

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ

dla klas I-III

realizowanych w ramach Programu Edukacyjnego „Ratujemy i Uczymy Ratować”

**Temat:** „Pomocolandia” – wędrówka po czynnościach ratujących życie.

Planszowa gra dydaktyczna

**Czas trwania:** 30 min.

**Liczba uczniów:** 12 osób

**Prowadzący:** Magdalena Sikorska

**Hasło programowe** (wg podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych):

- uczeń dba o bezpieczeństwo własne i innych; wie, jak trzeba zachować się w sytuacji wypadku
- uczeń wie, do kogo zwrócić się o pomoc w sytuacji zagrożenia życia lub zdrowia

**Cel ogólny:**

Utrwalenie wiadomości dotyczących podstawowych zasad udzielania pierwszej pomocy.

Powtórzenie podstawowych czynności ratujących życie.

Wyrobienie u dzieci nawyku udzielania pierwszej pomocy.

Uświadamianie dzieciom znaczenia udzielania pierwszej pomocy.

**Cele operacyjne – uczeń:**

- Prawidłowo przeprowadza rozmowę z dyspozytorem pogotowia
- Wymienia numery alarmowe; potrafi przyporządkować numer do obrazka odpowiadającego danym służbom ratowniczym
- Wymienia wszystkie czynności, które składają się na łańcuch przeżycia; układa kolejne elementy łańcucha w odpowiedniej kolejności
- Układa poszkodowanego w pozycji bocznej
- Prawidłowo wykonuje resuscytację krążeniowo-oddechową

### **Metody pracy:**

- aktywizujące: planszowa gra dydaktyczna
- operatywna: praca z kartą pracy
- działań praktycznych

### **Formy pracy:**

- indywidualna
- zbiorowa

### **Środki dydaktyczne:**

- kolorowa plansza do gry pt. „Pomocolandia” (4 sztuki)
- instrukcja do gry (4 sztuki)
- przedmioty potrzebne do gry: (4 zestawy – po jednym dla każdej drużyny): kostki do gry, pionki, numery telefonów alarmowych (służące do podziału na grupy), obrazki z poszczególnymi etapami łańcucha przeżycia, tekturowe telefony komórkowe, obrazki z numerami telefonów alarmowych i służbami ratowniczymi, fantom „Mini Ania”
- karta pracy dla każdego ucznia

### **Przebieg zajęć:**

#### **Faza przygotowawcza.**

1. Powitanie uczniów, przedstawienie tematu zajęć.
2. Nauczyciel proponuje lekcję w formie gry dydaktycznej, zwraca uwagę, że jest to rodzaj ćwiczenia umysłu. Wiedzę nabywa się w przyjemny sposób i szybciej się ją przyswaja, a także na dłużej pozostaje w pamięci.

#### **Faza realizacyjna**

1. Uczniowie losują karteczki z numerami telefonów alarmowych, według których zostają podzieleni na cztery grupy. Podział na grupy wg numerów alarmowych
2. Nauczyciel rozdaje grupom zestawy do gry i głośno czyta instrukcję.  
Zachęca do rywalizacji w zdobywaniu wiedzy.

3. Uczniowie grają w grę. Nauczyciel przygląda się pracy poszczególnych zespołów. W razie kłopotów, pomaga.

#### **Faza podsumowująca (ewaluacja zajęć)**

1. Po skończonej grze nauczyciel gratuluje zwycięzcy. Wszyscy uczniowie otrzymują kartę pracy i wspólnie rozwiązują zadania będące podsumowaniem gry.

## KARTA PRACY

1. Przyporządkuj numery do obrazków odpowiadających odpowiednim służbom ratowniczym. Połącz liniami odpowiedni numer z pasującym do niego obrazkiem.

997

999

112

998



2. Ponumeruj kolejne etapy łańcucha przeżycia (wpisz w kratkę odpowiedni numer):

€ Wczesna defibrylacja

€ Wezwanie pomocy

€ Wczesna pomoc specjalistyczna

€ Wczesna resuscytacja

3. Podkreśl informacje, które powinieneś powiedzieć dyspozytorowi, wzywając pomoc:

numer telefonu, z którego dzwonisz - co się stało - numer telefonu twojej koleżanki

ilu jest poszkodowanych - gdzie mieszkasz - kto jest twoim najlepszym kolegą

gdzie się znajdujesz i gdzie znajduje się osoba potrzebująca pomocy - jak się nazywasz

4. Wykonując resuscytację krążeniowo-oddechową należy wykonać:  
(zakreśl prawidłową odpowiedź):

a) 1 wdech ratowniczy i 15 uciśnień

- b) 4 wdechy ratownicze i 30 uciśnień
- c) Obojętnie, ile wdechów i uciśnień
- d) 2 wdechy ratownicze i 30 uciśnień

## **Zasady gry „Pomocolandia”:**

Przed wami gra planszowa, dzięki której można wygrać życie! Podczas gry przypomnicie sobie i powtórzycie, krok po kroku, jakie są podstawowe czynności ratujące życie. Podczas gry będziecie trafiać na różne zdarzenia, jak to w życiu. Jeśli dobrze zrealizujecie zadanie, wygracie, pojedziecie dalej. Jeśli jednak nie uda wam się zrealizować zadanie, będziecie musieli je, jeszcze raz powtórzyć, utrwalić, czyli wrócić na „Start”.

- Przygotuj kostkę do gry i pionki dla każdego gracza.
- Grę rozpoczyna osoba, która wylosowała kolorowy obrazek.
- Wygrywa ten, kto pierwszy dojdzie do mety.
- Na grę macie 20 minut.
- Uważajcie na pola z czerwonymi liczbami:
  1. Jesteś świadkiem wypadku. Upewniłeś się, że ta sytuacja nie zagraża Twojemu bezpieczeństwu i sprawdziłeś przytomność. Wezwanie pomocy jest następną ważną rzeczą, którą powinienes zrobić. Aby to uczynić, musisz znać numery służb ratowniczych. Przyporządkuj numery do obrazków odpowiadających odpowiednim służbom ratowniczym.
  2. Ułóż w odpowiedniej kolejności poszczególne etapy łańcucha przeżycia i nazwij je.
  3. Twój kolega jest nieprzytomny, ale oddycha. Trzeba go ułożyć w pozycji bocznej. Poproś kolegę lub koleżankę i zademonstruj, w jaki sposób należy to zrobić.
  4. Sprawdziłeś już, czy poszkodowany jest przytomny. Musisz teraz wezwać pomoc. Używając telefonu, zadzwoń po pogotowie. Przeprowadź rozmowę z dyspozytorem pogotowia.

5. Twój kolega, koleżanka jest nieprzytomny i nie oddycha. Co musisz zrobić? Wykorzystując fantom „Mini Ania” zademonstruj, jak wykonać resuscytację krążeniowo-oddechową.

**POWODZENIA!**







**Europejski Dzień Numeru Alarmowego 112**  
**11 lutego 2012 r.**



**997**



998

**999**

**112**

|           |            |            |            |
|-----------|------------|------------|------------|
| <b>11</b> | <b>999</b> | <b>998</b> | <b>997</b> |
| <b>2</b>  | <b>.</b>   | <b>.</b>   | <b>.</b>   |
| <b>11</b> | <b>999</b> | <b>998</b> | <b>997</b> |
| <b>2</b>  | <b>.</b>   | <b>.</b>   | <b>.</b>   |
| <b>11</b> | <b>999</b> | <b>998</b> | <b>997</b> |
| <b>2</b>  | <b>.</b>   | <b>.</b>   | <b>.</b>   |

**Zatwierdzam do realizacji: /-/ dyrektor Anna Łykowska**