**NIE PANIKUJ!**

**Edukacyjna gra VR**

**Scenariusz A - na lekcje "Wiedzy o społeczeństwie" oraz "Edukacji dla bezpieczeństwa" w klasach VII-VIII szkół podstawowych i I-II szkół średnich**

**Materiał powstał w ramach umowy o powierzenie grantu 20/POPO/2024,**

**realizowanej w projekcie**

**„POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE”**

**(FERS.05.01-IZ.00-0007/23)**

# Spis treści

[Spis treści 2](#_Toc187514948)

[1. Cel główny i odniesienie do podstawy programowej 3](#_Toc187514949)

[2. Omawiane treści 4](#_Toc187514950)

[3. Cele szczegółowe (zoperacjonalizowane) 4](#_Toc187514951)

[4. Środki dydaktyczne 5](#_Toc187514952)

[5. Cele wychowawcze 5](#_Toc187514953)

[6. Metody i formy pracy 5](#_Toc187514954)

[7. Rodzaj lekcji 5](#_Toc187514955)

[8. Miejsce przeprowadzenia zajęć 6](#_Toc187514956)

[9. Czas trwania 6](#_Toc187514957)

[10. Uzyskiwanie informacji zwrotnej przez uczestników zajęć 6](#_Toc187514958)

# Cel główny i odniesienie do podstawy programowej

* Rozwój umiejętności współpracy z innymi, dzielenia się zadaniami i wywiązywania się z nich
* Kształtowanie postaw i umiejętności związanych z przeciwdziałaniem zagrożeniom powodziowym
* Rozwój umiejętności komunikacji dotyczących spraw życia społecznego, w tym publicznego, oraz umiejętności przedstawienia własnych argumentów w wybranych sprawach tego typu
* Przekazanie wiedzy na temat zagrożeń związanych z powodziami i klęskami żywiołowymi oraz roli służb publicznych i obywateli w razie wystąpienia tych zagrożeń

**Podstawa programowa dla szkół podstawowych – Edukacja dla bezpieczeństwa, kl. IV-VIII**

II.4 Uczeń omawia rolę różnych służb i innych podmiotów, uzasadnia znaczenie bezwzględnego stosowania się do ich zaleceń;

II.5 Uczeń wymienia przykłady zagrożeń środowiskowych, w tym zna zasady postępowania w razie pożaru, wypadku komunikacyjnego, zagrożenia powodzią, intensywnej śnieżycy, uwolnienia niebezpiecznych środków chemicznych, zdarzenia terrorystycznego.

**Podstawa programowa dla szkół podstawowych – Wiedza o społeczeństwie, kl. IV-VIII**

I.3 Uczeń rozpoznaje sytuacje wymagające podjęcia decyzji indywidualnej i grupowej; wyjaśnia i stosuje podstawowe sposoby podejmowania wspólnych decyzji;

IV.1 Uczeń wymienia cechy grup społecznych; charakteryzuje grupę koleżeńską i grupę nastawioną na realizację określonego zadania; uzasadnia, że efektywna współpraca przynosi różne korzyści;

**Podstawa programowa dla liceów i techników – Edukacja dla bezpieczeństwa**

I.11 Uczeń orientuje się w podstawowych zasadach zarządzania kryzysowego i rozumie jego istotę

II.1.8 Uczeń przedstawia typowe zagrożenia zdrowia i życia podczas powodzi, pożaru lub innych klęsk żywiołowych

**Podstawa programowa dla liceów i techników – Wiedza o społeczeństwie**

IV.1 Uczeń rozwija umiejętność dyskutowania – formułuje, uzasadnia i broni własne stanowisko na forum publicznym, szanując odmienne poglądy.

IV.2 Uczeń współpracuje w grupie, z uwzględnieniem podziału zadań oraz wartości obowiązujących w życiu społecznym.

# Omawiane treści

**Wiedza o społeczeństwie:**

* + Znaczenie współpracy w grupie dla funkcjonowania społecznego.
  + Zasady skutecznej komunikacji w grupie.
  + Podstawy negocjacji i rozwiązywania konfliktów.

**Edukacja dla bezpieczeństwa:**

* + Zachowanie w sytuacjach kryzysowych (powódź, pożar, inne zagrożenia naturalne).
  + Procedury działania sztabu kryzysowego.
  + Zasady zarządzania stresem w sytuacjach wymagających szybkich decyzji.

# Cele szczegółowe (zoperacjonalizowane)

* Uczeń potrafi opisać znaczenie współpracy w grupie w kontekście rozwiązywania problemów.
* Uczeń poznaje podstawowe mechanizmy radzenia sobie ze stresem.
* Uczeń demonstruje umiejętności skutecznej komunikacji w zespole poprzez udział w symulacji kryzysowej.
* Uczeń zna i stosuje procedury bezpieczeństwa w sytuacjach kryzysowych.
* Uczeń potrafi przeanalizować swoje mocne i słabe strony w pracy zespołowej.

# Środki dydaktyczne

* Infrastruktura niezbędna do uruchomienia gry edukacyjnej „Nie Panikuj!”.
* Projektor multimedialny do prezentacji wyników i omówienia symulacji.
* Arkusze ewaluacyjne do oceny postępów.
* Tablica lub tablica interaktywna do zapisania wyników analizy pracy zespołu.

# Cele wychowawcze

* Kształtowanie postawy otwartości na współpracę i empatii wobec innych.
* Rozwijanie umiejętności odpowiedzialnego działania w grupie.
* Wzmacnianie samooceny uczniów poprzez informację zwrotną.
* Budowanie odporności na stres poprzez ćwiczenia w kontrolowanych warunkach.

# Metody i formy pracy

**Metody:**

* Symulacja kryzysowa z wykorzystaniem gry edukacyjnej
* Analiza i omówienie wyników pracy zespołu (metoda studium przypadku).
* Dyskusja grupowa.

**Formy pracy:**

* Praca w grupach 4–6-osobowych.
* Praca indywidualna (samoocena i arkusze ewaluacyjne).

# Rodzaj lekcji

Lekcja problemowa z elementami symulacji i analizy praktycznej.

# Miejsce przeprowadzenia zajęć

Sala lekcyjna przystosowana do pracy z VR:

* + Wyposażona w gogle VR oraz dostęp do stabilnego internetu.
  + Miejsca siedzące dla obserwatorów i uczestników.
  + Projektor multimedialny do wspólnego omawiania wyników.

# Czas trwania

45 minut:

* Wprowadzenie: 5 minut.
* Symulacja kryzysowa: 15 minut.
* Analiza wyników i omówienie: 15 minut.
* Informacja zwrotna i podsumowanie: 10 minut.

# Uzyskiwanie informacji zwrotnej przez uczestników zajęć

* Uczestnicy otrzymują nagranie z przebiegu symulacji oraz raport generowany przez grę VR.
* Nauczyciel moderuje dyskusję, wskazując na sukcesy i obszary do poprawy.
* Każdy uczeń wypełnia arkusz ewaluacyjny, w którym ocenia swoje odczucia i refleksje po zajęciach.
* Wyniki omówienia są zapisywane na tablicy, co umożliwia zespołowi wizualizację ich postępów.