

GRUPA WIEKOWA: Uczniowie pierwszej klasy szkoły podstawowej.

PODSTAWA PROGRAMOWA: I 2.1, I 3.1, I 3.5, I 4.1, III 1.10, IV 2.2, IV 2.5, V 2.1, V 2.3

CELE OGÓLNE:

- Uczeń wyjaśnia, na co zwracać uwagę będąc samemu w domu.
- Uczeń zna zasady udzielania pierwszej pomocy.
- Uczeń wymienia elementy wyposażenia apteczki oraz wyjaśnia ich zastosowanie.
- Uczeń definiuje, czym jest odpowiedzialność.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- Uczeń wie, że zostając sam w domu, powinien zachować ostrożność i nie otwierać drzwi obcym, nieznanym osobom.
- Uczeń wyjaśnia, jak zachować bezpieczeństwo w domu.
- Uczeń rozpoznaje potencjalnie niebezpieczne przedmioty w gospodarstwie domowym oraz potrafi wymienić przykłady zagrożeń z nimi związanych.
- Utrwalenie wiedzy na temat potencjalnie niebezpiecznych przedmiotów w gospodarstwie domowym.
- Uczeń wymienia elementy wyposażenia apteczki oraz wyjaśnia ich zastosowanie.
- Uczeń zna i podaje numer alarmowy.
- Uczeń wyjaśnia zasady udzielania pierwszej pomocy.
- Uczeń definiuje, czym jest odpowiedzialność.

METODY PRACY:

oglądowe, pogadanka, film, gry dydaktyczne, zajęcia praktyczne, dyskusja, burza mózgów.

FORMY PRACY:

indywidualna, grupowa.



Scenariusz nr 3

JESTEŚMY BEZPIECZNI W DOMU

CZAS REALIZACJI CAŁOŚCI SCENARIUSZA:

ok. 2 godziny. Prosimy o dostosowanie ilości aktywności do własnych potrzeb.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

1. Informator dla Nauczyciela.
2. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 1 – Komiks cz.1.
3. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 2 – Film pt. „Jesteśmy bezpieczni w domu”.
4. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 3A, B – Niebezpieczne przedmioty.
5. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 4 – Apteczka.
6. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 5 – Kostka.
7. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 6 – Pierwsza pomoc.
8. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7 – Ikony Supermocy.
9. Karta pracy dla dzieci nr 1 – Komiks cz.2.
10. Karta Superbohatera.
11. **Dodatkowo:** Komputer i rzutnik do wyświetlania filmu i prezentacji pomocy dydaktycznych, karteczki samoprzylepne, ołówki, kredki, pisaki, kleje, nożyczki, apteczka pierwszej pomocy.

PRZED LEKCJĄ:

1. Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 5**: Kostka, wycina i skleja z niej kostkę.
2. Nauczyciel przygotowuje z poprzednich zajęć **Kartę Superbohatera** dla każdego dziecka.
3. Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 7** i wycina ikony dla każdego dziecka.



CZĘŚĆ WSTĘPNA:

1 WPROWADZENIE

Potrzebne materiały:

- **pomoc dydaktyczna nr 1:** Komiks cz.1,
- komputer, rzutnik do wyświetlania pomocy dydaktycznej.

Podstawa programowa: I 2.1, I 3.1

Czas trwania: ok. 10 min

Cele: Uczeń wie, że zostając sam w domu, powinien zachować ostrożność i nie otwierać drzwi obcym, nieznanym osobom.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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. Pewnie jesteście ciekawi, co mu się przytrafiło.** 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 dzwonków.** Następnie Nauczyciel pyta uczniów o to, *jakie niebezpieczne sytuacje lub przedmioty zobaczył Grześ oraz jakie sytuacje lub przedmioty nie zostały narysowane w komiksie.*

Ziut!!

**CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:****2 FILM****Potrzebne materiały:**

- **pomoc dydaktyczna nr 2:** Film pt. „Jesteśmy bezpieczni w domu”,
- komputer, rzutnik do wyświetlania filmu.

Czas trwania: ok. 5 min

Cele: Uczeń wyjaśnia, jak zachować bezpieczeństwo w domu.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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?**Potrzebne materiały:**

- **pomoc dydaktyczna nr 3 A i B:** Niebezpieczne przedmioty,
- komputer, rzutnik do wyświetlania pomocy dydaktycznej,
- karteczki samoprzylepne,
- ołówki.

Podstawa programowa: I 2.1, I 4.1, III 1.10, V 2.1

Czas trwania: ok. 15 min

Cele: Uczeń rozpoznaje potencjalnie niebezpieczne przedmioty w gospodarstwie domowym oraz potrafi wymienić przykłady zagrożeń z nimi związanych.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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**.

JESTEŚMY BEZPIECZNI W DOMU

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). 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 poniżej. 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 wyostrożyły 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

Czas trwania: ok. 5 min

Cele: Utrwalenie wiedzy na temat potencjalnie niebezpiecznych przedmiotów w gospodarstwie domowym.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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

Potrzebne materiały:

- **pomoc dydaktyczna nr 4:** Apteczka,
- **pomoc dydaktyczna nr 5:** Kostka,
- apteczka pierwszej pomocy,
- komputer, rzutnik do wyświetlania pomocy dydaktycznej.

Podstawa programowa: I 2.1, IV 2.5

Czas trwania: ok. 20 min

Cele: Uczeń wymienia elementy wyposażenia apteczki oraz wyjaśnia ich zastosowanie.

Przed zajęciami: Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 5:** Kostka, wycina i skleja z niej kostkę.



PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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 poniższą listą.

PODSTAWOWA ZAWARTOŚĆ APTECZKI PIERWSZEJ POMOCY:

1. **Opaska elastyczna** – do opatrywania w przypadku silnego krwawienia.
2. **Gaza jałowa** – do tamowania krwawień i opatrywania ran.
3. **Chusta trójkątna** – do stabilizacji kończyny w przypadku uszkodzenia.
Może też służyć do opatrywania ran, gdy nie mamy gazy.
4. **Plastry z opatrunkiem lub plastry w rolce** – w przypadku drobnych urazów np. skaleczenia.
5. **Płyn do dezynfekcji** – do przemywania i odkażania ran.
6. **Nożyczki** – do rozcinania grubych materiałów, aby dostać się np. do rany, ale także do odcinania plastrów.
7. **Opatrunek hydrożelowy** – w przypadku oparzeń, gdy nie mamy dostępu do zimnej wody.
8. **Jednorazowe rękawiczki** – do ochrony przed zakażeniem nas oraz rany poszkodowanego.

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.

Scenariusz nr 3

JESTEŚMY BEZPIECZNI W DOMU

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 poniższymi informacjami.

- **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?

Potrzebne materiały:

- **pomoc dydaktyczna nr 6:** Pierwsza pomoc,
- komputer, rzutnik do wyświetlania pomocy dydaktycznej.

Podstawa programowa: I 3.5, IV 2.2, IV 2.5

Czas trwania: ok. 15 min

Cele: Uczeń zna i podaje numer alarmowy. Uczeń wyjaśnia zasady udzielania pierwszej pomocy.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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 rymowankę, 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 poszkodowanego 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.

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 bocznej bezpiecznej, jeśli nie – można zacząć resuscytację krążeniowo – oddechową. Warto także poprosić kogoś dorosłego o 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 wygłaszali 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

Potrzebne materiały:

- **pomoc dydaktyczna nr 1:** Komiks cz.1,
- **karta pracy dla dzieci nr 1:** Komiks cz.2,
- komputer, rzutnik do wyświetlania pomocy dydaktycznej,
- kredki,
- ołówki,
- nożyczki,
- kleje.

Podstawa programowa: V 2.1, V 2.3

Czas trwania: ok. 20 min

Cele: Uczeń definiuje, czym jest odpowiedzialność.



PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Nauczyciel ponownie wyświetla pierwszą część komiksu (**pomoc dydaktyczną nr 1**) i zadaje uczniom pytanie, *jaką mocą został obdarzony Grześ*. Następnie rozwija temat odpowiedzialności, pytając dzieci, *co ona oznacza, jak rozumiej 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.**

Następnie 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.

CZĘŚĆ KOŃCOWA:

8 PODSUMOWANIE – NIEDOKOŃCZONE ZDANIA

Podstawa programowa: I 2.1, IV 2.5

Czas trwania: ok. 5 min

Cele: Podsumowanie i utrwalenie wiedzy zdobytej na zajęciach.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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 poniższej listy. 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.



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 silne krwawienie...
11. Gdy ktoś obcy zapuka do drzwi...

**9 ZAKOŃCZENIE****Potrzebne materiały:**

- pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7: Ikony Supermocy,
- Karta Superbohatera.

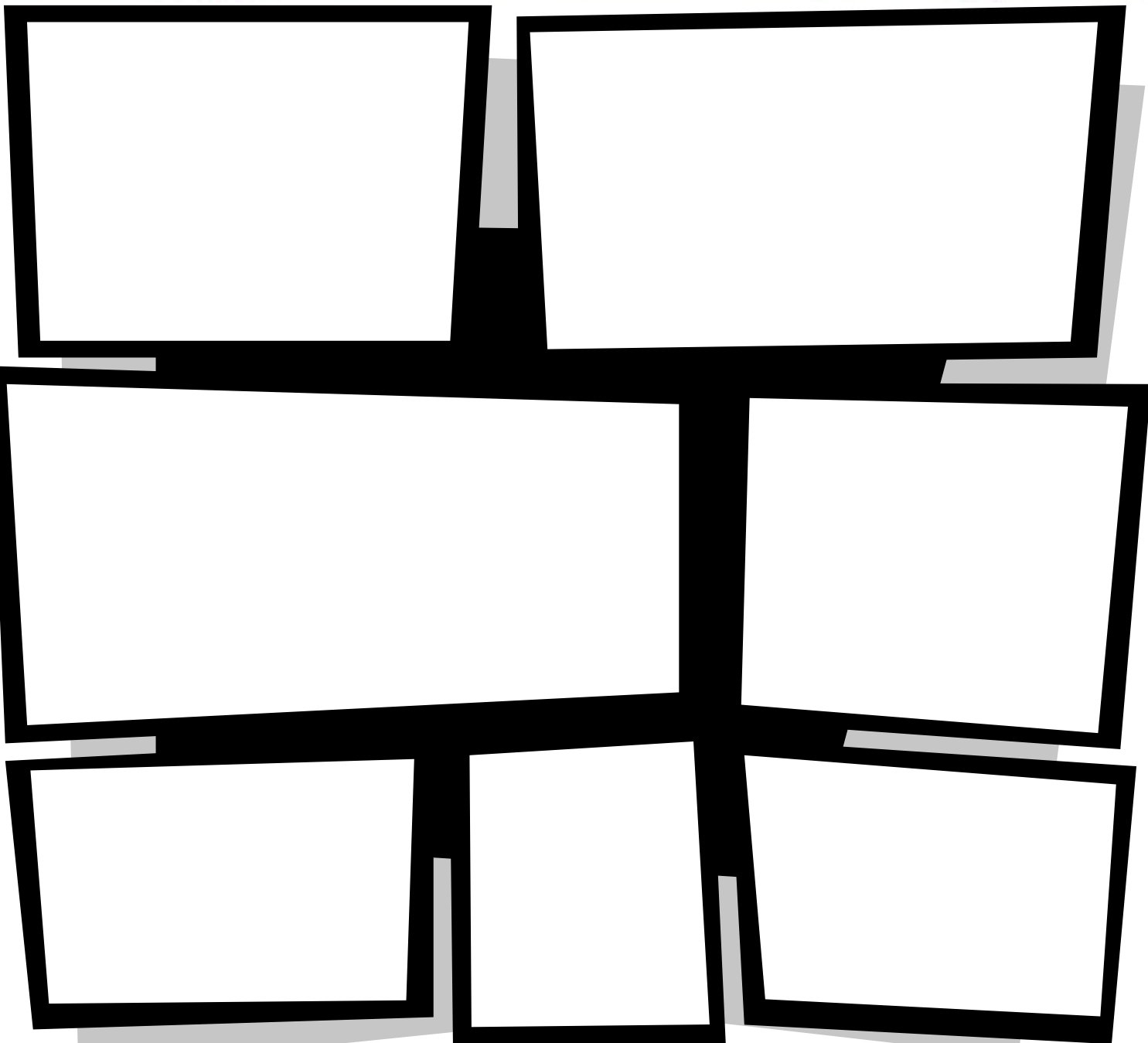
Czas trwania: ok. 5 min

Cele: Podsumowanie i utrwalenie wiedzy zdobytej na zajęciach.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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**.

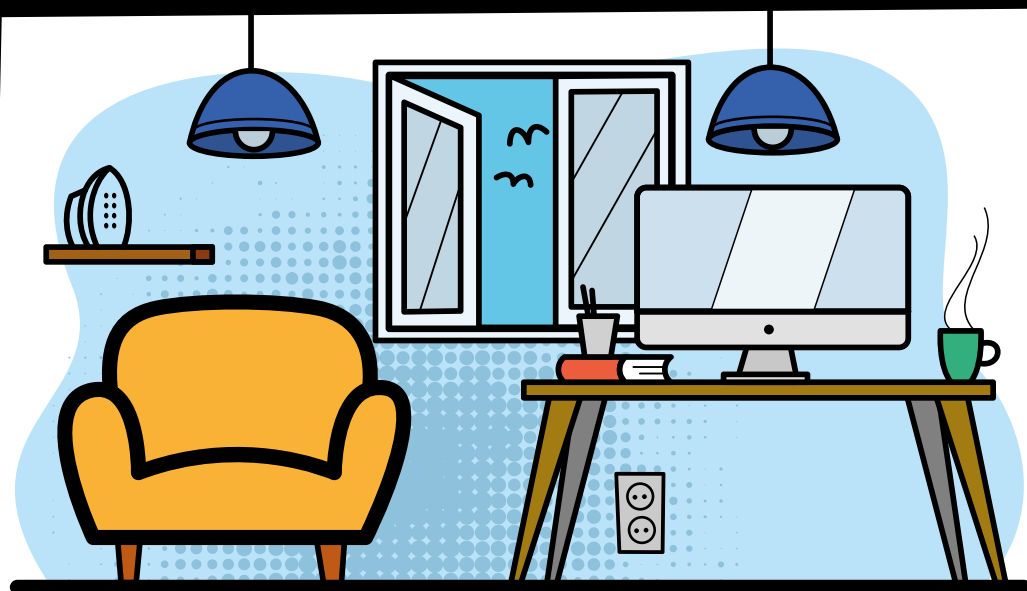
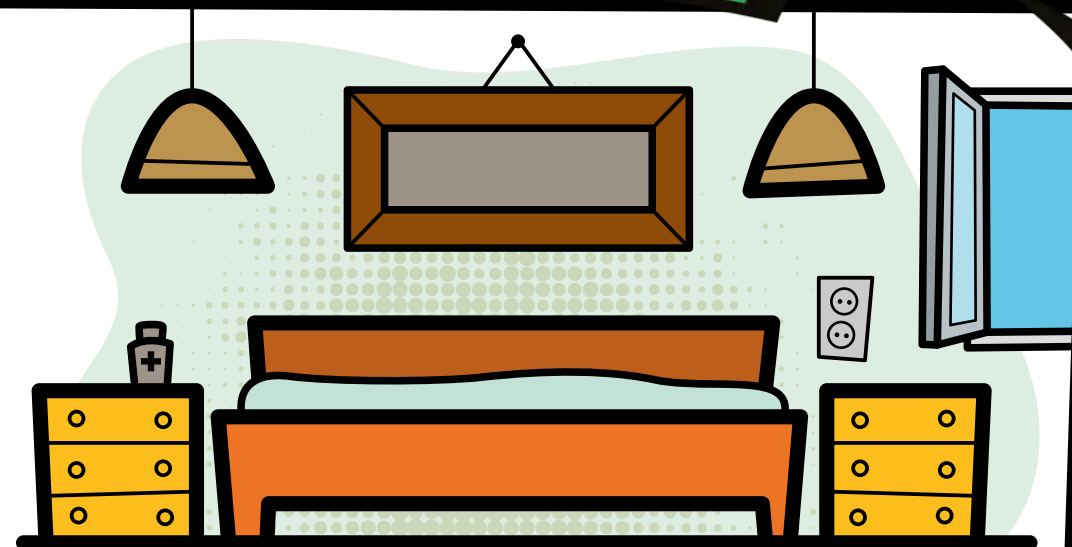
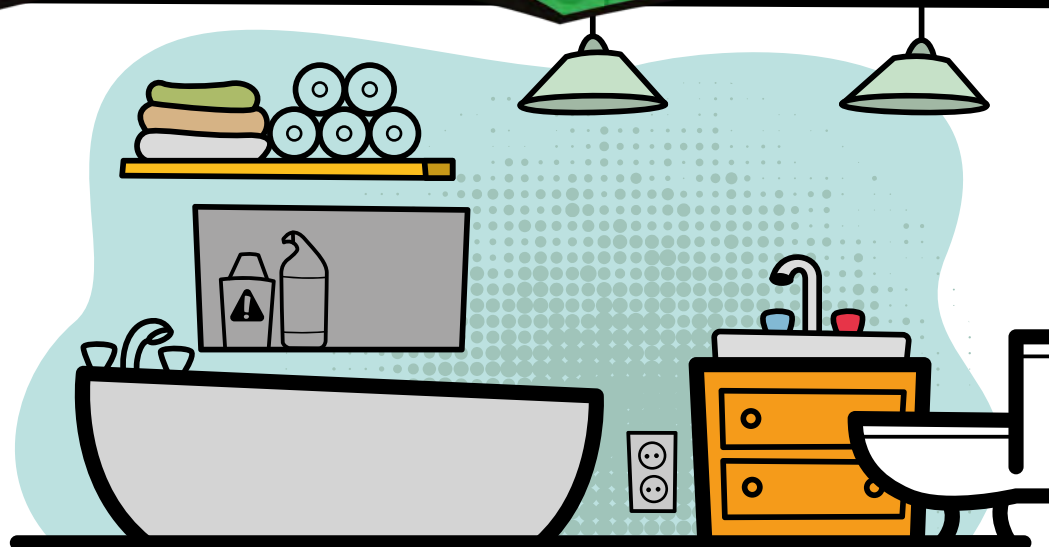


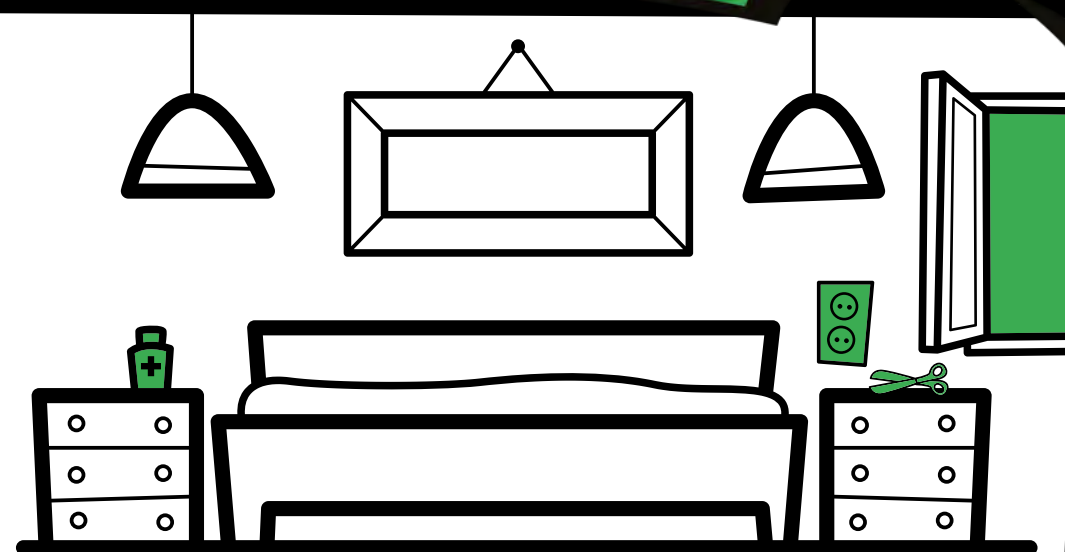


scenariusz nr 3 BEZPIECZEŃSTWO W DOMU

POMOC DYDAKTYCZNA DLA NAUCZYCIELA NR 1: KOMIKS CZ. 1

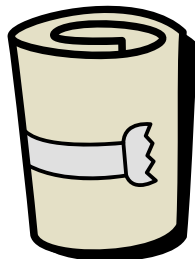




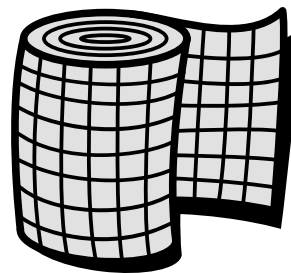




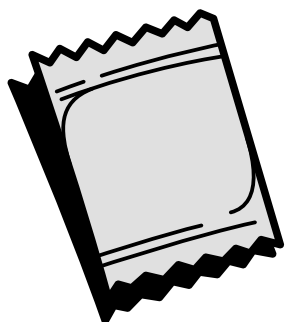
JEDNORAZOWE
RĘKAWICZKI



OPASKA
ELASTYCZNA



GAZA



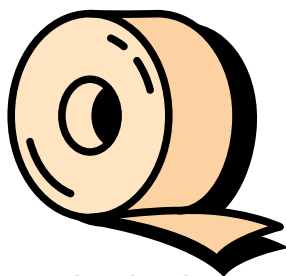
OPATRUNEK
HYDROŻELOWY



NOŻYCZKI



PLASTERKI



PLASTER
WROLCE



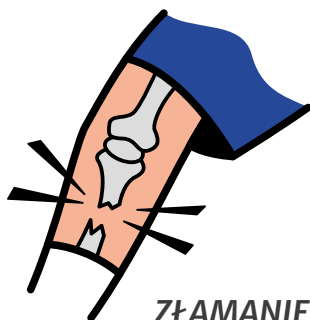
PŁYN
DEZYNFEKUJĄCY



TRÓJKĄTNA
CHUSTA



SKALECZENIE



ZŁAMANIE



OMDLENIE



OPARZENIE



PUK PUK DO DRZWI



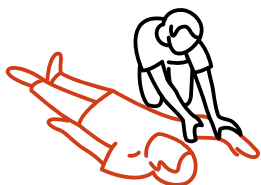
SILNE KRWAWIENIE



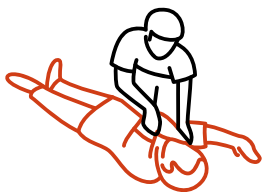
1. Zadbaj o swoje bezpieczeństwo.
2. Spróbuj nawiązać kontakt z poszkodowanym.
3. Sprawdź, czy poszkodowany oddycha.
4. Zadzwoń pod numer 112.

ODDYCHA

POZYCJA BOCZNA BEZPIECZNA



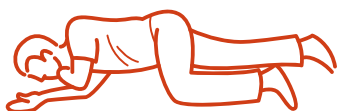
Prawą rękę zegnij w łokciu.



Lewą rękę poprowadź pod prawy policzek.



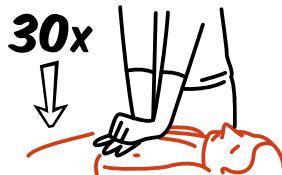
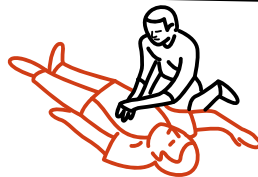
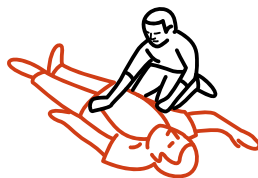
Lewą nogę zegnij w kolanie.



Przewróć poszkodowanego na prawy bok.

NIE ODDYCHA

RESUSCYTACJA KRAŻENIOWO - ODDECHOWA



1. Odśłoń klatkę piersiową poszkodowanego.

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

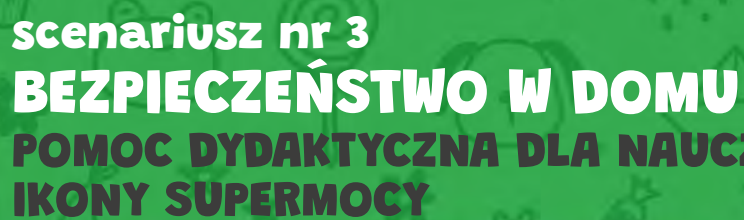
3. Uciskaj prostymi rękami 30 razy na głębokość 5 cm.

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

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

6. Weź wdech, przytknij usta do ust leżącego.

7. Wykonaj dwa wdechy ratownicze.



scenariusz nr 3

BEZPIECZEŃSTWO W DOMU

POMOC DYDAKTYCZNA DLA NAUCZYCIELA NR 7: IKONY SUPERMOCY

