

BEZPIECZNE DZIECKO- PRZYJACIEL SZNUPKA

SCENARIUSZ DOTYCZĄCY UZALEŻNIEŃ

DLA KLASY VI

TEMAT: Bieg po zdrowie.

CZAS TRWANIA: 2 godz. lekcyjne.

CEL GŁÓWNY:

Nabywanie umiejętności wyboru zachowań promujących zdrowie.

CELE OPERACYJNE:

- Poznanie negatywnych skutków picia alkoholu
- Dostrzeganie korzyści z odmowy picia alkoholu
- Stosowanie różnych sposobów odmawiania
- Wdrażanie do ochrony zdrowia

METODY: mini wykład, rozmowa kierowana, gra dydaktyczna skonstruowana na zajęciach, praca w grupach.

MATERIAŁY: tablica, kreda, KARTA PRACY (*załącznik nr 1*), kredki w kolorach – zielony i niebieski, regulamin (*załącznik nr 2*), pionki (mogą być guziki), kostki do gry dla każdej grupy.

PRZEBIEG:

1. Nauczyciel wprowadza uczniów w temat zajęć.

Każdy z nas chciałby być zdrowy. Są takie zachowania ludzi, które pomagają to zdrowie zachować. Są również takie, które wpływają na nas niekorzystnie i niszczą zdrowie.

*O zachowaniach, które pomagają nam być zdrowym będziemy rozmawiać w dalszej części zajęć, podczas budowania wspólnej gry pod tytułem „ **Bieg po zdrowie**”.*

Teraz dowiemy się jak bardzo może zdrowiu człowieka szkodzić picie alkoholu.

2. **Miniwykład nauczyciela.**

Nauczyciel przekazuje uczniom informacje na temat:

- szkodliwości picia alkoholu (wpływ picia na kondycję fizyczną, warto powiedzieć także o chorobach powodowanych piciem alkoholu);
- trudności z uwolnieniem się z nałogu picia alkoholu;
- umiejętności odmawiania i mówienia "NIE" wobec propozycji picia alkoholu.

3. Budowa gry dydaktycznej.

Nauczyciel mówi do uczniów:

*Poznaliście złe (szkodliwe) strony picia alkoholu. Teraz wspólnie w oparciu o Waszą wiedzę zbudujemy grę edukacyjną, „**Bieg po zdrowie**” promującą zdrowy tryb życia.*

Pod koniec lekcji, gdy gra już będzie gotowa, zagrać w nią w grupach.

Nauczyciel dzieli klasę na grupy wg własnego uznania – optymalna liczebność grupy do 4 członków.

UWAGA!

Musi być przygotowanych tyle KART PRACY, ile będzie grup.

Instrukcja gry:

Każda grupa otrzymuje KARTE PRACY (załącznik nr 1), na której zaznaczona jest trasa biegu oraz START i META.

Na trasie gry oznaczono 10 pól cyframi. Są to pola szczególne. Jeśli pionek stanie na takim polu w nagrodę przesunie się do przodu.

Teraz wspólnie uzgodnimy, jakie zachowania służą zdrowiu.

Uczniowie podają nauczycielowi swoje propozycje. Nauczyciel zapisuje je na tablicy, po czym klasa wybiera te (10 haseł), które będą stanowiły opisy do pól oznaczonych cyframi.

Pamiętajcie, że zachowania mają dotyczyć zdrowia. Część z nich powinna być związana z tematem dzisiejszych zajęć.

UWAGA!

Wskazane, by wybrano hasła dwojakiemu rodzaju:

- związane z odmawianiem spożywania alkoholu:
np. *Odmawiam namowom picia alkoholu!*
Wolę napić się soku.
- ogólnie mówiące o zdrowych zachowaniach:
np. *Uprawiam sport!*
Chodzę na spacer!

Nauczyciel, by ułatwić uczniom formułowanie haseł podaje jako pierwszy swoją propozycję: np. *Jem surówki!*

Uczniowie podają hasła promujące zdrowie, nauczyciel zapisuje je na tablicy.

Po wybraniu 10 najlepszych haseł, uczniowie na drugiej stronie grupowych KART PRACY zapisują hasła i przyporządkują je do wybranych przez grupę 10 pól na planszy:

1) ...hasło

2) ...hasło itd.

W ten sposób ze względu na różne usytuowanie pól specjalnych powstaje wiele indywidualnych propozycji gier.

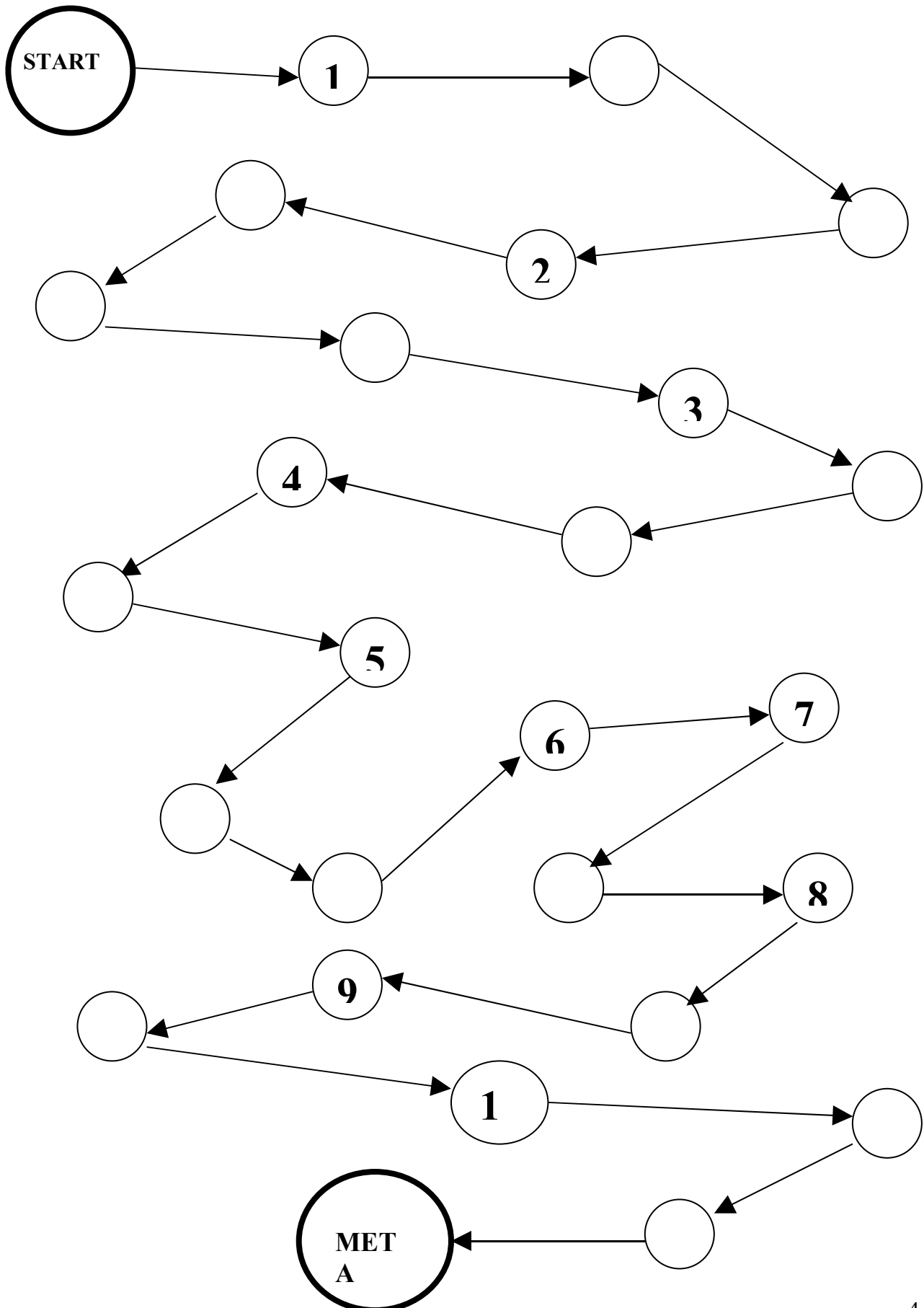
Następnie **na zielono** każda grupa koloruje pola, do których dopasowuje hasła związane z **odmową picia alkoholu**, a **na niebiesko** z **innymi zdrowymi zachowaniami**.

Gra jest gotowa. Trzeba jeszcze zapoznać się z REGULAMINEM, czyli poznać zasady gry.

Następnie należy zagrać w grupach w tę grę. Zabawę można powtórzyć jeśli jest wystarczająca ilość czasu.

Opracowanie scenariusza:
Rada Pedagogów i Psychologów Szkolnych Miasta Katowice

KARTA PRACY
Gra dydaktyczna „BIEG PO ZDROWIE”



REGULAMIN GRY

- W „Bieg po zdrowie” może grać co najmniej 2 uczniów.
- Każdy gracz ma inny kolor pionka.
- Grę rozpoczynamy z pozycji START po wyrzuceniu kostką dowolnej liczby oczek.
- Grę wygrywa uczeń, który pierwszy osiągnie METĘ.
- Jeśli staniemy **na polu zielonym** mamy prawo do dodatkowego rzutu kostką.
- Jeśli staniemy **na polu niebieskim** przesuwamy się o 3 pola do przodu.

UWAGA!

Gdy gracz stanie na kolorowym polu (niebieskim lub zielonym) musi odczytać na głos odpowiednie hasło, tak by w ten sposób lepiej zapamiętał, jakie zachowanie pozwala mu „wygrać” zdrowie.