

Program edukacyjny MultiBezpieczeństwo

Scenariusz IV bezpieczny dom

Scenariusz jest integralną częścią programu edukacyjnego „MultiBezpieczeństwo”, który został przygotowany przez Fundację MultiSport we współpracy z ekspertami.

Cel główny:

Uświadomienie uczniom, że dom jest miejscem bezpiecznego wypoczynku tylko wtedy, gdy znają potencjalne źródła zagrożeń i wiedzą, jak im zapobiegać.

Cele szczegółowe:

Po zakończeniu zajęć uczeń:

1. **Rozpoznaje podstawowe zagrożenia** w domu (prąd, ogień, chemikalia, czad, urazy).
2. **Potrafi przewidzieć skutki** niebezpiecznych zachowań.
3. **Zna zasady** postępowania w sytuacji zagrożenia.
4. **Rozumie znaczenie zachowania spokoju** i odpowiedzialności.

Metody:

1. **Gra dydaktyczna** (planszowa gra zespołowa),
2. **Metoda sytuacyjna** (analiza realistycznych przypadków),
3. **Drama edukacyjna** (odegranie scenek),
4. **Rozmowa kierowana** (dyskusja z pytaniami nauczyciela),
5. **Refleksja własna** (autodiagnoza i zapis wniosków),
6. **Praca w grupach** (zespołowe podejmowanie decyzji i argumentacja).

Przed zajęciami:

1. Zapoznaj się z wiedzą dla nauczyciela i rodzica zebraną w przewodniku „MultiBezpieczeństwo dzieci i młodzieży”, który pobierzesz ze strony www.multibezpieczenstwo.pl.
2. Przygotuj potrzebne materiały zgodnie ze spisem.
3. Stwórz wyspy z ławek i krzeseł do pracy w grupach 4-5 osobowych.
4. Zapoznaj się z instrukcją dla nauczyciela do gry planszowej

Spis materiałów:

1. Do wyświetlenia na zajęciach:
 - prezentacja multimedialna, którą pobierzesz ze strony internetowej www.multibezpieczenstwo.pl.
2. Do wydrukowania i wręczenia uczniom (materiały do pobrania ze strony internetowej www.multibezpieczenstwo.pl):
 - karta pracy - „Broszura bezpiecznego domu” - 1 szt. na osobę,
 - karta pracy - „Podsumowanie lekcji” - 1 szt. na osobę,
 - plansza gry „Misja domowa” - opcjonalnie 1 szt. na grupę, ale istnieje też możliwość wyświetlenia planszy na ekranie (jest w prezentacji),
 - arkusz drużyny do gry „Misja domowa” - 1 szt. na grupę.
3. W treści tego scenariusza znajdziesz:
 - pełną instrukcję gry „Misja domowa” wraz z wyzwaniem, które należy odczytać uczniom.
4. Do zgromadzenia:
 - kostki do gry (minimum jedna, najlepiej jedna na grupę),
 - przedłużacz, który bez podłączania do prądu (!) posłuży jako rekwizyt w scenkach,
 - stoper lub zegar do zarządzania czasem odpowiedzi,
 - projektor lub tablica interaktywna do wyświetlenia prezentacji wprowadzającej.

Rozpoczęcie zajęć

Gra zespołowa: „Domowa misja bezpieczeństwa - planszowa gra ratunkowa” (30 minut)

Mini-wykład nauczyciela, wprowadzenie do gry:

Dzisiaj porozmawiamy o miejscu, które dla większości z nas jest najbliższe i najważniejsze, czyli o domu. O miejscu, które daje poczucie bezpieczeństwa, spokoju i odpoczynku. Ale żeby tak naprawdę czuć się bezpiecznie nie wystarczy tylko być w domu. Trzeba też wiedzieć, jak w tym domu się zachowywać i na co uważać

Ładowarka, kuchenka, płyn do mycia naczyń - to wszystko bardzo dobrze znamy, korzystamy z tego na co dzień i wydaje nam się, że takie przedmioty są w pełni bezpieczne. Jak niby miałyby się stać źródłem zagrożenia? Po dzisiejszej lekcji będziecie już to wiedzieć. Nie chodzi jednak o to, żeby bać się tego, co mamy w domu. Chodzi o to, żeby wiedzieć, jak mądrze korzystać z tego, co nas otacza.

Dlatego dziś wyruszyście w nietypową podróż. Weźmiecie udział w grze zespołowej, w której każda drużyna wcieli się w rolę strażników domowego spokoju i bezpieczeństwa. Przejdziecie przez różne pomieszczenia domu: kuchnię, łazienkę, pokój, schody, garaż. W każdym z nich czekać będą na was sytuacje, w których trzeba coś zauważyć, coś przemyśleć i podjąć decyzję.

Gra nie polega na tym, żeby rzucać hasłami, których kiedyś nauczyliście się na pamięć. Najwięcej punktów zdobędą bowiem ci, którzy potrafią uzasadnić swoje wybory, potrafią myśleć samodzielnie i przewidywać skutki zachowania. W każdej sytuacji ważne będzie nie tylko co się robi, ale też dlaczego to robisz, co może się wydarzyć i jak można temu zapobiec.

Wspólnie spróbujemy odpowiedzieć na pytanie: jak sprawić, żeby dom był bezpiecznym miejscem, w którym można ufać samemu sobie, bo potrafi się zadbać o siebie i innych.

Nauczyciel krótko przedstawia zasad gry (poniżej wprowadzenie oraz wersja uproszczona instrukcji dla uczniów)

Gra nosi tytuł „Domowa misja bezpieczeństwa - planszowa gra ratunkowa”. Każda drużyna przechodzi przez różne pomieszczenia i zbiera punkty za dobrze rozwiązane zadania. Każde pomieszczenie to inna sytuacja.

Raz możecie napotkać problem z prądem, innym razem zagrożenie ogniem, zatruciem, wypadkiem albo niewidzialnym czadem. Waszym zadaniem jest zastanowić się razem jako drużyna, co zrobić, czego nie robić, jak zareagować i wyjaśnić - dlaczego. Za każdą dobrą decyzję i dobre uzasadnienie dostaniecie punkt, a czasem nawet bonus. Drużyna, która po przejściu przez wszystkie pomieszczenia będzie miała najwięcej punktów zostaje mistrzami domowego MultiBezpieczeństwa.

Ogólne zasady dla uczniów:

1. Gra toczy się w 6 pomieszczeniach, które widzicie na planszy: kuchnia, łazienka, pokój ucznia, salon, garaż/piwnica, korytarz/schody.
2. Każde pomieszczenie na planszy ma cztery pola oznaczone literami: A, B, C, D.
3. Pod każdą literą ukryte jest jedno wyzwanie, na które drużyna musi odpowiedzieć.
4. Uczniowie grają w 3-4 zespołach. W każdej turze każda drużyna rzuca jeden raz kostką - w ten sposób ustalamy, w jakiej kolejności drużyny będą odpowiadały na wyzwania. Drużyna z największą liczbą oczek będzie odpowiadała jako pierwsza, a z najniższą - jako ostatnia w tej kolejce.
5. Drużyny kolejno wybierają jedno z pól (A lub B lub C lub D) i odpowiadają na odczytane przez nauczyciela wyzwanie ukryte pod daną literą.
6. Po udzieleniu odpowiedzi następny zespół wybiera literę i odpowiada. Powtarzamy to, aż wszystkie litery w pomieszczeniu zostaną omówione. Jeżeli grają 3 zespoły, dojdzie do sytuacji, w której ten z największą liczbą oczek na koncie będzie odpowiadała 2 razy. Gdy mamy 5 zespołów, ten z najmniejszą liczbą oczek w danym pomieszczeniu nie dostanie żadnego wyzwania.
7. Po ukończeniu wszystkich zadań z pomieszczenia, gracze przechodzą do kolejnego pomieszczenia.
8. Za każdą dobrą odpowiedź grupa dostaje od nauczyciela znacznik, który symbolizuje punkt.

W prezentacji multimedialnej przygotowaliśmy slajdy z zaznaczonymi na żółto pomieszczeniami, w których aktualnie toczy się gra. Ułatwią pracę.

Poniżej znajdują się opisy poszczególnych pomieszczeń. Każdy z nich zaczyna się od wyjaśnienia celów dydaktycznych, które realizujemy w tym pomieszczeniu - to informacja dla Ciebie, nie odczytuj jej uczniom.

Grę w każdym z pomieszczeń rozpocznij od odczytania krótkiego opisu dla uczniów. Pod nim znajdziesz opisy czterech wyzwań, które wykorzystasz do poprowadzenia gry. Pamiętaj, aby angażować wszystkich uczniów w ocenę odpowiedzi poszczególnych grup. Poprawne odpowiedzi nagradzaj wydrukowanymi „żetonami”, których symbole dobierzesz do nazwy nagrody.

W części pomieszczeń, po wszystkich wyzwaniach, znajdziesz dodatkowe pytania pogłębiające, które mogą pomóc Ci w rozmowie z uczniami. Skorzystaj z nich, jeżeli temat nie został wyczerpany podczas realizacji wyzwań.

Rozpocznij grę

Pomieszczenie nr 1 to kuchnia. Uczniowie spotkają się w niej z takimi zagrożeniami jak ogień, wysoka temperatura, substancje chemiczne, urządzenia elektryczne. Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje potencjalne zagrożenia w kuchni.
- Rozumie, dlaczego ogień, rozgrzane powierzchnie i chemia domowa są szczególnie niebezpieczne.
- Potrafi wskazać podstawowe zasady korzystania z kuchni.
- Rozwija umiejętność przewidywania skutków niewłaściwych zachowań.

Opis pomieszczenia dla uczniów: Kuchnia to miejsce, w którym macie kontakt z ogniem, wrzątkiem, kuchenką, czajnikiem elektrycznym, zmywarką, środkami chemicznymi oraz często również z domowymi lekami lub suplementami.

Wyzwanie A:

Sytuacja: chcesz zrobić sobie shake'a. Wtyczka od miksera wygląda na trochę zepsutą, przez zniszczoną izolację widać przewody. Myślisz: „działa, więc może nie ma się co przejmować”. Odpowiedz, co robisz i dlaczego to ważna decyzja?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie podłączam urządzenia, przerwany kabel to ryzyko porażenia prądem. Informuję dorosłego i nie używam sprzętu, który wygląda podejrzanie, nawet jeśli działa.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „elektryk w kuchni”.

Wyzwanie B:

Sytuacja: chcesz podgrzać obiad na patelni. Włączasz kuchenkę, a potem zerkasz „na chwilę” na film znajomego na TikToku. Zapominasz o ogniu. W pewnym momencie czujesz zapach spalenizny. Odpowiedz, co w tej sytuacji może się wydarzyć? Jak należy się zachować i czego nie wolno robić, gdy korzysta się z rozgrzanej patelni?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To sytuacja, która może doprowadzić do pożaru. Nie wolno pozostawiać ognia bez kontroli. Wśród innych rzeczy, których nie należy robić z rozgrzaną patelnią jest na przykład wylewanie wody na rozgrzany tłuszcz - to grozi oparzeniem. Jeżeli tłuszcz na patelni się pali, nie możemy go gasić wodą, ponieważ płonący tłuszcz rozleje się dookoła kuchenki. Trzeba wyłączyć kuchenkę, odejść na bezpieczną odległość, ewentualnie przykryć naczynie pokrywką i zawiadomić dorosłych.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „czujny przed ogniem”.

Wyzwanie C (z bonusem):

Sytuacja: w lodówce brakuje napojów, więc chcesz napić się tego, co stoi na blacie. Znajdujesz butelkę po napoju z jasnym płynem, wygląda jak lemoniada. Nie ma etykiety, ale pachnie owocowo. Odpowiedz, co robisz? Co może się wydarzyć, jeśli wypijesz ten płyn?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie piję, ponieważ nie wiadomo, co jest w środku. Nawet jeśli wygląda i pachnie jak lemoniada, może to być środek chemiczny. Informuję dorosłego. Takie sytuacje są bardzo niebezpieczne, zwłaszcza dla młodszych dzieci.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „detektyw etykiet” i jeden dodatkowy punkt.

Wyzwanie D (do odegrania jako scenka):

Sytuacja: wracasz ze szkoły i chcesz zrobić sobie herbatę. Czajnik elektryczny stoi przy samym brzegu blatu, tuż obok wiszą zasłony. Kabel wisi luźno w dole. Podczas nalewania wody zauważasz, że młodsze rodzeństwo biegnie przez kuchnię i niemal zahacza o przewód. Pokażcie w krótkiej scenie:

1. Jak mogło dojść do tej sytuacji?
2. Jak należy zareagować, by zapobiec wypadkowi?
3. Co można zrobić inaczej następnym razem?

Oczekiwana reakcja uczniów:

Scenka powinna pokazać:

- nieprzemyślane ustawienie sprzętu (zbyt blisko brzegu, obok zasłony),
- brak zabezpieczenia kabla,
- moment potencjalnego wypadku (potknięcie, zachwianie, wylanie wody).

Prawidłowa reakcja:

- zabezpieczenie kabla (np. ułożenie go wzdłuż blatu),
- odsunięcie czajnik od tkanin i krawędzi blatu.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „Mistrza uważnego ustawienia” i jeden punkt bonusu.

Pytania pogłębiające do rozmowy, zanim opuścicie to pomieszczenie:

- Jakie urządzenia w kuchni najczęściej zostają włączone „na chwilę” i co z tego może wyniknąć?
- Czy zdarzyło ci się kiedyś zająć telefonem i zapomnieć o tym, co właśnie robiłeś w kuchni?

Pomieszczenie nr 2 to łazienka. Uczniowie zetkną się tutaj z takimi zagrożeniami jak porażenie prądem w kontakcie z wodą, zatrucie czadem (tlenkiem węgla), kontakt z substancjami chemicznymi (np. kosmetyki, aerozole) oraz oparzenia. Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania

z urządzeń elektrycznych w łazience.

- Rozumie, czym jest czad i dlaczego jest szczególnie niebezpieczny.
- Potrafi wskazać objawy zatrucia czadem oraz sposoby reagowania.
- Rozwija umiejętność myślenia przyczynowo-skutkowego i analizy sytuacji.

Opis pomieszczenia dla uczniów: Łazienka jest miejscem, w którym może dojść do kontakt wody z elektrycznością. Czasami mamy też w łazience takie urządzenia jak piecyki gazowe, z których może ulatniać się czad. Dodatkowo obecne są substancje chemiczne w kosmetykach i aerozolach. Mimo, że odwiedzamy łazienkę po kilka razy dziennie, te zagrożenia mogą być dla nas niewidoczne, a objawy na początku mogą być mylące.

Wyzwanie A (z bonusem):

Sytuacja: widzisz, że kratka wentylacyjna w łazience została zaklejona, bo „było przez nią zimno”. Odpowiedz, czy to dobry pomysł oraz wyjaśnij czy wentylacja jest ważna?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To zły pomysł, ta sytuacja jest niebezpieczna. Brak wentylacji zwiększa ryzyko zatrucia czadem, ponieważ gaz nie może się ulotnić. Wentylacja jest konieczna przy urządzeniach gazowych. Pełni też ważną rolę w łazience, ponieważ pomaga ulotnić się parze wodnej po ciepłej kąpieli lub prysznicu. Jeżeli para wodna nie ma jak się wydostać z łazienki, może być powodem rozwoju pleśni i grzybów.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „czujnik czadu” oraz jeden dodatkowy punkt za zadanie specjalne.

Wyzwanie B:

Sytuacja: po kąpieli chcesz podłączyć ładowarkę i naładować telefon. Twoje ręce są jeszcze wilgotne. Odpowiedz, czy to bezpieczne? Co powinieneś zrobić w tej sytuacji i dlaczego?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie, to niebezpieczne. Prąd i woda to groźne połączenie. Trzeba dokładnie wysuszyć ręce i upewnić się, że ładowarka jest sucha, zanim podłączymy ją do prądu.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „Bezpieczny kontakt”.

Wyzwanie C (z bonusem):

Sytuacja: bierzesz gorący prysznic w łazience, w której znajduje się piecyk gazowy. W pewnym momencie zaczynasz odczuwać ból głowy i senność. Odpowiedz, co może być przyczyną? Jak powinieneś się zachować?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To mogą być pierwsze objawy zatrucia czadem. Należy jak najszybciej wyjść z łazienki, przewietrzyć pomieszczenie i powiadomić dorosłego.

Pytania pomocnicze dla nauczyciela:

- Dlaczego czad nazywany jest „niewidzialnym wrogiem”?
- Jakie objawy może mieć zatrucie czadem?
- Co powinno znajdować się w łazience, gdzie używany jest piecyk gazowy?
- Jakie sprzęty elektryczne są szczególnie niebezpieczne w łazience?

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „złapany cień czadu” oraz dodatkowy jeden punkt za wyczerpującą odpowiedź.

Wyzwanie D (do odegrania jako scenka):

Sytuacja: Twój brat bawi się suszarką, stojąc boso na mokrej podłodze w łazience. Odegrajcie krótką scenkę pokazującą, jak należy zareagować w tej sytuacji.

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Natychmiast przerwać zabawę, suchą ręką (!) odłączyć urządzenie od prądu, powiedzieć o tej sytuacji dorosłemu. Woda zwiększa ryzyko porażenia prądem.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „stop niebezpiecznej zabawie”.

Pytania pogłębiające do rozmowy, zanim opuścicie to pomieszczenie:

- Gdzie najczęściej ładujecie telefon? Czy to miejsce jest bezpieczne?
- Co może się wydarzyć, jeśli sprzęt jest podłączony do zasilania i dotknie go woda?
- Czy zdarzyło ci się kiedyś spać z telefonem lub tabletem w łóżku? Co o tym myślisz teraz?

Pomieszczenie nr 3 to Twój pokój. W tej przestrzeni uczniowie zetkną się z niewłaściwym korzystaniem z urządzeń elektrycznych, takich jak ładowarki i kable; z zasypianiem z urządzeniami pod poduszką; przeciążeniem gniazdek elektrycznych; korzystaniem z nieoryginalnych ładowarek lub z uszkodzonym sprzętem. Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia elektryczne w codziennym otoczeniu.
- Potrafi wskazać, co grozi przy niewłaściwym korzystaniu z telefonu, komputera, ładowarek.
- Rozumie, jak dbać o porządek i bezpieczeństwo przestrzeni osobistej.
- Rozwija uważność, refleksję i odpowiedzialność w zarządzaniu swoją przestrzenią.

Wyzwanie A:

Sytuacja: zasypiasz, trzymając telefon pod poduszką. Jest podłączony do ładowarki. Rano budzisz się z bólem głowy, a telefon jest bardzo gorący. Odpowiedz, czy to bezpieczne? Co może się wydarzyć i jak postąpić inaczej?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To niebezpieczne, ponieważ urządzenie może się przegrzać, może dojść do pożaru, a nawet wybuchu baterii. Telefon powinien ładować się na twardej, odkrytej powierzchni, z dala od pościeli. Należy też unikać ładowania podczas snu, jeśli nie jest to konieczne, ponieważ urządzenie podłączone do prądu powinno zawsze znajdować się pod nadzorem użytkownika.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „bezpieczny sen, bez kabla”.

Wyzwanie B (z bonusem):

Sytuacja: Twój kabel od ładowarki jest przecięty i owinięty taśmą klejącą. Nadal działa, ale co jakiś czas iskrzy. Odpowiedz, co może się wydarzyć, jeżeli będziesz go dalej używać? Co należy w takiej sytuacji zrobić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie wolno używać uszkodzonych przewodów, to ryzyko porażenia lub pożaru. Trzeba zgłosić ten problem dorosłemu, wyrzucić popsuty kabel i kupić nowy.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „ekspert bezpiecznego ładowania” oraz jeden dodatkowy punkt za trafne uzasadnienie.

Wyzwanie C (do odegrania jako scenka):

Sytuacja: grasz na konsoli i przez przypadek przewracasz kubek z wodą, która wylewa się na listwę zasilającą. W pokoju zaczyna śmierdzieć przypalonym plastikiem. Odegrajcie scenkę pokazującą, jak może dojść do takiej sytuacji i jak należy się zachować. Co zrobić natychmiast?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Trzeba natychmiast odsunąć się od mokrej listwy, nie dotykać niczego mokrego. Jeśli można - wyłączyć prąd z bezpieczników lub wezwać dorosłego. Pokazać, jak powinna wyglądać bezpieczna przestrzeń wokół urządzeń elektrycznych (bez napojów, bez płaczących się kabli).

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „pilot domowego bezpieczeństwa”.

Wyzwanie D:

Sytuacja: masz w pokoju tylko jedno gniazdko. Podłączasz do niego jednocześnie laptop, ładowarkę do telefonu, lampkę LED i grzałkę. Zauważasz, że listwa zaczyna się nagrzewać. Odpowiedz, jakie mogą być skutki takiego działania? Jak w tej sytuacji zadbać o bezpieczeństwo?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Przeciążenie może spowodować zwarcie lub pożar. Lepiej odłączyć mniej potrzebne urządzenia, nie używać jednocześnie sprzętów wysokiej mocy, a grzałkę podłączać osobno. Unikać stosowania tanich, nieatestowanych listew.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „Strażnik rozsądnego podłączenia”.

Pomieszczenie nr 4 to salon. Uczniowie spotkają tutaj ogień (świece, kominki), ryzyko oparzenia gorącymi napojami, nieodpowiedzialne zachowanie w obecności młodszych dzieci, przegrzane urządzenia, przewody na podłodze. Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje ryzyko wynikające z otwartego ognia i gorących płynów.
- Rozumie, że zachowanie bezmyślności w obecności dzieci może prowadzić do wypadków.
- Potrafi reagować w sytuacjach potencjalnego zagrożenia i zapobiegać im w codziennym otoczeniu.
- Rozwija odpowiedzialność za innych domowników i uczy się dostrzegać zagrożenia „z perspektywy młodszego”.

Wyzwanie A (z bonusem):

Sytuacja: w salonie zostaje włączony grzejnik elektryczny. Po jakimś czasie czujesz nieprzyjemny zapach. Widzisz, że zbyt blisko niego leży szalik i polarowa bluza. Odpowiedz, co robisz? Jak należy korzystać z przenośnych urządzeń grzewczych?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Zdejmuję tkaniny z grzejnika i informuję dorosłego. Grzejniki i inne urządzenia grzewcze powinny mieć wokół siebie pustą przestrzeń. Tkaniny oraz papier nie mogą znajdować się blisko takich urządzeń, ponieważ mogą się zapalić.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „bezpieczna strefa ciepła” oraz jeden dodatkowy punkt za zadanie specjalne.

Wyzwanie B (do odegrania jako scenka):

Sytuacja: jesteś sam w domu. Oglądasz film i kładziesz się na kanapie pod kocem. Obok Ciebie na poduszce leży telefon, który jest podpięty do ładowarki i się ładuje. Po chwili zaczynasz czuć, że jest bardzo gorący. Polecenie: Odegrajcie scenkę, jak wygląda ta sytuacja, co robisz i co powinieneś zapamiętać na przyszłość.

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Telefon może się przegrzać. Nie należy ładować go na tkaninach. W scenie uczniowie powinni pokazać przegrzanie, niepokój i bezpieczne odłączenie telefonu oraz rozmowę o tym z dorosłym.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „bezpieczne ładowanie, nawet podczas relaksu”.

Wyzwanie C:

Sytuacja: w salonie pali się zapachowa świeca. Obok leży książka i sterta czasopism. W tle gra muzyka. Wchodzisz do pokoju, nikogo nie ma. Odpowiedz, czy ta sytuacja jest bezpieczna? Co możesz zrobić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

To niebezpieczne, świeca może przewrócić się, ogień może przenieść się na papier. Należy natychmiast zgasić świecę, odsunąć łatwopalne przedmioty i powiedzieć dorosłemu.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „strażnik płomienia”.

Wyzwanie D:

Sytuacja: Twoja młodsza kuzynka bawi się na dywanie w salonie. Na niskim stoliku stoi gorąca herbata i laptop podłączony do ładowarki. Odpowiedz, jakie zagrożenia dostrzegasz? Co można poprawić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Gorąca herbata może zostać przypadkowo wylana, a kuzynka może zostać oparzona. Kabel ładowarki może zostać pociągnięty, co może prowadzić do upadku sprzętu i zranienia dziecka. Trzeba usunąć niebezpieczne przedmioty z zasięgu dziecka i zadbać o porządek.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „obrońca młodszych domowników”.

Pytania pogłębiające do rozmowy, zanim opuścicie to pomieszczenie:

- Czy spotkaliście się kiedyś z sytuacją, w której coś niepozornego zaczęło pachnieć spalenizną?
- Jak zadbać o porządek w salonie, jeśli przebywają w nim młodsze dzieci?
- Czy świece i kominki mogą być używane bez nadzoru? Dlaczego nawet „bezpieczne” rzeczy trzeba kontrolować?

Pomieszczenie nr 5 to garaż/piwnica. Tutaj na uczniów czeka kontakt z nieznanymi substancjami, zatrucia przez wdychanie lub dotyk, łatwopalne środki chemiczne, brak wentylacji, dostęp do narzędzi i urządzeń technicznych. Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia związane z obecnością chemii domowej i warsztatowej.
- Rozumie znaczenie etykiet ostrzegawczych i zasad przechowywania substancji.
- Wie, jak należy reagować na podejrzane zapachy i wycieki.
- Uczy się nie podejmować działań bez nadzoru dorosłych.

Wyzwanie A:

Sytuacja: wchodzisz do garażu i czujesz dziwny, duszący zapach. Obok butli z olejem silnikowym ktoś zostawił otwartą puszkę z rozpuszczalnikiem.

Odpowiedz, czy możesz tam zostać? Co robisz i dlaczego?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Opuszczam garaż i otwieram drzwi lub okno, jeśli jest. Wzywam dorosłego. Duszący zapach może oznaczać obecność szkodliwych substancji, nie wolno przebywać w takim pomieszczeniu bez nadzoru.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „wyczulony na opary”.

Wyzwanie B (z bonusem):

Sytuacja: w piwnicy znajdujesz karton z napisem: „Uwaga! Substancja żrąca”. Obok leży plastikowy pojemnik z oznaczeniem czaszki. Odpowiedz, czy możesz dotknąć tego pojemnika? Co oznaczają te symbole?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie dotykam. Czaszka oznacza substancję toksyczną. Substancje żrące mogą poparzyć skórę. Zgłaszam sytuację dorosłemu. Symbole ostrzegawcze informują o zagrożeniu - trzeba je znać i rozumieć.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „Znawca symboli ostrzegawczych” oraz jeden dodatkowy punkt za wyzwanie bonusowe.

Wyzwanie C:

Sytuacja: znalazłeś butelkę po wodzie mineralnej, w której ktoś przechowuje „coś do czyszczenia felg”. Nie ma etykiety, płyn wygląda jak lemoniada. Odpowiedz, dlaczego jest to niebezpieczne? Co powinno się zrobić, gdy trafi się na taką butelkę?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Taki płyn można to pomylić z napojem, jest to zwłaszcza niebezpieczne w przypadku małych dzieci. Takie substancje powinny być przechowywane tylko w oryginalnych opakowaniach. Trzeba powiadomić dorosłego, aby schował ten płyn w miejsce niedostępne.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „detektyw nieetykietowanych butelek”.

Wyzwanie D (do odegrania jako scenka):

Sytuacja: chcesz znaleźć pompkę do roweru. Wchodzisz do piwnicy. Po ciemku potykasz się o wiadro z nieznaną cieczą, która się wylewa. Zaczynasz kaszleć. Odegrajcie scenkę pokazującą, co może się wydarzyć i jak należy się zachować w takiej sytuacji.

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Uczniowie odgrywają: wejście do ciemnej piwnicy, przypadkowe potrącenie pojemnika, reakcję na zapach i kaszel. Następnie - wycofanie się, wezwanie dorosłego, niepróbowanie sprzątnięcia samodzielnie.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „ostrożny eksplorator”.

Pytania pogłębiające do rozmowy, zanim opuścicie to pomieszczenie:

- Czy spotkaliście się kiedyś z butelką z dziwną cieczą bez etykiety?
- Jakie znaki ostrzegawcze znacie? Gdzie można je znaleźć w domu?
- Co zrobić, gdy czujemy duszący, chemiczny zapach, a nie wiemy, co to jest?

Pomieszczenie nr 6 to korytarz/schody. Zagrożenia, z którymi spotkają się tutaj uczniowie to potknięcia, poślizgnięcia, upadki z wysokości, zablokowane przejścia, nieuwaga podczas poruszania się, brak wiedzy jak reagować w razie urazu. Cele dydaktyczne dla uczniów:

- Rozpoznaje zagrożenia wynikające z nieporządku i pośpiechu.
- Rozumie, jak organizacja przestrzeni wpływa na bezpieczeństwo domowników.
- Potrafi zareagować w sytuacji upadku lub zasłabnięcia.
- Uczy się przewidywać skutki własnych działań w przestrzeni wspólnej.

Wyzwanie A (do odegrania jako scenka):

Sytuacja: rodzeństwo bawi się w „berka”, biegając po domu. Ktoś zbiega po schodach i potyka się o ręcznik zostawiony na stopniu. Odegrajcie scenkę, w której pokażecie, jak wygląda taka sytuacja, co może się wydarzyć i jak zmienić zasady, żeby było bezpieczniej.

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Uczniowie pokazują bieg po schodach, poślizgnięcie, reakcję pozostałych. Ustalają: po schodach się chodzi, nie biega; nie zostawia się niczego na stopniach; zabawy ruchowe można prowadzić tylko w bezpiecznej przestrzeni.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „ruch z rozwagą” jeden dodatkowy punkt za wyzwanie bonusowe.

Wyzwanie B:

Sytuacja: Twoja siostra zostawiła plecak i buty na schodach. Nie zauważyłeś ich idąc z dużą prędkością. Potykasz się. Odpowiedz, jakie mogą być skutki takiego potknięcia?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Zostawianie rzeczy na schodach to poważne zagrożenie, może dojść do upadku, skręcenia kostki, złamania nogi, uderzenia głową o schody lub podłogę. Schody muszą być zawsze puste i dobrze oświetlone.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „Porządek to podstawa”.

Wyzwanie C:

Sytuacja: wracasz z podwórka w butach, które są mokre i zabłocone. Wbiegłeś szybko do domu i poślizgnąłeś się na płytkach w korytarzu. Lecisz bezwładnie na stół, na którym stoi duży wazon z kwiatami. Odpowiedz, co może się dalej wydarzyć i co możesz zrobić, aby nie dopuścić do podobnej sytuacji w rzeczywistości?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Mogę nie utrzymać równowagi i upaść na stół. Przez to mogę się potłuc i zranić. Jeżeli wazon upadnie i się rozbije, mogę się skaleczyć. Mokra podłoga narazi też na niebezpieczeństwo innych domowników, którzy mogą się poślizgnąć, a nawet zwichnąć lub złamać nogę. Aby nie dopuścić do takiej sytuacji, należy wycierać buty na wycieraczce i zostawiać je przy wejściu, gdy wchodzi się do domu. Trzeba też utrzymywać podłogę suchą.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „Strażnik suchej strefy”.

Wyzwanie D (z bonusem):

Sytuacja: ktoś z domowników spada ze schodów i leży nieruchomo. Nie odpowiada na wołanie, ale oddycha. Odpowiedz, jak należy się zachować? Czego nie wolno robić?

Oczekiwana odpowiedź uczniów:

Nie wolno go podnosić. Trzeba sprawdzić oddech, wezwać pomoc, zostać przy poszkodowanym i zadbać, by nie poruszał się, dopóki nie przybędzie dorosły lub ratownik.

Nagroda za poprawną odpowiedź: żeton „Pierwsza reakcja - pierwsza pomoc” oraz jeden dodatkowy punkt za wyzwanie bonusowe.

Pytania pogłębiające do rozmowy, zanim opuścicie to pomieszczenie:

- Czy w waszym domu zdarza się zostawiać coś na schodach? Co można zmienić?
- Czy wiecie, jak rozpoznać, że ktoś potrzebuje pierwszej pomocy?
- Jak można ustalić domowe zasady korzystania ze schodów i wspólnych korytarzy, aby wszyscy byli bezpieczni?

Podsumowanie zajęć

Przeprowadź rozmowę kierowaną, dzięki której sformułujecie wniosek ogólny oraz zapiszecie zasad „Twojego bezpiecznego domu” na karcie pracy.

Zadaj pytania do całej klasy. Uczniowie mogą odpowiadać ustnie lub zapisywać najważniejsze wnioski na kartach pracy. Pytania otwierające refleksję:

- Która sytuacja z gry najbardziej zapadła ci w pamięć? Dlaczego?
- Co cię zaskoczyło? Czy było coś, czego wcześniej nie uważałeś za niebezpieczne?
- W której przestrzeni domu czujesz się najbardziej swobodnie, a gdzie teraz wiesz, że trzeba zachować większą czujność?

Pytania pogłębiające:

- Czy bezpieczeństwo w domu zależy tylko od dorosłych? Co możemy

robić my sami?

- Co by się zmieniło, gdyby każdy z domowników trochę lepiej obserwował, przewidywał i reagował?
- Jak zachować spokój i jasność myślenia w chwili, gdy dzieje się coś niepokojącego?

Wniosek podsumowujący (do wypowiedzenia przez nauczyciela):

Dom to miejsce, które kojarzy się z bezpieczeństwem, spokojem, odpoczynkiem. Ale to bezpieczeństwo nie tworzy się samo. Potrzebne są do tego trzy rzeczy: uważność, odpowiedzialność i współpraca. To, że coś jest znajome, jak czajnik, telefon, ładowarka czy schody, nie znaczy, że nie może być niebezpieczne. To, że czad nie pachnie, nie widać go i nie słychać, nie znaczy, że go nie ma. Dziś zobaczyliście, że bezpieczny dom nie jest bezpieczny sam z siebie. Dom staje się bezpieczny tylko wtedy, gdy wszyscy wiedzą, jak sprawiać, żeby było bezpiecznie. Wy też możecie być strażnikami takiego domu, myśląc, obserwując i reagując z rozwagą.

Broszura: „Zasady mojego bezpiecznego domu”

Skorzystaj z wydrukowanej karty pracy, aby wspólnie z uczniami stworzyć broszurę z zasadami bezpiecznego domu oraz kroków udzielania pierwszej pomocy.

Uczniowie mogą zawiesić tę broszurę w widocznym miejscu w domu, to będzie ich wkład w domową misję bezpieczeństwa.

Autorką scenariusza jest Ilona Gregorczyk