

ІНСТРУКЦІЯ З ПРОВЕДЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ «ПІДКАЗКИ В НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЯХ»



Європейський союз



ІНСТРУКЦІЯ

З ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ГРИ «ПІДКАЗКИ В НАДЗВИЧАЙНИХ СИТУАЦІЯХ» У РАМКАХ ПРОГРАМИ ЩОДО МІНІМІЗАЦІЇ РИЗИКІВ, ПОВ'ЯЗАНИХ З НАДЗВИЧАЙНИМИ СИТУАЦІЯМИ.

Навчальна гра «Підказки в надзвичайних ситуаціях» (далі – гра) використовується з метою полегшення засвоєння учнями початкової та середньої школи інформації щодо ознак ризиків надзвичайних ситуацій та візуалізації алгоритму дій дитини.

Використання Гри під час проведення занять із мінімізації ризиків, пов'язаних з надзвичайними ситуаціями, допоможе дитині, у разі необхідності, ідентифікувати ризик та обрати правильну дію, щоб мінімізувати наслідки.

1. ОПИС









Весь набір складається з трьох видів карток (наборів). Набори мають різні варіанти використання та програвання.

НАБІР № 1:

9 кольорових карток (з одного боку) зі схематичним зображенням ситуації промислових та екологічних ризиків (чорний графічний символ на визначеному кольоровому фоні).



КОЛІР КАРТКИ ВІДПОВІДАЄ ТАКИМ СИТУАЦІЯМ:

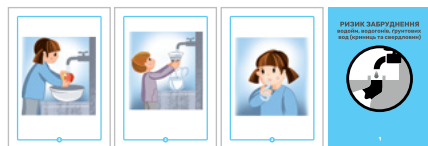
-  Ризик забруднення водойм, водогонів, поверхневих та ґрунтових вод – одна блакитна картка з графічним символом;
-  Ризик потрапляння в повітря хлору та аміаку – дві помаранчеві картки – хлор і аміак із графічними символами;
-  Ризик підтоплення територій і зсувів ґрунтів – одна чорна картка з графічним символом;
-  Ризик потрапляння в зону обстрілу – одна камуфльована картка з графічним символом;
-  Ризик витоку газу – одна жовта картка з графічним символом;
-  Ризик пожежі – одна червона картка з графічним символом;
-  Екологічні ризики та зміна клімату – одна зелена картка з графічним символом.
-  Ризик захворіти на COVID-19 – одна фіолетова картка з графічним символом.

Зворотний бік картки – білого кольору.

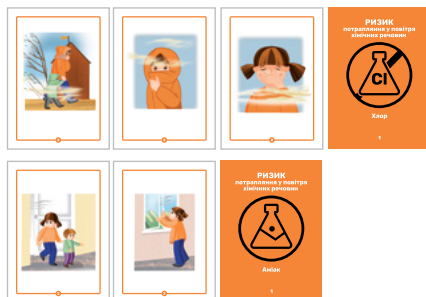
На зворотній стороні картки зазначені ознаки, за якими можна ідентифікувати ризик.

НАБІР № 2:

51 картка білого кольору з обох боків. На одному боці графічним символом позначена одна дія в ситуаціях ризиків (за винятком ризику потрапляння в повітря хлору і аміаку, де будуть на кожну ситуацію окремі дії).



Ризик забруднення водойм,
водогонів, ґрунтових вод –
5 карток;



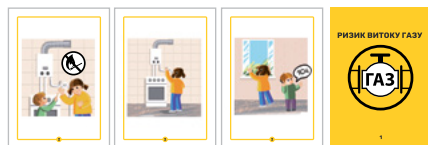
Ризик потрапляння
в повітря хлору та аміаку –
9 карток;



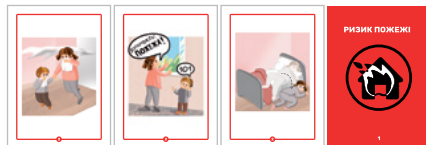
Ризик підтоплення територій і
зсувів ґрунтів –
6 карток;



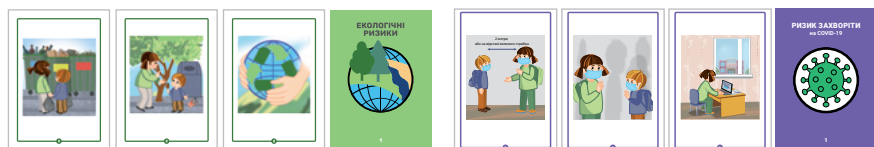
Ризик потрапляння в зону
обстрілу –
7 карток;



Ризик витoku газу –
5 карток;



Ризик пожежі –
5 карток;



Екологічні ризики
та зміна клімату –
7 карток;

Ризик захворіти
на COVID-19 –
9 карток;

НА ЗВОРОТНОМУ БОЦІ – ОПИС ЦІЄЇ ДІЇ В СИТУАЦІЯХ РИЗИКУ.

НАБІР № 3:

9 кольорових карток (з обох боків) зі схематичним зображенням ситуації промислових та екологічних ризиків на одному боці (відповідає карткам з набору №1).



Всього в одному наборі 69 карток.

II. ПРИКЛАДИ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ ПІД ЧАС ЗАНЯТЬ ІЗ ДІТЬМИ

Картки з набору № 1 використовуються вчителем під час ознайомлення дітей із ознаками ризику. Показуючи картку, вчитель називає ознаки ризику. Ці картки також можна використовувати на закріплення матеріалу, коли вчитель називає ознаки ризику, діти мають ідентифікувати цей ризик.

Картки з набору № 2 використовуються вчителем для ознайомлення дітей із діями в ситуаціях ризику, а також для закріплення навичок під час ігор із використанням набору карток.

НАПРИКЛАД:

Вчитель бере собі дві картки («Хлор» і «Аміак») з набору №3 «Ризик потрапляння у повітря хімічних речовин – хлору та аміаку», а дітям роздав 9 карток (4 – «Хлор» і 5 «Аміак») з набору №2 «Ризик потрапляння у повітря хімічних речовин – хлору та аміаку». Коли вчитель піднімає картку, діти, які отримали картки, по черзі називають дію і показують картки іншим дітям.

Картки з набору №3 використовуються вчителем для комплексного опитування дітей. Діти отримують картки з набору №1 та №2 за визначеною темою. Вчитель піднімає картку з набору №3, а діти, що отримали картки, називають ознаки та дії в ситуації цього ризику.

НАПРИКЛАД:

Вчитель: *Уявімо, що в повітря потрапив хлор* (підіймає картку з набору №3 «Хлор»).

Як ми це зрозуміємо? (відповіді дітей, які отримали картки).

Що ж треба робити? (відповіді дітей, які отримали картки).

А якщо аміак (підіймає картку з набору №3 «Аміак»), *як ми можемо про це дізнатися?* (відповіді дітей, які отримали картки).

Що тоді ми робимо? (відповіді дітей, які отримали картки).

ГРА «ВІДГАДАЙКО»

8 учнів отримують картки з набору №1. Всім іншим учням роздаються картки з набору №2. Ті, які отримали картки з набору №1, називають ознаки ризику. Інші діти самостійно ідентифікують його (між тим, розмовляти між собою не можна). Навколо цього учня збираються ті діти з картками з набору №2, які вважають, що дії позначені на їхніх картках, відповідають ситуації ризику, ознаки якої були названі учнем з картою із набору №1. Після того, як ознаки всіх ситуацій були названі, вчитель пропонує дітям назвати ситуації ризику і дії, які відповідають цій ситуації. Гра закінчується після того, як команди назвуть всі дії у ситуації ризиків. Виграє та команда, у якої буде найменше помилок. Якщо залишаються діти з картками з набору №2, вчитель разом із іншими дітьми підказують, до якої команди має долучитися учень.

III. ПРИКЛАДИ РУХЛИВИХ ІГОР

ГРА «ХТО НАЙШВИДШИЙ?»

(на прикладі теми «Ризик потрапляння у повітря хімічних речовин – хлору та аміаку»).

Об'єднати дітей у команди (по 9 учасників). На окремому столі перемішати картки з набору №2. На іншому столі покласти окремо картки з набору №3 «Хлор» і «Аміак» (якщо використовується приміщення без столів, можна позначити будь-яким предметом місце, на яке діти будуть складати картки, або покласти картку на підлогу і тоді розкласти картки з набору №2 навколо неї). За командою діти мають розкласти картки з діями з набору №2 під картками з набору №3. Гра закінчується, коли розкладені всі картки. Виграє та команда, яка швидше і без помилок розкладе картки. Помилки визначають діти з іншої команди. Ускладнений варіант цієї гри можна провести після закінчення всіх тем. Тоді команди мають розкласти картки з набору №2 під всіма картками з набору №3.

ГРА «ЗНАЄШ – ДІЄШ»

8 учнів отримують картки з набору №3. Вони стоять розвернутими спиною до інших учнів – це капітани команд. Усі інші учні отримують картки з набору №2. Вчитель називає ознаки ризику, зачитуючи картки з набору №1. Завдання учнів, у яких картки з набору №3 (капітани команд), – підняти над головою картку, що відповідає ознакам, які назвав вчитель. Завдання інших учнів – вишикуватися за учнем із картою, яка відповідає діям у їхніх картках. Гра закінчується, коли всі команди вишикуються за своїми капітанами. Виграє та команда, капітан якої найперший відгадає ризик і вишикує свою команду.

Цей інформаційний матеріал було розроблено для вчителів
для проведення позакласних занять з учнями початкових класів
щодо мінімізації ризиків промислових та екологічних
надзвичайних ситуацій.

Ця публікація підготовлена за фінансової підтримки Європейського Союзу.

Думки, висловлені в матеріалах, є позицією авторів
і не обов'язково відображають політики та погляди
Європейського Союзу та/або ЮНІСЕФ. Європейський Союз
та/або ЮНІСЕФ не несе відповідальності за позицію авторів.



Європейський союз



Цей інформаційний матеріал було розроблено для вчителів для проведення позакласних занять з учнями початкової та середньої школи щодо мінімізації ризиків промислових та екологічних надзвичайних ситуацій.

Ця публікація підготовлена за фінансової підтримки Європейського Союзу. Думки, висловлені в матеріалах, є позицією авторів і не обов'язково відображають політики та погляди Європейського Союзу та/або ЮНІСЕФ. Європейський Союз та/або ЮНІСЕФ не несе відповідальності за позицію авторів.



Європейський союз

