



Lekcja ③

JESTEŚMY BEZPIECZNI W DOMU



Scenariusz w formie prezentacji

2025/2026



CELE ZAJĘĆ - dzieci dowiedzą się:

- na co zwracać uwagę, będąc samemu w domu,
- jak udzielać pierwszej pomocy,
- jak wzywać pomoc,
- do czego służy apteczka,
- co to jest odpowiedzialność.

1. WPROWADZENIE

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 1 - Komiks cz.1**)

Nauczyciel wita się z uczniami i zaprasza na kolejną lekcję bezpieczeństwa w ramach **Akademii Bezpiecznego Puchatka**. Na wstępie pyta dzieci, **czy zdarza im się czasem zostawać samemu w domu**. Słucha odpowiedzi dzieci, a następnie mówi, że **bezpieczeństwo w domu jest bardzo ważne, pewnie już niedługo każdy z uczniów będzie zostawał sam w domu, dlatego warto wiedzieć, na co trzeba zwrócić uwagę, aby nie dopuścić do niebezpiecznych sytuacji**. Tak, jak na przykład Grześ, który jest bohaterem dzisiejszego komiksu.

Następnie Nauczyciel wyświetla pomoc **dydaktyczną nr 1**, której treść stanowi komiks przedstawiający historię Grzesia i wspólnie z uczniami analizuje ją na forum klasy. Nauczyciel zadaje pomocnicze pytania: **Jaki zły pomysł wpadł Grzesiowi do głowy? Co by się mogło wydarzyć, gdyby Puchatek nie powstrzymał Grzesia?**



Nauczyciel słucha wypowiedzi uczniów i podsumowuje tę część dyskusji, mówiąc, że pod żadnym pozorem nie można otwierać drzwi nikomu obcemu, nawet jeśli wygląda przyjaźnie. Najlepiej umówić się z członkami rodziny na specjalny znak, na przykład charakterystyczne pukanie, wybijanie określonego rytmu lub kilka dzwonnków.

Następnie Nauczyciel pyta uczniów o to, **jakie niebezpieczne sytuacje lub przedmioty zobaczył Grześ oraz jakie sytuacje lub przedmioty nie zostały narysowane w komiksie.**

2. FILM

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 2 - Film pt. „Jesteśmy bezpieczni w domu”**)

Po dyskusji klasowej Nauczyciel mówi, że **Puchatek przygotował kilka rad i wskazówek na temat tego, jak zachować bezpieczeństwo w domu i co robić w różnych sytuacjach**. Warto je zapamiętać, bo nie wiadomo kiedy mogą nam się przydać.

Następnie prosi dzieci o uwagę i włącza film.



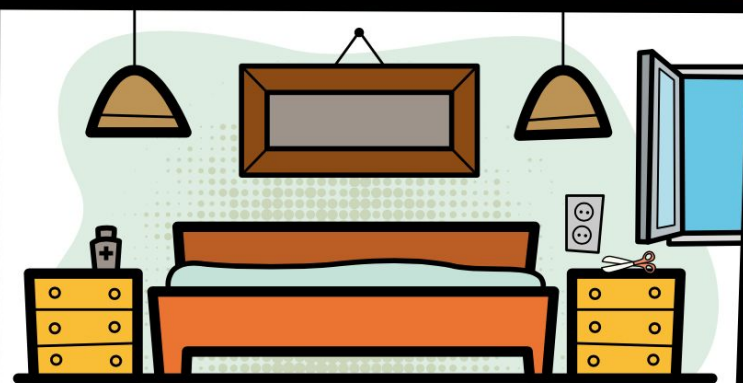
3. CO SIĘ MOŻE ZDARZYĆ?

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 3A i B - Niebezpieczne przedmioty, karteczki samoprzylepne, ołówki**)

Nauczyciel wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 3A**, na której narysowany jest plan mieszkania podzielony na 4 pomieszczenia: kuchnię, salon, sypialnię oraz łazienkę.

Następnie dzieli klasę na **4 grupy** stosownie do pomieszczenia i mówi, żeby **wyobrazili sobie, że mają moc odpowiedzialności, która pozwala im zobaczyć niebezpieczne przedmioty**. Zadaniem każdej grupy jest wyszukanie takich rzeczy na podstawie wyświetlonej ilustracji, ale tylko w przydzielonym przez Nauczyciela pomieszczeniu. Przedmioty w pomieszczeniach mogą się powielać. Nauczyciel odmierza 5 minut, podczas których dzieci znajdują przedmioty oraz zapisują je lub rysują na karteczkach samoprzylepnych.

Po upływie tego czasu nie można już rysować ani pisać, a każda z grup przedstawia listę znalezionych przez siebie przedmiotów. Za jeden dobrze znaleziony przedmiot w swoim pomieszczeniu grupa uzyskuje punkt (w każdym pomieszczeniu są do znalezienia po 4 przedmioty).



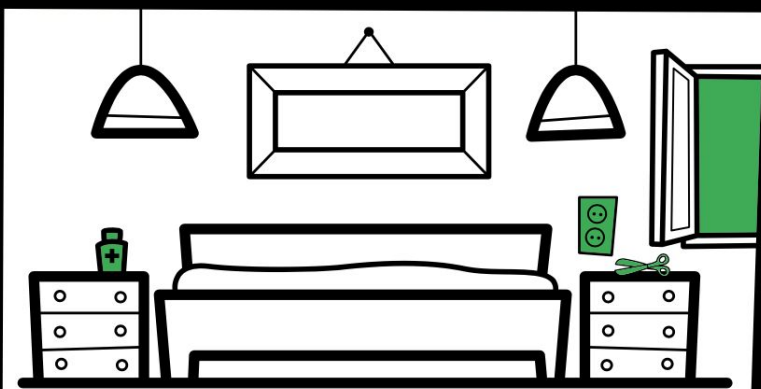
3. CO SIĘ MOŻE ZDARZYĆ?

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 3A i B - Niebezpieczne przedmioty, karteczki samoprzylepne, ołówki**)

Następnie przedstawiciel grupy przykleja karteczki samoprzylepne z rysunkami lub zapiskami na tablicy i odpowiada na pytanie: **dlaczego ten przedmiot jest niebezpieczny**. Wykaz przedmiotów wraz z zagrożeniami, jakie sprawiają, znajduje się na kolejnych slajdach.

Jeśli jakaś grupa nie może znaleźć wszystkich przedmiotów ze swojego pomieszczenia, Nauczyciel urządza rundę dodatkową i pyta pozostałe grupy, **czy wiedzą, jaki jeszcze przedmiot nie został wymieniony**. Jeśli padnie prawidłowa odpowiedź, grupa, która jej udzieliła, otrzymuje dodatkowy punkt.

Jako podsumowanie zabawy Nauczyciel wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 3 B** z rozwiązaniem i mówi, **że tak naprawdę wszystkie grupy są wygranymi, ponieważ wyostrzyły zmysł wzroku i włączyły moc odpowiedzialności, a to bardzo przydatna umiejętność**.



LISTA PRZEDMIOTÓW:

- **Kuchenka gazowa** - zatrucie gazem, pożar
- **Żelazko** - pożar, oparzenie
- **Zapałki** - pożar, oparzenie
- **Zapalniczka** - pożar, oparzenie
- **Czajnik elektryczny** - oparzenie wrzątkiem
- **Gniazdko** - porażenie prądem
- **Nóż** - skaleczenie
- **Lekarstwa** - zatrucie
- **Butelki z nieznaną zawartością** - oparzenie, ciężkie zatrucie
- **Gorący kubek** - oparzenie
- **Okno** - wypadek



4. METODA KANBAN

Następnie Nauczyciel zaprasza uczniów do utrwalenia materiału **metodą Kanban**. Usuwa z tablicy dublujące się karteczki z niebezpiecznymi przedmiotami i w ten sposób tworzy listę do powtórek, nad którą pisze hasło: **JESZCZE NIE UMIEM** a obok hasło: **UMIEM**.

Następnie prosi członków każdej grupy po kolei, aby odwrócili się i spróbowali odpamiętać stworzoną listę. W miarę jak grupa wymienia poszczególne przedmioty, Nauczyciel przekleja je pod napis **UMIEM**.

Nauczyciel powtarza ćwiczenie z każdą grupą, zaznaczając na początku, że nie jest to forma rywalizacji i w tym ćwiczeniu nie ma przyznawania punktów (ze względu na to, że każda kolejna grupa będzie miała bardziej ułatwione zadanie).

Gdy grupy sprawdzą się już w ćwiczeniu pamięci, mogą się odwrócić i zobaczyć, które przedmioty nie zostały przeklejone. To cenna informacja, która powinna być odnotowana przez Nauczyciela. Dzięki temu, w kolejnej sesji powtórkowej, na przykład na koniec lekcji, Nauczyciel może zacząć od listy przedmiotów, które były najgorzej odpamiętywane przez wszystkie grupy. W tym celu Nauczyciel zostawia karteczki na tablicy.

5. LOSOWE WYPADKI

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 4 - Apteczka**, **pomoc dydaktyczna nr 5 - Kostka** oraz **apteczka pierwszej pomocy**)

Po skończonej sesji powtórkowej, **Nauczyciel mówi, że czasem, nawet jak bardzo uważamy, zdarza nam się lub komuś bliskiemu coś nieprzyjemnego. Wtedy przydaje się apteczka. Dlatego dobrze wiedzieć, gdzie znajduje się taka apteczka u nas w domu a także, do czego służą schowane w niej przedmioty.**

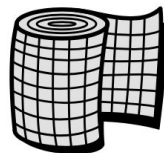
Następnie Nauczyciel prezentuje apteczkę pierwszej pomocy, a jeśli jej nie ma, wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 4**. Omawia z uczniami jej zawartość, wskazując na wybrane przedmioty i pytając, **co to jest** i **do czego służy dany przedmiot**. Nauczyciel może wesprzeć się listą umieszczoną na kolejnych slajdach.



Jednorazowe
rękawiczki



Opaska
elastyczna



Gaza



Opatrunek
hydrożelowy



Nożyczki



Plasterki



Plaster
w rolce



Płyn
dezynfekujący



Trójkątna
chusta



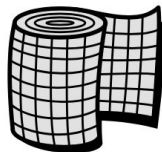
Do ochrony przed zakażeniem nas oraz rany poszkodowanego.



Jednorazowe
rękawiczki



Opaska
elastyczna



Gaza

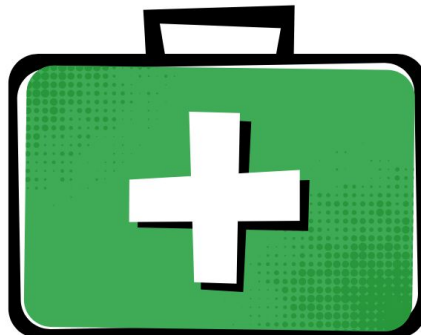
Do opatrywania w przypadku silnego krwawienia.

Do tamowania krwawień i opatrywania ran.



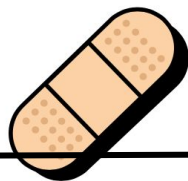
Opatrunek
hydrożelowy

W przypadku oparzeń, gdy nie mamy dostępu do zimnej wody.



Nożyczki

Do rozcinania grubych materiałów, aby dostać się np. do rany, ale także do odcinania plastrów.



Plasterki

W przypadku drobnych urazów, np. skaleczenia.



Plaster
w rolce



Płyn
dezynfekujący



Trójkątna
chusta

Do stabilizacji kończyny w przypadku uszkodzenia. Może też służyć do opatrywania ran, gdy nie mamy gazy.

Do przemywania i odkażania ran.

5. LOSOWE WYPADKI

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 4 - Apteczka, pomoc dydaktyczna nr 5 - Kostka oraz apteczka pierwszej pomocy**)

Następnie Nauczyciel zaprasza dzieci do zabawy w losowe zdarzenia. Mówi, **że każdemu z nas lub naszym bliskim zdarzają się losowe wypadki, każdy z nas się przecież kiedyś przewrócił lub skaleczył. Dlatego bardzo ważne jest, aby wiedzieć, co należy robić, gdy nas to spotka.**

Uczniowie siadają w kręgu, (jeśli jest to niemożliwe, mogą także uczestniczyć w zabawie, siedząc w ławkach), i rzucają do siebie kostkę, która została wykonana przez Nauczyciela z pomocy **dydaktycznej nr 5**. Na jej ściankach narysowane są losowe nieszczęśliwe zdarzenia. Osoba, do której została rzucona kostka, informuje resztę klasy, jakie zdarzenie wypadło oraz odpowiada na pytanie, **co należy w takiej sytuacji robić**. W razie wątpliwości można posłużyć się informacjami umieszczonymi na kolejnym slajdzie.

Skaleczenie - płyn do dezynfekcji, plaster.

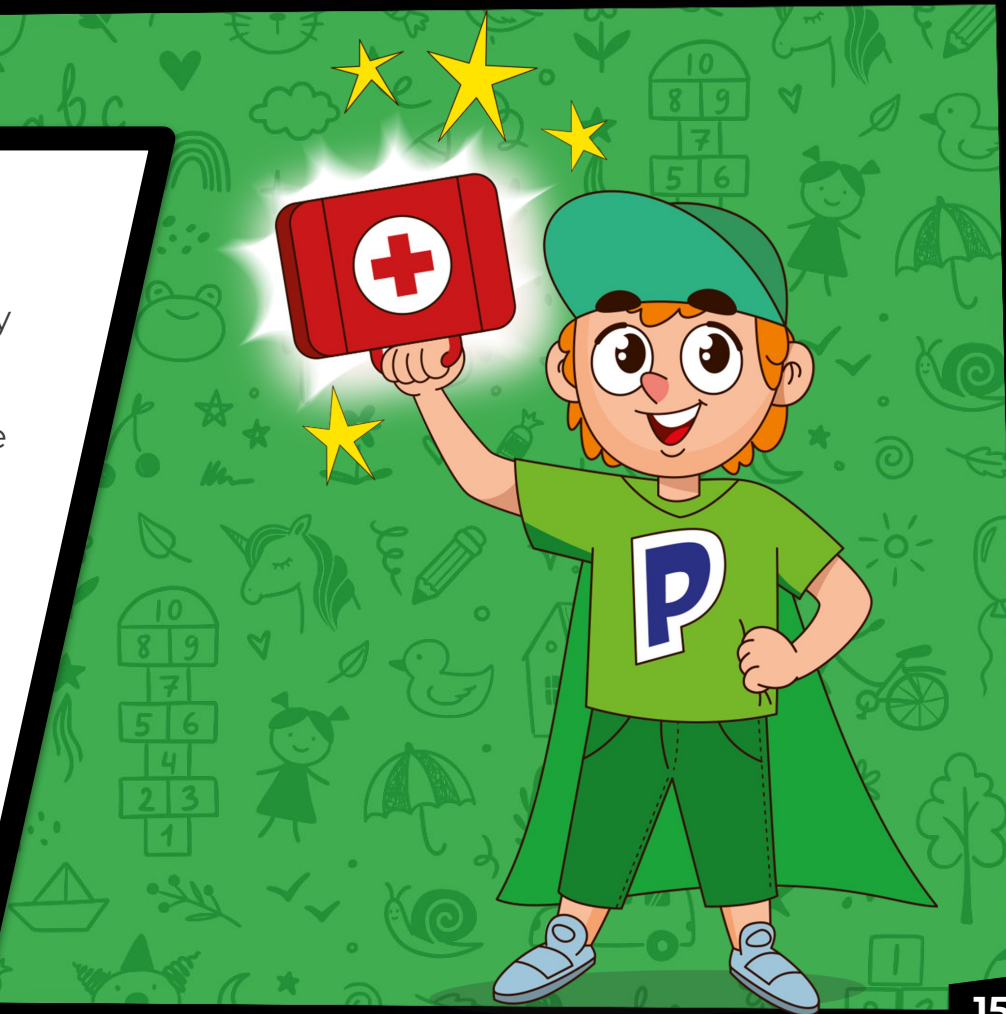
Oparzenie - opatrunek hydrożelowy, a gdy go nie mamy, schłodzenie zimną wodą.

Omdlenie - pozycja na plecach, uniesienie kończyn i dostęp do świeżego powietrza.

Złamanie - trójkątna chusta, wezwanie pogotowia.

Silne krwawienie - gaza, opaska elastyczna, płyn do dezynfekcji, wezwanie pogotowia.

Puk, puk do drzwi - nieotwieranie drzwi.



6. A GDY STANIE SIĘ COŚ POWAŻNEGO?

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 6 - Pierwsza pomoc**)

Po skończonej zabawie Nauczyciel pyta dzieci, **czy wiedzą co robić, gdy stanie się coś poważnego**, słucha ich odpowiedzi, a gdy padnie pomysł, żeby zadzwonić po pogotowie lub na numer alarmowy, prosi, aby podały właściwy numer. Jeśli uczniowie mają problem z przypomnieniem sobie numeru alarmowego, Nauczyciel może powtórzyć rymowaną, której dzieci uczyły się podczas pierwszej lekcji w ramach Akademii Bezpiecznego Puchatka.

Następnie Nauczyciel mówi, że **takie szybkie wezwanie pomocy może komuś uratować życie, historia zna takie przypadki**. Jako przykład Nauczyciel może wspomnieć prawdziwą historię 11-letniego chłopca z miejscowości Gęś, który uratował życie leżącemu na ulicy rannemu mężczyźnie. Obok uszkodzonego znajdował się wywrócony rower, co wskazywało na wypadek komunikacyjny. Chłopiec udzielił mężczyźnie pierwszej pomocy - mimo, że nie był jedynym przechodniem, to nikt inny nie zainteresował się rannym. Marcel zatrzymał także przejeżdżający samochód i poprosił o wezwanie pogotowia. Musiał podać kierowcy numer alarmowy, którego ten nie pamiętał.

6. A GDY STANIE SIĘ COŚ POWAŻNEGO?

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 6 - Pierwsza pomoc**)

Następnie Nauczyciel wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 6**, na której zobrazowane zostały kroki postępowania w przypadku udzielania pierwszej pomocy. Nauczyciel omawia z uczniami poszczególne rysunki. Mówi, że **pierwszym krokiem jest zorientowanie się, czy poszkodowany oddycha, czy nie. Jeśli oddycha, należy ułożyć go w pozycji bezpiecznej, jeśli nie - można zacząć resuscytację krążeniowo - oddechową. Warto także poprosić kogoś dorosłego o pomoc.**

ZANIM JEDNAK PRZYSTĄPI SIĘ DO UDZIELANIA POMOCY WARTO POSTĘPOWAĆ WG LISTY OBOK:

1. **Zadbaj o swoje bezpieczeństwo.**
2. **Spróbuj nawiązać kontakt z poszkodowanym.**
3. **Sprawdź, czy poszkodowany oddycha.**
4. **Zadzwoń pod numer **112**.**



ODDYCHA

POZYCJA BEZPIECZNA

1.



Prawą rękę zegnij w łokciu.

2.



Lewą rękę poprowadź
pod policzek.

3.



Lewą nogę zegnij
w kolanie.

4.



Przewróć
poszkodowanego
na bok.



NIE ODDYCHA

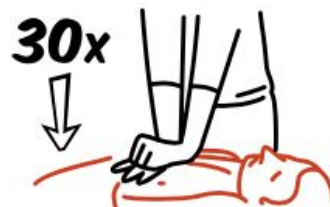
RESUSCYTACJA KRAŻENIOWO - ODDECHOWA



1. Odśłoń klatkę piersiową poszkodowanego.



2. Ułóż na klatce nadgarstek jednej dłoni i spleć z drugim.



3. Uciskaj prostymi rękami 30 razy na głębokość 5 cm.



4. Udroźnij drogi oddechowe. Odchyl głowę leżącego lekko do tyłu.



5. Połóż maseczkę do resuscytacji na twarzy i zatkaj nos.



6. Weź wdech, przytknij usta do ust leżącego.



7. Wykonaj dwa wdechy ratownicze. Powtarzaj pkt. 3 i 7 do przyjazdu pogotowia.

6. A GDY STANIE SIĘ COŚ POWAŻNEGO?

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 6 - Pierwsza pomoc**)

Po omówieniu scenariuszy działania, Nauczyciel zaprasza dzieci do stworzenia **wspólnego opowiadania** o pierwszej pomocy.

Zadaniem każdego ucznia jest wygłoszenie **tylko jednego zdania**, a każda kolejna osoba dopowiada następne zdanie i w ten sposób cała klasa tworzy historię na bazie wyświetlonych ilustracji. Ważne, żeby uczniowie wypowiadali swoje zdania **w pierwszej osobie liczby pojedynczej**, czyli tak jakby opowiadali o sobie.

Aby pomóc rozpocząć zabawę, Nauczyciel może zacząć od siebie. Na przykład: **Pewnego zwykłego dnia, kiedy wracałam ze szkoły, zobaczyłam leżącego na chodniku mężczyznę...** W razie potrzeby Nauczyciel zadaje pomocnicze pytania i stymuluje opowieść, mówiąc: **I co było dalej? A co potem?** Może także wskazywać na ilustracje, których dotyczy wypowiedziane przez ucznia zdanie.

7. SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 1 - Komiks cz.1**, karta pracy dla dzieci nr 1 - Komiks cz.2, kredki, ołówki, nożyczki, kleje)

Nauczyciel ponownie wyświetla pierwszą części komiksu (**pomoc dydaktyczną nr 1**) i zadaje uczniom pytanie, ***jaką mocą został obdarzony Grześ.***

Następnie rozwija temat **odpowiedzialności**, pytając dzieci, ***co ona oznacza, jak rozumieją jej znaczenie.***

Słucha interpretacji i podsumowuje, mówiąc, że **odpowiedzialność wiąże się z mądrym postępowaniem. Osoba odpowiedzialna wie, co robić w danej sytuacji i podejmuje działanie, które ma na celu dobro swoje i innych.**



ODPOWIEDZIALNOŚĆ

wiąże się z mądrym postępowaniem. Osoba odpowiedzialna wie, co robić w danej sytuacji i podejmuje działanie, które ma na celu dobro swoje i innych.

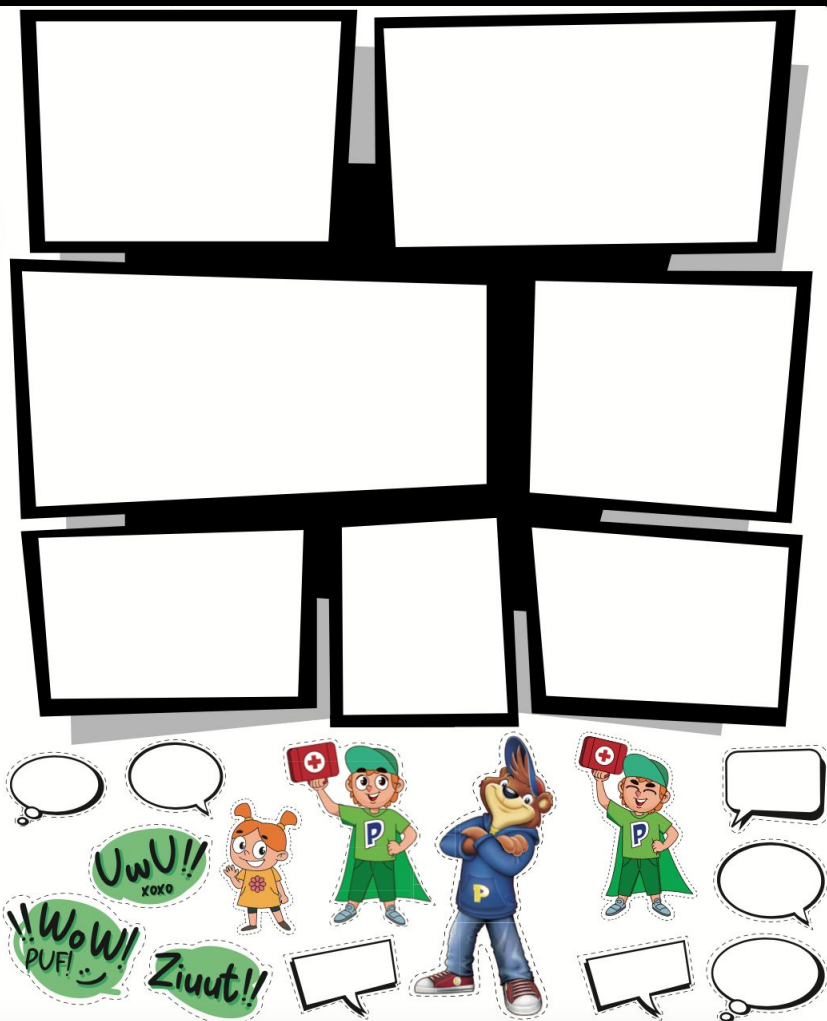
7. SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 1 - Komiks cz.1**, **karta pracy dla dzieci nr 1 - Komiks cz.2**, kredki, ołówki, nożyczki, kleje)

Następnie Nauczyciel rozdaje dzieciom **skopiowane karty pracy nr 1** i prosi, aby zastanowili się nad zakończeniem historii Grzesia w taki sposób, aby zachował się odpowiedzialnie.

Uczniowie rysują, a także wycinają i wklejają przygotowane obrazki w szablon. Mogą również dzielić jego okienka w dowolny sposób.

Dodatkowym zadaniem dla uczniów jest wkomponowanie w wybrany rysunek litery „O”, symbolizującej odpowiedzialność. Po skończonej pracy ochotnicy czytają swój komiks na forum klasy.



8. PODSUMOWANIE - NIEDOKOŃCZONE ZDANIA

Aby podsumować wiadomości zdobyte w ciągu zajęć, Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy w niedokończone zdania. Dzieci siadają w kręgu, a następnie Nauczyciel wypowiada pierwsze zdanie z listy umieszczonej na kolejnym slajdzie. Uczniowie dokończają je, z tym że zanim dodadzą oni swoją propozycję, starają się powtórzyć wszystkie udzielone przez swoich poprzedników odpowiedzi.

Na przykład:

Nauczyciel: W apteczce pierwszej pomocy znajdziemy...

- **Uczeń 1:** plastry.
- **Uczeń 2:** plastry i nożyczki.
- **Uczeń 3:** plastry, nożyczki, płyn odkażający itd.

NIEDOKOŃCZONE ZDANIA

1. W domu należy uważać na...
2. W apteczce pierwszej pomocy znajdziemy...
3. Nieszczęśliwe zdarzenia, jakie mogą nas spotkać to...
4. Jeśli spotkamy nieprzytomną osobę, która oddycha to...
5. Jeśli spotkamy nieprzytomną osobę, która nie oddycha to...
6. W razie skaleczenia...
7. W przypadku oparzenia...
8. W sytuacji omdlenia...
9. Jeśli mamy do czynienia ze złamaną kończyną...
10. Gdy zdarzy się silnie krwawienie...
11. Gdy ktoś obcy zapuka do drzwi...



9. ZAKOŃCZENIE

(potrzebna pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7 - Ikony Supermocy oraz Karta)

Na zakończenie zajęć Nauczyciel oświadcza uczniom, że zdobyli kolejną SUPERMOC, czyli **ODPOWIEDZIALNOŚĆ**. Dzięki niej będą **wiedzieć, co robić, aby zachować się odpowiedzialnie, gdy sytuacja tego będzie wymagać**.

Następnie wręcza uczniom ikony SUPERMOCY, którą zdobyli i prosi, aby wkleili ją w odpowiednie miejsce w **Karcie Superbohatera**. Dodatkowo informuje, że mają oni do wykonania jeszcze jedno zadanie w domu, które opisane jest w **Karcie Superbohatera**.





Organizator

PUCHATEK

Patronat honorowy



Partner

Biuro Prewencji
i Biuro Ruchu Drogowego
Komendy Głównej Policji

Patroni Programu



KURATORIUM
OŚWIATY
W KATOWICACH



Kuratorium Oświaty
w Kielcach



Podlaski Kurator
Oświaty



WARMIŃSKO-MAZURSKI
KURATOR OŚWIATY



KURATORIUM OŚWIATY
W BYDGOSZCZY



WIELKOPOLSKI
KURATOR
OŚWIATY



Kuratorium
Oświaty
w Gdańsku



KURATORIUM
OŚWIATY
W GÓRZOWIE
WIELKOPOLSKIM



Kuratorium Oświaty
w Szczecinie



Mazowiecki Kurator Oświaty
Al. Jerozolimskie 32, 00-024 Warszawa



KURATORIUM OŚWIATY
WE WROCŁAWIU