: спички, зажигалки, невыключенные электроприборы, газ, свечи, поведение детей.
3. **Правила пожарной безопасности дома и в лагере:**
 - не играть со спичками;
 - не включать электроприборы без взрослых;
 - не сушить бельё над плитой;
 - не разводить костры без взрослых.
4. **Что делать, если начался пожар? Алгоритм:**
 - не паниковать;

- сразу сказать взрослому;
- позвонить 101 (112) – назвать адрес, что горит, свою фамилию;
- выйти из помещения, закрыв за собой дверь;
- при задымлении – дышать через влажную ткань, двигаться пригнувшись;
- не пользоваться лифтом, не прятаться под кровать или в шкаф.

5. **Средства пожаротушения:** вода, песок, кошма (плотное одеяло), огнетушитель (показ макета, как им пользоваться – выдернуть чеку, направить на огонь, нажать рычаг).

Вопросы для закрепления (в ходе беседы):

- Почему нельзя открывать окно при пожаре? (приток кислорода усилит огонь)
- Какой номер вызывают при пожаре?
- Можно ли тушить водой горящий телевизор? (нет – может ударить током)

Практическая часть: тренировочная эвакуация (15–20 минут)

Этапы проведения:

1. Инструктаж перед эвакуацией (в отряде):

- показать план эвакуации здания, где находятся выходы;
- объяснить, что по сигналу (свисток, звонок) нужно быстро, но без паники, построиться парами и выйти на улицу;
- нельзя бежать, толкаться, возвращаться за вещами;
- при задымлении – пригнуться, закрыть рот и нос влажной тканью (дать детям влажные салфетки или марлевые повязки).

2. Проведение эвакуации:

- воспитатель подаёт сигнал «Внимание! Пожарная тревога!» (свисток или голосом);
- дети строятся, выходят из здания по кратчайшему безопасному маршруту;
- на улице – строительство на заранее определённом месте (например, у спортивной площадки);
- перекличка по списку (воспитатель проверяет, все ли вышли).

3. После эвакуации – разбор:

- сколько времени заняла эвакуация? (норма для детского лагеря – до 2–3 минут);
- кто допустил ошибки (например, бежал, обгонял, не использовал повязку);
- отметить самых организованных.

День 6 Безопасность на воде

Цель дня: формирование у детей базовых знаний и практических навыков безопасного поведения на воде (в бассейне, на реке, озере, море), предупреждение происшествий во время летнего отдыха.

Задачи:

- научить детей правилам выбора и поведения на оборудованном пляже;
- отработать алгоритм действий в критической ситуации на воде (потеря ориентира, судорога, тонущий товарищ);
- сформировать умение правильно вызывать спасателей и оказывать минимальную помощь (бросание спасательного круга, верёвки);
- воспитывать чувство ответственности за свою жизнь и жизнь окружающих у воды.

Предварительная подготовка

1. Перед игрой провести теоретическое занятие по правилам безопасности на воде.
2. Разделить отряд на 2–4 команды (по 5–7 человек). Каждая команда придумывает название («Волны», «Спасатели», «Дельфины» и т.п.).
3. На площадке обозначить три зоны:
 - «**Берег**» – место сбора команд и выполнения теоретических заданий.
 - «**Вода**» – пространство для бросков круга и спасения (расстояние 4–6 м).
 - «**Штаб патруля**» – место, где находится ведущий (воспитатель) и карточки с заданиям.

Описание игры

Структура игры (раунды)

Игра состоит из 4–5 раундов (станций). Команды проходят их по очереди или одновременно (каждая на своей станции). Воспитатель (ведущий) фиксирует результаты.

Раунд 1. «Найди нарушителя» (теоретический)

- Ведущий показывает карточку с ситуацией на воде (рисунок или короткое описание). Например: «Мальчик ныряет с пирса», «Девочка заплыла за буйки», «Дети играют в топилки».
- Команда должна быстро сказать, какое правило нарушено, и как правильно поступить.
- За каждый правильный ответ – жетон.
- **Вариант для ускорения:** ведущий зачитывает ситуацию, а команды поднимают красную карточку («нарушение есть») или зеленую («всё»).

правильно»).

Раунд 2. «Вызов спасателей» (практический)

- От каждой команды вызывается один участник. Ему дают макет телефона.
- Задание: «набрать» номер 112 (или 101) и чётко сообщить диспетчеру (ведущему):
 - что случилось (тонет человек);
 - где это произошло (название лагеря, водоёма, ориентир);
 - кто звонит (имя, фамилия).
- Оценивается чёткость, полнота информации, отсутствие паники.
- Жетон получает команда, чей участник справился лучше (или все по очереди – тогда жетон за успешный вызов).

Раунд 3. «Брось спасательный круг» (физический)

- Команда выстраивается в колонну. На расстоянии 5–6 м от линии «берега» ставится стул или кегля – «тонущий».
- Каждый участник команды по очереди бросает спасательный круг (или его имитацию – обруч, связанный верёвкой) так, чтобы попасть в зону вокруг стула (радиус 1 м). Можно бросать круг на верёвке с последующим подтягиванием.
- Фиксируется количество попаданий. Одно попадание – 1 жетон (или 1 балл). Можно давать дополнительный жетон за самую быструю команду.

Раунд 4. «Помощь тонущему» (командный)

- Команда получает верёвку (линь). Один участник изображает «тонущего» (ложится на живот на расстоянии 4–5 м). Остальные – спасатели.
- Задание: спасатели бросают верёвку так, чтобы тонущий мог за неё ухватиться, и вытягивают его на «берег». Важно: спасатели должны лечь на землю (или встать на колени), чтобы не упасть в воду.
- Жетон получает команда, которая сделала это быстрее и аккуратнее (не «уронила» тонущего, не потянула слишком резко).

Подведение итогов игры

- После завершения всех раундов подсчитываются жетоны.
- Объявляется команда-победительница «Водного патруля».
- Все участники получают наклейки «Юный спасатель», а победители – грамоты или сладкие призы.
- Проводится краткий разбор: какие ошибки чаще всего встречались? Что было самым трудным?

Вариации игры

Упрощённый вариант (для детей 7–8 лет)

- Убрать раунд «Вызов спасателей» (перенести его на теоретическое

занятие).

- В раунде «Помощь тонущему» использовать вместо верёвки длинную палку (гимнастическую) – её легче подавать.

Усложнённый вариант (для детей 10–11 лет)

- Добавить станцию «Оказание первой помощи»: после спасения «тонущего» нужно сделать искусственное дыхание (на манекене или кукле) или уложить в восстановительное положение.
- Ввести роль «капитана патруля» (ребёнок), который координирует действия своей команды и принимает окончательное решение.

Соревновательный формат (между отрядами)

- Если в лагере несколько отрядов, можно провести игру как общелагерное мероприятие. Каждый отряд – отдельная команда. Станции организуются на разных точках территории, команды проходят их по маршрутному листу. Побеждает отряд, набравший максимальное количество баллов.

ПАМЯТКА «У ВОДЫ БЕЗ БЕДЫ»

1. Купайся только в разрешённых местах и со взрослыми.
2. Не ныряй в незнакомых местах – можно удариться головой.
3. Не заплывай за буйки и далеко от берега.
4. Если устал – повернись на спину и отдохни.
5. Судорога? Позови на помощь, потяни носок на себя.
6. Увидел тонущего – громко кричи, зови взрослых, бросай спасательный круг или верёвку.
7. Не играй в «топить» друзей.
8. Телефон спасения – 112 или 101.

День 7 Первая помощь: учимся спасать

Цель: формирование у детей базовых знаний и практических навыков оказания первой помощи при неотложных состояниях (порезы, ушибы, ожоги, носовое кровотечение, потеря сознания) в игровой и доступной форме.

Задачи:

- **Обучающие:** научить детей правильно вызывать скорую помощь (номер 103 или 112); познакомить с алгоритмом действий при небольших ранах, ушибах, ожогах, носовом кровотечении; дать понятие о том, что нельзя делать (например, вытаскивать торчащие предметы из раны).
- **Развивающие:** развивать умение не паниковать в экстренной ситуации, работать в паре, оказывать помощь игрушечному «пострадавшему».

- **Воспитательные:** воспитывать чувство сострадания, ответственности, желание помочь другому человеку.

Предварительная подготовка

1. **Педагогу:** подготовить информационный материал. Пригласить (по возможности) медсестру лагеря или фельдшера для проведения мастер-класса.
2. **Материалы:** разложить бинты, пластыри, жгут по станциям. Подготовить куклу или мягкую игрушку для отработки повязок.
3. **Детям:** накануне можно задать вопрос: «Что ты сделаешь, если друг поранил руку?» – чтобы активизировать интерес.

Вводная беседа – «Почему важно уметь помогать?»

Обсуждение: дети приводят примеры из жизни (поранился, упал с велосипеда, у друга пошла кровь из носа).

Главное правило: **«Не навреди»** – не делай того, чего не знаешь. Если пострадавший не дышит – зови взрослого, сам не делай искусственное дыхание без обучения.

Задача детей до 11 лет: вызвать помощь, остановить небольшое кровотечение (прижать, наложить пластырь), успокоить пострадавшего.

Теоретическая часть – «Первая помощь для детей»

1. **Царапина, порез:** промыть водой (или перекисью), наложить пластырь. Не трогать грязными руками.
2. **Ушиб:** приложить холод (через тряпку) на 5–10 минут.
3. **Носовое кровотечение:** сесть, наклонить голову вперёд (не назад!), прижать ноздрю на 5 минут, положить холод на переносицу.
4. **Ожог (небольшой):** подставить под холодную воду на 10 минут, не смазывать маслом, не прокалывать пузыри.
5. **Если человек без сознания, но дышит:** положить на бок (восстановительное положение), вызвать скорую.
6. **Как вызвать скорую:** набрать 103 или 112, сказать:
 - что случилось (мальчик упал, не двигается);
 - где это (адрес лагеря, ориентир);
 - свой имя и фамилию.
 - Не бросать трубку первым!

Для старших (10–11 лет) – кратко о жгуте: при сильном кровотечении (кровь ярко-алая, бьёт фонтаном) – наложить жгут выше раны, записать время. НО – это делают взрослые или обученные спасатели.

Мастер-класс «Учимся помогать»

Станция 1. «Обработка царапины и наложение пластыря»

- Дети разбиваются на пары. У каждого – ватный диск, флакон с перекисью (пустой – имитация), пластырь.
- Один ребёнок – «пострадавший» (на руке нарисована царапина красным карандашом). Второй – «спасатель».
- Алгоритм: промыть (пшикнуть из флакона), промокнуть, наклеить пластырь.

Затем меняются.

Станция 2. «Носовое кровотечение»

- Ведущий показывает на себе: сесть, наклонить голову вперёд, прижать ноздрю пальцами.
- Дети повторяют друг на друге (без реального давления).
- Объяснение: «Нельзя откидывать голову назад – кровь потечёт в горло, станет плохо».

Станция 3. «Наложение повязки на руку» (упрощённое)

- Детям даётся бинт. Нужно обмотать «раненое» предплечье (куклы или соседа) – не туго, закрепить конец.
- Для 7–8 лет – просто наложить бинт в два-три оборота. Для 9–11 лет – попробовать «колосовидную» повязку на палец (упрощённо).

Станция 4. «Вызов скорой помощи»

- У каждого ребёнка или пары – игрушечный телефон. Ведущий даёт карточку с ситуацией: «Твой друг упал с качели, не двигается, но дышит. Что ты скажешь диспетчеру?»
- Дети по очереди «звонят» и называют: что, где, кто.
- Оценивается чёткость и спокойствие.

Сюжетно-ролевая игра «Спасатели спешат на помощь»

Сюжет: На площадке происходит «несчастный случай» (ведущий заранее готовит инсценировку – кукла лежит на коврик с красной отметиной на ноге).

- Распределение ролей:
 - 2–3 «пострадавших» (дети, которые изображают травму: ушиб ноги, порез руки, носовое кровотечение).
 - Остальные – «спасатели». Они делятся на группы: одни вызывают скорую, другие оказывают помощь (останавливают кровотечение, накладывают повязку, успокаивают).
- Воспитатель выступает в роли диспетчера и наблюдателя.
- Задача: за 3–5 минут правильно среагировать на ситуацию.
- После игры – разбор: что сделали хорошо, что можно улучшить.

День 8 Один дома и на улице

Цель: формирование у детей навыков безопасного поведения в ситуациях, когда они остаются дома одни или сталкиваются с незнакомыми людьми, а также умения не теряться в незнакомой городской среде.

Задачи:

- **Обучающие:** научить детей правилам поведения с незнакомцами (на улице, в подъезде, по телефону, в лифте); отработать алгоритм действий, если ребёнок потерялся в городе; дать знания о том, как вести себя, если заперся в квартире (пожар, звонок в дверь).
- **Развивающие:** развивать способность оценивать степень опасности, принимать быстрое решение, запоминать приметы, пользоваться телефоном для вызова помощи.
- **Воспитательные:** воспитывать осторожность, но не панический страх; учить доверять родителям и сообщать им о любых подозрительных ситуациях.

Вводная беседа

Обсуждение: бывают ли ситуации, когда дети остаются дома одни? А гуляют без родителей?

Главные правила:

- Никогда не открывай дверь незнакомым людям, кем бы они ни представлялись.
- Не бери ничего у незнакомцев (конфеты, игрушки, деньги).
- Не садись в чужую машину.
- Если потерялся – не плачь, ищи безопасное место и обращай к взрослому в форме (полицейский) или к маме с ребёнком, или к продавцу в магазине.
- Знай свой адрес и телефон родителей.

Теоретическая часть «Один дома и на улице»:

1. Один дома. Звонок в дверь.

- Не подходи к двери, не открывай.
- Скажи: «Папа спит, позвоните позже».
- Если звонят настойчиво – позвони соседям или в полицию (102, 112).

2. Звонок по телефону.

- Не говори, что ты один дома. Скажи: «Мама занята, она перезвонит».
- Не называй свой адрес.

3. Незнакомец на улице.

- Никуда не ходи с чужими, даже если обещают показать щенка или дать конфету.
- Если предлагают подвезти – откажись и отойди.
- Если незнакомец хватается за руку – кричи, брыкайся, кусайся, беги в людное место.

4. Потерялся в городе (в торговом центре, на вокзале, в парке).

- Остановись. Не бегай туда-сюда.
- Посмотри вокруг: есть ли полицейский, охранник, касса, стойка информации.
- Подойди к взрослому в форме или к женщине с ребёнком. Скажи: «Я потерялся, помогите, пожалуйста, позвоните моей маме».
- Никогда не уходи с незнакомцем, который говорит: «Пойдём, я отведу тебя к маме».

5. Безопасный маршрут.

- Всегда ходи в школу, в магазин, к друзьям одной и той же дорогой (где много людей, есть освещение, камеры).
- Избегай пустырей, подвалов, строек, темных переулков.

Основная практика. Игровая модель

Дети делятся на группы по 4–5 человек. Каждая группа получает карточку с ситуацией и разыгрывает её перед остальными. Зрители оценивают правильность действий.

Ситуация 1. «Незнакомец в дверях»

- Роли: ребёнок дома один, незнакомец говорит: «Я слесарь, мне нужно проверить трубы»/ «Открой, это полиция»/ «Мама просила передать ключи».
- Задача ребёнка: не открывать, вежливо ответить, позвонить соседям или маме.
- Правильный ответ: «Мама сейчас подойдёт», «Позвоните в домофон соседям», если настойчив – позвонить 102.

Ситуация 2. «Предложение конфеты / щенка на улице»

- Роли: незнакомец с конфетой (игрушечной) или игрушечным щенком, ребёнок один гуляет во дворе.
- Задача ребёнка: отказаться, отойти, уйти в сторону дома или к знакомым взрослым.
- Правильный ответ: «Спасибо, мне нельзя брать у чужих», отойти, если настаивает – громко крикнуть «Помогите!»

Ситуация 3. «Потерялся в супермаркете»

- Роли: ребёнок стоит растерянно, подходит «незнакомец» (предлагает пойти поискать маму), а также стоит женщина с ребёнком (роль) и продавец (роль).
- Задача ребёнка: не уходить с незнакомцем, подойти к продавцу или к женщине с ребёнком, попросить вызвать полицию или объявить по громкой связи.
- Правильный ответ: «Я потерялся, позвоните моей маме, пожалуйста».

Ситуация 4. «Незнакомец звонит по телефону»

- Роли: звонит «незнакомец» (другой ребёнок или воспитатель с игрушечным телефоном), спрашивает: «Ты один? Какой твой адрес?»
Задача: не называть адрес, сказать, что взрослый занят, и положить трубку.

Ситуация 5. «Незнакомец в лифте»

- Роли: ребёнок заходит в лифт, следом заходит незнакомец.
- Задача: не заходить, если незнакомец уже там – выйти на следующем этаже, нажать кнопку вызова помощи, не поворачиваться спиной.

После каждой сценки – обсуждение: «Что было правильно? Что неправильно? Как бы ты поступил?»

Игра «Безопасный маршрут» (на свежем воздухе или в большом помещении)

Подготовка: на площадке (или в коридорах школы/лагеря) размещаются «остановки» с табличками: «Дом», «Школа», «Полиция», «Магазин», «Остановка автобуса», «Пустырь» (опасное место). Между ними – дорожки (линии).

Задание командам (отряд делится на 3–4 команды):

- Каждая команда получает карточку: «Ты идёшь из школы домой. На твоём пути встречаются разные ситуации. Выбери безопасный путь и объясни, почему ты его выбрал».
- На каждой «остановке» ведущий (воспитатель) задаёт вопрос или описывает ситуацию. Если команда отвечает правильно – получает жетон и идёт дальше.

Примеры ситуаций на остановках:

- «Пустырь»: «Тебе нужно сократить путь через пустырь. Там темно, но так быстрее. Что ты сделаешь?» (Правильно: пойду по освещённой улице, даже если дольше).
- «Магазин»: «К тебе подходит незнакомец и просит показать, как пройти в аптеку. Что ты скажешь?» (Правильно: «Извините, я не знаю, спросите у кого-нибудь из взрослых» – не провожать, не подходить близко).
- «Остановка»: «Ты ждёшь автобус. Подъезжает машина, водитель

предлагает подвезти. Что делать?» (Правильно: отказаться, отойти подальше, зайти в магазин или к людям).

- «Полиция»: «Ты потерялся. Ты видишь полицейского. Что ты скажешь?» (Назвать имя, фамилию, адрес, телефон родителей).
- «Дом»: «Ты пришёл домой, дверь не заперта, хотя ты точно её запирали. Что делать?» (Не заходить, уйти к соседям, позвонить родителям).

В конце игры подводятся итоги: команда, набравшая больше жетонов, получает приз (или просто почётное звание «Знаток личной безопасности»).

День 9 Цифровая безопасность

Цель: формирование у детей первичных навыков безопасного поведения в цифровой среде, понимания рисков при использовании интернета, социальных сетей, мессенджеров и онлайн-игр.

Задачи:

- **Обучающие:** познакомить детей с правилами «цифровой гигиены» (нельзя публиковать личные данные, отправлять фото незнакомцам, переходить по подозрительным ссылкам); объяснить, что такое кибербуллинг и как на него реагировать; научить правильно сообщать взрослым о подозрительных онлайн-контактах.
- **Развивающие:** развивать критическое мышление (отличать правду от обмана в интернете), умение сказать «Нет» в виртуальном общении, навык запоминания безопасных сайтов.
- **Воспитательные:** воспитывать ответственное отношение к своей цифровой репутации, уважение к другим людям в сети, понимание ценности личной информации.

Вводная беседа – «Интернет: польза и опасность»

Обсуждение: для чего нужен интернет? (учиться, играть, общаться с друзьями, смотреть мультфильмы). А какие опасности там бывают?

Главные правила:

- **Никогда не давай незнакомцам в сети свои личные данные** (настоящее имя, адрес, школу, пароли).
- **Не отправляй свои фото и видео незнакомцам.**
- **Не нажимай на подозрительные ссылки и всплывающие окна** (особенно «Ты выиграл телефон!»).
- **Если кто-то пишет грубости или угрожает – не отвечай, сделай скриншот и расскажи взрослому.**
- **Общайся в сети только с теми, кого знаешь в реальной жизни.**

Теоретическая часть – «Безопасный интернет для детей»

1. **Личная информация – как золото.** Что нельзя публиковать: полное имя, адрес, номер телефона, фото школы или дома, пароли. Почему это опасно?
2. **Друг или мошенник?** В интернете человек может притвориться кем угодно (другим ребёнком, учителем, полицейским). Если незнакомец просит прислать фото или встретиться – скажи взрослому.
3. **Фишинг и выигрыши.** Всплывающее окно «Ты выиграл айфон!» – это обман. Не переходи по ссылке, не вводи пароль.
4. **Кибербуллинг (обиды в сети).** Что делать, если кто-то пишет злые слова или угрожает? Не отвечать, сохранить скриншот, рассказать родителям или учителю.
5. **Правила общения в чатах и онлайн-играх.** Не используй грубые слова, не дразни других, не выдавай себя за другого. Если кто-то обижает – нажми «пожаловаться» и «заблокировать».
6. **Время в интернете.** Не сиди в телефоне долго – это вредит здоровью. Делай перерывы, гуляй, общайся с друзьями вживую.

Практические упражнения

Дети делятся на 2–3 команды. Каждая команда получает карточку с ситуацией и разыгрывает её (или просто обсуждает и показывает решение). Воспитатель выступает в роли ведущего.

Ситуация 1. «Незнакомец в онлайн-игре»

- Ведущий читает: «Ты играешь в игру “Майнкрафт”. В чате пишет игрок с ником “Друг_Вова”: “Привет, как тебя зовут? Сколько тебе лет? Давай дружить в реале, скажи свой адрес, я принесу тебе алмазы”».
- Вопрос командам: «Что ответить?»
- Правильный ответ: не называть имя и адрес, ответить: «Мне нельзя общаться с незнакомцами» или просто выйти из чата, сообщить взрослому.

Ситуация 2. «Выигрыш в лотерее»

- Ведущий: «Тебе приходит сообщение: “Поздравляем! Ты выиграл новый телефон! Перейди по ссылке и введи пароль от своей страницы, чтобы получить приз”».
- Что делать? (Не переходить, не вводить пароль, закрыть окно. Родители знают, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке.)

Ситуация 3. «Кибербуллинг»

- Ведущий: «В чате класса один мальчик написал про тебя: “Ты трус, у тебя руки кривые, не приходи завтра в школу”. Твои действия?»
- Обсуждение: не отвечать грубостью, не удалять сообщение (оно нужно как доказательство), показать взрослому (учителю, маме). Можно нажать «пожаловаться» в соцсети.

Ситуация 4. «Просьба прислать фото»

- Ведущий: «Новый друг в игре просит прислать твою фотографию, обещает тоже прислать свою. Что ты скажешь?»
- Правильный ответ: «Нет, я не отправляю фото незнакомцам. Давай общаться только в игре».

Ситуация 5. «Подозрительная ссылка от “друга”»

- Ведущий: «Тебе пришло сообщение от имени твоего одноклассника: “Смотри, какой смешной ролик про тебя – перейди по ссылке”. Но друг тебе ничего не говорил в школе. Что делать?»
- Правильный ответ: не переходить, спросить друга лично или позвонить. Возможно, его аккаунт взломали.

Практическое упражнение «Создаём безопасный профиль»

- Каждому ребёнку раздаётся лист-анкета. Нужно придумать **никнейм** (вымышленное имя для сети), выбрать аватар (можно нарисовать – например, любимого героя), написать **только то, что можно показывать всем** (например, «люблю футбол», «мой любимый цвет – синий»). Запрещено писать настоящую фамилию, адрес, номер телефона.
- Дети заполняют и показывают друг другу. Педагог комментирует: «Это безопасно, а это уже лишнее».

Квест «Цифровой детектив» – можно провести в помещении

Подготовка: На стенах развешаны «следы» – листы с названиями опасностей (Фишинг, Кибербуллинг, Мошенник, Вирус, Грубость) и с правилами безопасности. Команды получают маршрутный лист.

Задание: пройти по станциям и выполнить задания.

Станция 1. «Расшифруй правило»

– На листе написана фраза с ошибками или зашифрованная (например, «НЕ НАЗЫВАЙ НЕЗНАКОМЦАМ СВОЙ АДРЕС» с переставленными буквами). Дети расшифровывают.

Станция 2. «Вредная ссылка»

– Ведущий показывает картинку с всплывающим окном: «Твой компьютер заражён! Нажми сюда, чтобы очистить». Нужно ответить, что делать (закрыть окно, не нажимать).

Станция 3. «Как помочь другу?»

– Ситуация: «Твой друг рассказал, что в игре его обзывают. Что ты ему посоветуешь?» (Ответ: не отвечать, заблокировать, рассказать родителям, не удалять переписку).

Станция 4. «Выбери безопасный пароль»

– Предлагаются варианты: «12345», «cat», «мама», «ФыВ@пр9Л». Дети должны

выбрать самый надёжный (последний). Объяснить, почему простые пароли плохие.

Команда, набравшая больше баллов (или выполнившая все задания), получает жетоны.

Творческое задание

«Памятка по цифровой безопасности» (рисунок-плакат)

- Детям раздаются листы А5 или А4. Нужно нарисовать одно или два главных правила цифровой безопасности в виде яркого плаката (например, «Не говори свой адрес в сети!», «Не переходи по ссылкам от незнакомцев!»).
- Рисунки вывешиваются на стенд «Безопасный интернет – это важно!».
- **Для старших (10–11 лет):** можно написать короткое обращение к сверстникам «5 советов по безопасности в интернете».

День 10 Зеленый свет наших побед

Цель дня: Развитие творческого потенциала и активной жизненной позиции в области пропаганды БДД, обучение проектному мышлению.

Задачи:

- вовлечь детей в создание агитационных материалов по ПДД;
- развить навыки командной работы и публичных выступлений;
- в игровой форме закрепить знания о нарушениях ПДД.

Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка

- Танцевальный флешмоб под песню о ПДД.

Создание и защита проекта по популяризации ПДД; Детективная игра «Дело о нарушителе»

- Создание и защита проекта:

Тема проектов: «Как сделать наш город безопаснее», «Обращение к водителям», «Памятка юного пешехода», «Социальная реклама по БДД».

Форма работы: группы по 5-7 человек.

Этапы:

- Мозговой штурм: обсуждение идеи, выбор формата (плакат, листовка, сценка, видеоролик, стихи, песня).
- Распределение ролей в группе.
- Подготовка продукта (используются бумага, краски, ноутбуки для

создания презентаций).

- **Защита:** представление проекта перед другими отрядами, жюри (вожатые, воспитатели). Критерии оценки: соответствие теме, творческий подход, качество исполнения, убедительность.
 - *Для младших:* подготовка рисунков и коротких четверостиший, защита в формате рассказа.
 - *Для средних:* создание сценок, видеороликов, проведение мини-акции.
- **Детективная игра «Дело о нарушителе»:**
 - *Сюжет:* Совершено нарушение ПДД (например, наезд на пешехода, проезд на красный свет). Детям (следователям) нужно найти нарушителя, используя улики: фрагменты видеозаписи (карточки с описанием), показания свидетелей, следы на месте происшествия.
 - *Ход игры:* Команды получают «дело» (папку с материалами). Нужно проанализировать информацию, восстановить картину происшествия, определить нарушителя и вид нарушения.
 - *Задание:* Оформить протокол (лист с выводами) и представить его «инспектору» (ведущему).
 - *Цель:* повторить типичные нарушения ПДД, развить логику и внимательность.

День 11. Безопасное колесо

Цель дня: Практическая проверка знаний и умений по ПДД, оказанию первой помощи и фигурному вождению велосипеда (СИМ) в соревновательной форме.

Задачи:

- закрепить теоретические знания на практике;
- развить координацию, ловкость, внимание;
- воспитывать командный дух и ответственность.

Утренняя линейка, постановка задач на день, зарядка

- Спортивная зарядка с элементами эстафет.

Командная квест-игра по станциям: ПДД, ПМП, фигурное вождение велосипеда (СИМ)

- *Организация:* Соревнования проводятся в формате квеста. Каждый отряд получает маршрутный лист с порядком прохождения станций. На

станциях команды выполняют задания и получают баллы. Время на станции ограничено (5-7 минут).

- Станции:

1. Станция «Знатоки ПДД»:

- ♣ *Задания:* Тест на компьютере или бумажном носителе (10 вопросов с вариантами ответов). Вопросы по дорожным знакам, сигналам светофора, правилам для пешеходов и велосипедистов.
- ♣ *Для младших:* вопросы с картинками, меньше вариантов.

2. Станция «Первая помощь»:

- ♣ *Задания:* Теоретический вопрос (например, порядок действий при ДТП) и практическое задание: наложить повязку «чепец» на голову или шину на предплечье условному пострадавшему.
- ♣ *Оценивается:* правильность и скорость выполнения.

3. Станция «Фигурное вождение велосипеда»:

- ♣ *Условия:* На площадке размечена трасса с элементами: «змейка» (объезд конусов), «восьмёрка», «качели» (доска на бруске), «перенос предмета», «коридор» (проезд между линиями).
- ♣ *Задача:* Проехать трассу без ошибок (не сбить конусы, не наехать на линии, не коснуться ногой земли). Время фиксируется.
- ♣ *Для младших:* упрощённая трасса (только «змейка» и «коридор»), можно использовать самокаты или беговелы.

4. Станция «Автогородок» (дополнительно):

- ♣ *Задание:* На специальной площадке с разметкой и знаками проехать по правилам, соблюдая сигналы светофора, уступая дорогу «пешеходам».
- ♣ *Оценивается:* соблюдение ПДД.

- **Подведение итогов:** После прохождения всех станций жюри подсчитывает баллы. На вечерней линейке объявляются победители в командном и личном зачёте (лучший в фигурном вождении, лучший знаток ПДД).

День 12. Закрытие профильной смены

Цель дня: Подведение итогов смены, демонстрация достижений, создание эмоционально положительного завершения.

Задачи:

- поощрить наиболее активных участников;
- организовать праздничное мероприятие с участием детей;
- создать атмосферу дружбы и желания соблюдать ПДД в дальнейшем.

Зарядка

- Финальная зарядка (можно провести флешмоб с повторением движений под известные песни).

Торжественная линейка, подведение итогов смены, концерт «Расстаются друзья»

- Торжественная линейка:
 - Спуск флага РФ.
 - Слово директора лагеря, начальника смены, приглашённых гостей (сотрудников ГАИ).
 - Награждение отрядов и отдельных детей грамотами, дипломами, призами за победы в конкурсах и соревнованиях.
- Концерт «Расстаются друзья»:
 - *Форма:* творческий отчёт отрядов. Каждый отряд представляет номер (песню, танец, сценку) на тему безопасности или просто о дружбе.
 - Возможен показ лучших проектов, созданных в День 5.
- Методические приёмы:
 - Организовать «свечку» или отрядные огоньки, где дети делятся впечатлениями, говорят пожелания друг другу.
 - Создать «Дерево пожеланий», где каждый ребёнок оставляет записку с пожеланиями или обещание соблюдать ПДД.

Предложенное методическое наполнение каждого дня позволяет системно и увлекательно реализовать программу. Важно гибко подходить к выбору форм с учётом погодных условий, возможностей лагеря и интересов детей. Ключевым результатом станет не только усвоение знаний, но и формирование у детей ответственного отношения к своей безопасности и безопасности окружающих.