POPOJUTRZE

**NIE PANIKUJ!**

**Edukacyjna gra planszowa**

# Scenariusz na lekcje "Edukacji dla bezpieczeństwa" w klasach VII-VIII szkół podstawowych i I-II szkół ponadpodstawowych

**Materiał powstał w ramach projektu**

**„POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE”**

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

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego
Rzeczpospolita Polska
Dofinansowane przez Unię Europejską
SENSE

## Spis treści

1. Metryka ..... 3
2. Cele szczegółowe i odniesienie do podstawy programowej ..... 4
3. Przebieg lekcji ..... 5
3.1 Wprowadzenie merytoryczne (15 minut) ..... 5
3.2. Rozgrywka nr 1 (20 minut) ..... 5
3.3. Samoocena nr 1 (5 minut) ..... 6
3.4. Dyskusja po rozgrywce nr 1 (5 minut) ..... 6
3.5. Rozgrywka nr 2 (15 minut) ..... 7
3.6. Samoocena nr 2 (5 minut) ..... 7
3.7. Dyskusja i analiza porównawcza (10 minut) ..... 7
3.8. Podsumowanie lekcji przez nauczyciela (5 minut) ..... 8
4. Materiał dodatkowy: Zagadnienia związane z programem zajęć EDB i odpowiadające im elementy gry ..... 9

Niniejszy materiał opublikowany jest na licencji CC BY 4.0 (Creative Commons – Uznanie autorstwa – 4.0 Międzynarodowe).
Szczegóły licencji znajdziesz TUTAJ: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl
Co do zasady masz prawo do korzystania, używania i remiksowania niniejszego materiału w celach komercyjnych i niekomercyjnych, przy jednoczesnej konieczności podania autorów materiału.
Prosimy również, abyś podał/a informację, że materiał powstał w ramach projektu „POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE", www.popojutrze.pl.

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego
Rzeczpospolita Polska
Dofinansowane przez Unię Europejską
SENSE

## 1. Metryka

| | |
|---|---|
| Przedmiot | Edukacja dla Bezpieczeństwa |
| Klasa / Etap | VII–VIII szkoły podstawowej, I–II szkoły ponadpodstawowej |
| Temat zajęć | Zachowania w sytuacjach kryzysowych — powódź, zarządzanie kryzysowe, współpraca i komunikacja w grupie |
| Rodzaj zajęć | Lekcja problemowa z elementami symulacji i analizy praktycznej |
| Czas trwania | 2 jednostki lekcyjne (90 minut) |
| Miejsce realizacji | Sala lekcyjna lub pracownia komputerowa z dostępem do gry edukacyjnej i projektora |
| Cele ogólne | - Przekazanie wiedzy o zagrożeniach związanych z powodzią i innymi klęskami żywiołowymi.<br>- Zrozumienie roli służb publicznych oraz zasad reagowania kryzysowego. |
| Cele wychowawcze | - Kształtowanie postawy otwartości na współpracę i empatii wobec innych.<br>- Rozwijanie umiejętności odpowiedzialnego działania w grupie.<br>- Wzmacnianie samooceny uczniów poprzez informację zwrotną.<br>- Budowanie odporności na stres poprzez ćwiczenia w kontrolowanych warunkach. |
| Podstawa programowa | Szkoła podstawowa (kl. IV–VIII): II.4, II.5.<br>Szkoła ponadpodstawowa: I.11, II.1.8. |
| Środki dydaktyczne | - Gra edukacyjna „Nie Panikuj!” (plansza, karty, żetony).<br>- Arkusze ewaluacyjne.<br>- Karty samooceny.<br>- Projektor / rzutnik. |
| Metody pracy | - Symulacja.<br>- Studium przypadku.<br>- Dyskusja grupowa. |

| | |
|---|---|
| Formy pracy | - Praca w grupach (4–6 osób).<br>- Praca indywidualna (samoocena).<br>- Dyskusja w grupie. |
| Uwagi dla nauczyciela | Przed przystąpieniem do zajęć należy sprawdzić, czy w grupie nie znajdują się uczniowie, którzy doświadczyli traumatycznych sytuacji związanych z powodzią lub innymi klęskami żywiołowymi. W takich przypadkach należy rozważyć indywidualne przygotowanie do udziału w grze lub zapewnienie alternatywnej formy uczestnictwa. |

## 2. Cele szczegółowe i odniesienie do podstawy programowej

Uczeń:

- **Identyfikuje i opisuje** typowe zagrożenia środowiskowe związane z powodzią oraz innymi klęskami żywiołowymi, wskazując możliwe skutki dla ludzi, infrastruktury i środowiska (PP: II.5; II.1.8).
- **Wymienia i charakteryzuje** zadania oraz kompetencje poszczególnych służb ratunkowych (Państwowa Straż Pożarna, Policja, służby medyczne, wojsko, władze samorządowe) w sytuacjach kryzysowych, uzasadniając znaczenie stosowania się do ich zaleceń (PP: II.4).
- **Wyjaśnia** podstawowe zasady zarządzania kryzysowego oraz znaczenie prognoz i analiz ryzyka w podejmowaniu decyzji (PP: I.11).
- **Określa** możliwe źródła i skutki dezinformacji w trakcie kryzysu oraz proponuje sposoby jej przeciwdziałania.
- **Demonstruje** umiejętności skutecznej komunikacji i współpracy w zespole podczas realizacji zadań w warunkach symulowanego kryzysu.
- **Analizuje** swoje mocne i słabe strony w pracy zespołowej w trakcie symulowanej sytuacji kryzysowej, oraz w radzeniu sobie ze stresem.

**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 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

## 3. Przebieg zajęć

**LEKCJA 1**

### 3.1 Wprowadzenie merytoryczne (15 minut)

**Cel:** Uporządkowanie wiedzy uczniów nt. sytuacji kryzysowych oraz roli służb i obywateli.

**Działania nauczyciela:**

- Krótkie omówienie: czym jest sytuacja kryzysowa, jak działa zarządzanie kryzysowe, kto pełni jakie role.
- Przykłady realnych sytuacji (powódź, ewakuacja, dezinformacja, brak zasobów).
- Przypomnienie zasad działania służb: straż, pogotowie, samorząd, media.
- Prezentacja elementów gry (role, karty, plansza) i powiązanie ich z rzeczywistością.

*Wskazówka:* Można pokazać krótki film lub grafikę (np. zdjęcie sztabu kryzysowego, mapy zagrożeń, itp.)

**Działania uczniów:** Słuchają, notują, zadają pytania, komentują przykłady.

### 3.2. Rozgrywka nr 1 (20 minut)

**Cel:** Pierwsze doświadczenie sytuacji kryzysowej – gra jako symulacja decyzyjna.

**Działania nauczyciela:**

- Podział uczniów na grupy 4–6-osobowe, każda osoba losuje lub otrzymuje rolę (np. burmistrz, naukowiec, policjant, strażak).
- Przypomnienie zasad gry i uruchomienie rozgrywki – możliwie dynamicznie (z odmierzanym czasem).
- Nauczyciel obserwuje interakcje w grupach, notuje zachowania, poziom zaangażowania i współpracy.

**Działania uczniów:** Grają w grupach, podejmują decyzje, negocjują, współpracują.

### 3.3. Samoocena nr 1 (5 minut)

**Cel:** Refleksja nad własnym udziałem w grze, stresem i współpracą.

**Działania nauczyciela:** Rozdaje arkusze samooceny pracy w grupie i poziomu stresu.

**Działania uczniów:** Wypełnienie arkusza „Samoocena: praca w grupie" i „Samoocena poziomu stresu".

### 3.4. Dyskusja po rozgrywce nr 1 (5 minut)

**Cel:** Uczenie się przez refleksję – analiza decyzji, błędów i dobrych praktyk.

**Działania nauczyciela:** Moderuje dyskusję, zadaje pytania.

**Działania uczniów:** Uczestniczą w dyskusji, wskazują mocne i słabe strony działań.

**Pytania pomocnicze do dyskusji:**

- Co zadziałało dobrze?
- Gdzie zabrakło informacji, zasobów, współpracy? Jakie procesy związane z rzeczywistymi sytuacjami kryzysowymi miały swoje odbicie w grze?
- Czy rola była zrozumiała i możliwa do wykonania? Jak się ma rola pełniona w grze do zadań odpowiadających jej służb w świecie rzeczywistym?
- Co zmieniłbyś w kolejnym podejściu?

**LEKCJA 2**

## 3.5. Rozgrywka nr 2 (15 minut)

**Cel:** Poprawa efektywności działania na podstawie wniosków z poprzedniej gry.

**Działania nauczyciela:**

- Zachowanie tych samych grup lub zamiana ról dla uczniów (jeśli to możliwe).
- Uczniowie grają drugi raz – chcemy, aby robili to szybciej, sprawniej, z większą świadomością.

**Działania uczniów:** Grają, wdrażając wnioski z pierwszej gry.

3.6. Samoocena nr 2 (5 minut)

**Cel:** Porównanie własnych postaw, decyzji i poziomu stresu z pierwszą rozgrywką.

**Działania nauczyciela:** Ponowne rozdanie kart samooceny; porównanie wyników z pierwszym podejściem.

**Działania uczniów:** Ponowne wypełnienie kart samooceny z refleksją: co zmieniłem/am? co poprawiłem/am?

## 3.7. Dyskusja i analiza porównawcza (10 minut)

**Cel:** Utrwalenie wiedzy i strategii działania.

**Działania nauczyciela:** Moderuje dyskusję.

**Działania uczniów:** Uczestniczą w dyskusji, porównują wnioski.

**Pytania pomocnicze do dyskusji:**

- Co zrobiliśmy lepiej niż za pierwszym razem?
- Jakie decyzje były bardziej trafne i dlaczego?
- Czy wiedza o służbach i procedurach pomogła podejmować lepsze decyzje?
- Jakie emocje towarzyszyły obu rozgrywkom?

### 3.8. Podsumowanie lekcji przez nauczyciela (5 minut)

**Cel:** Zamknięcie procesu dydaktycznego, odniesienie do celów i podstawy programowej.

**Działania nauczyciela:**

- Krótkie przypomnienie najważniejszych wniosków.
- Podkreślenie roli współpracy, komunikacji, procedur i zasobów.
- Zachęta do obserwacji rzeczywistych komunikatów kryzysowych w mediach.

**Działania uczniów:** Słuchają, zadają pytania.

## 4. Materiał dodatkowy: Zagadnienia związane z programem zajęć EDB i odpowiadające im elementy gry

| Zagadnienie EDB | Cel dydaktyczny | Element gry |
|---|---|---|
| **Zarządzanie kryzysowe w sytuacji powodziowej** | Zrozumienie ról służb i procesu decyzyjnego w czasie kryzysu | Podział ról (Straż, Szpital, Burmistrz), karty dylematów decyzyjnych |
| **Znaczenie prognoz i analiz ryzyka** | Znaczenie przewidywania zagrożeń w podejmowaniu decyzji | Karty prognoz naukowca, dylematy: symulacje pogody i fali |
| **Ochrona infrastruktury krytycznej** | Identyfikacja obiektów kluczowych i sposobów ich ochrony | Dylematy: ewakuacja szpitala, zabezpieczenie starówki, drogi |
| **Zasady ewakuacji ludności i logistyki ratunkowej** | Poznanie zasad ewakuacji i roli służb ratunkowych | Karty: przymusowa ewakuacja, ewakuacja zoo, dodatkowe łodzie |
| **Znaczenie współpracy społecznej i solidarności** | Rozwijanie postaw prospołecznych i odpowiedzialności zbiorowej | Karta: sąsiedzka mobilizacja, apel do mieszkańców, kampania pomocowa |
| **Zarządzanie informacją i przeciwdziałanie dezinformacji** | Zrozumienie roli mediów i ryzyk dezinformacji | Karty: fake news, centrum informacji, media, eskalacja paniki |
| **Zasoby i ich ograniczona dostępność** | Uczenie racjonalnego gospodarowania ograniczonymi zasobami | Tor zasobów, dylematy: przekierowanie środków, zapasy krwi |
| **Psychospołeczne skutki katastrof i pomoc psychologiczna** | Uświadamianie roli wsparcia psychicznego dla ofiar | Karta: centrum wsparcia psychologicznego, zasób morale |