

**Jadwiga Krzyżewska**

**Centrum Edukacji Nauczycieli w Suwałkach**

## **Popularyzowanie wiedzy na temat numeru alarmowego 112 za pomocą gier dydaktycznych**

*112 to numer alarmowy – pamiętaj go zawsze i bądź gotowy*

Gry dydaktyczne stanowią najliczniejszą i najbardziej zróżnicowaną grupę metod nauczania, które wśród różnych metod aktywizujących uważane są za najbardziej przyjemne i skuteczne ze względu na stopień przyswajania treści.

Gry podejmowane są na każdym poziomie kształcenia i dotyczą niemal wszystkich treści tego procesu. Każda gra jest jednocześnie pewną odmianą zabawy, która daje ogromną szansę rozwijania wielu sprawności umysłowych, uczy respektowania ściśle ustalonych reguł oraz zachowania właściwych relacji interpersonalnych. Uczniowie rywalizują ze sobą, współpracują, tworzą koalicje w celu osiągnięcia sukcesu.

Nauczyciel stwarza odpowiednią sytuację dydaktyczną po to, by w wyniku konkurencji uczniów uzyskać określone cele. Rola nauczyciela polega również na kontroli przebiegu, aby nie doszło do konfliktów między graczami.

Zanim zaproponujesz swoim uczniom jakąkolwiek grę dydaktyczną, wypadałoby, abyś przypomniał(a) sobie etapy jej wprowadzania, czyli:

- I. Ustalenie celów dydaktycznych gry.
- II. Ustalenie struktury i przebiegu gry.
- III. Ustalenie reguł gry.
- IV. Sprawdzenie stopnia zrozumienia gry.
- V. Omówienie przebiegu gry.

### **112 SOS**

To prosta dla dzieci, nieco zmodyfikowana w końcowym etapie gra, oparta na zasadach gry w Czarnego Piotrusia. Gra ma na celu rozwijanie spostrzegawczości, rozwijanie skojarzeń i przede wszystkim ćwiczenie pamięci w zakresie symboli i znaków ratujących życie i zdrowie. Nauczyciel przygotowuje zestaw kart, w zależności od grupy wiekowej (w grupach młodszych tylko obrazki do pary, w grupach starszych – obrazki i wyrazy do pary bądź tylko wyrazy i zdania do pary). Na początek nauczyciel z dziećmi omawia poszczególne karty (symbole związane z ratowaniem życia i zdrowia), dzieci dopasowują karty do pary i dochodzą do wniosku, że jedna z nich to karta bez pary. Jest to bardzo ważna karta, na której jest numer 112 SOS.

Tej karcie należy poświęcić znacznie więcej czasu, podczas którego dzieci dowiedzą się:

- co to jest za numer,
- kiedy korzystać z tego numeru,
- jak z niego korzystać.

Szczególną uwagę należy zwrócić na niewłaściwe korzystanie z numeru i konsekwencje, jakie mogą z tego wynikać.

### **Przebieg gry:**

1. Jedno z dzieci tasuje karty, po czym rozdaje wszystkim uczestnikom gry.
2. Uczestnicy szukają w swoich kartach pary i odkładają na bok.
3. Każdy gracz kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobiera sobie karty od gracza siedzącego po prawej stronie. Gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga; jeśli jest para, odkłada ją i tak aż do skutku.
4. Gracze, którzy pozbyli się kart, wychodzą z rozgrywki, a wygrywa ten uczestnik, który został z kartą 112 SOS.

### **Przykładowy zestaw kart związany z ratowaniem życia (obrazkowo-wyrazowy):**

- |                                 |                   |
|---------------------------------|-------------------|
| 1. bandaż                       | apteczka          |
| 2. SOS                          | pomoc             |
| 3. sygnalizator świetlny        |                   |
| 4. światło zielone              | IDŹ               |
| 5. znak stop                    | nakaz zatrzymania |
| 6. przejście dla pieszych       | zebra             |
| 7. znak drogowy                 | uwaga dzieci      |
| 8. skrót w telefonie komórkowym | ICE               |
| 9. 112                          | numer alarmowy    |

### **Uwagi warte uwagi**

1. Liczba kart musi być zawsze nieparzysta.
2. W grze może uczestniczyć od 2 do 5 graczy.
3. Bez znaczenia jest fakt, czy wszyscy gracze otrzymają tę samą liczbę kart.

### **112 – TO CAŁKIEM NIEZŁY NUMER**

Jest to modyfikacja znanej gry Kółko i krzyżyk. Zmienione zostały nieco zasady gry i dodane treści edukacyjne dotyczące numeru alarmowego 112. Celem gry może być nabycie wiedzy o numerze 112, jak też jej utrwalenie.

Może brać w niej udział dwóch uczestników, mogą też grać dwie drużyny. Otrzymują oni planszę, np. 5 x 5 krutek oraz 25 kart, które zawierają pytania i odpowiedzi dotyczące numeru alarmowego 112.

### **Przebieg gry:**

1. Przygotuj planszę do gry według poniższego wzoru oraz zestaw pytań na kartach (około 25 kart).

x				
o	x	o	o	o
		x		
o			x	
				x

2. Wyjaśnij, co znajduje się na poszczególnych kartach oraz przedstaw zasady gry:
- Gracz lub grupa, np. „kółka” losują kartę z pytaniem i odpowiedzią, np.  
Czym jest numer alarmowy 112?  
Numer alarmowy 112 jest jednolitym numerem alarmowym, który obowiązuje na terenie całej Unii Europejskiej.  
i zadają pytanie grupie przeciwnej („krzyżkom”).
  - Jeżeli „krzyżyki” odpowiedzą prawidłowo, mogą sobie postawić krzyżyk na planszy, jeśli odpowiedź będzie nieprawidłowa, nie mogą postawić krzyżyka.
  - Teraz następuje zmiana: „krzyżyki” losują pytanie i zadają je „kółkom”, pamiętając o wzajemnym blokowaniu pól.
  - Jeśli któremuś z graczy lub grup uda się przekreślić pięć krzyżyków czy kółek w pionie, poziomie, czy ukośnie – zostaje zwycięzcą.

#### **Uwagi warte uwagi:**

1. Liczba kart musi być parzysta.
2. W grze może uczestniczyć dwóch graczy, mogą też być to dwie drużyny.
3. Bez znaczenia jest fakt, czy wszyscy gracze otrzymają tę samą liczbę kart.

Poniżej przedstawiam zestaw kart do wykorzystania – możesz z nich skorzystać, ale możesz także opracować własne, dopasowując je do grupy, z którą pracujesz.

#### **Przykładowy zestaw pytań i odpowiedzi do gry:**

##### **Czym jest numer alarmowy 112?**

Numer alarmowy 112 jest jednolitym numerem alarmowym, który obowiązuje na terenie całej Unii Europejskiej.

##### **Kiedy wprowadzono numer alarmowy 112?**

Numer alarmowy wprowadzono już w 1991 roku.

##### **Od kiedy w Polsce funkcjonuje numer alarmowy 112?**

Numer alarmowy w Polsce funkcjonuje od 2005 roku.

##### **Z jakiego telefonu można dzwonić pod numer 112?**

Można dzwonić zarówno z telefonu stacjonarnego, jak i komórkowego.

**Czy numer alarmowy można wybrać bez karty SIM?**

Numer 112 można wybrać w telefonie bez karty SIM.

**Czy wybranie numeru 112 wymaga odblokowania klawiatury telefonu komórkowego?**

Nie! Wybranie numeru 112 nie wymaga odblokowania klawiatury telefonu komórkowego.

**Czy wiesz, z jakimi służbami zostaniesz połączony po wykręceniu numeru 112?**

Jeśli wykręcę numer 112, zostanę połączony z Centrum Powiadamiania Ratunkowego (CPR).

**Kiedy obchodzimy Europejski Dzień Numeru 112?**

Europejski Dzień Numeru 112 obchodzimy każdego roku 11 lutego.

**Kiedy nie należy używać numeru alarmowego 112?**

Numeru alarmowego nie należy używać w momencie, kiedy nie nastąpiło zagrożenie dla zdrowia, życia lub mienia.

**Kiedy możemy wykorzystać numer alarmowy 112?**

Z numeru 112 możemy skorzystać wtedy, gdy zdarzenie wymaga obecności wszystkich służb ratunkowych lub w przypadku, gdy nie pamiętamy numerów ratunkowych 997, 998, 999.

**Ile zapłacisz, jeśli zadzwonisz pod numer 112?**

Numer 112 jest bezpłatny.

**Czy w przypadku zagrożenia może dzwonić kilka osób jednocześnie na numer 112, zgłaszając to samo zdarzenie?**

Tak. Może to robić kilka osób, będzie bardziej precyzyjne zgłoszenie.

**Jak dzwonić na numer alarmowy 112 w sytuacji zagrożenia życia, zdrowia?**

Wybierz numer i po zgłoszeniu operatora numerów alarmowych opisz krótko zdarzenie, odpowiadaj na pytania operatora, nie odkładaj słuchawki zanim operator nie zbierze wszystkich informacji.

**Jeśli osoba chce zadzwonić pod numer 112, ale nie wie, gdzie się znajduje, czy jest sens dzwonić?**

Zdecydowanie tak. Operator Centrum Powiadamiania Ratunkowego automatycznie otrzyma mapę z miejsca zdarzenia.

**Jakie konsekwencje grożą osobie, która zadzwoni na numer alarmowy 112 bez uzasadnionej przyczyny?**

W przypadku osoby dorosłej areszt, ograniczenie wolności lub grzywna.

**Jakie są skutki nieuzasadnionego dzwonienia na numer 112?**

Blokuje to linię i może spowodować zagrożenie dla życia lub zdrowia innych.

**W jakich godzinach można dzwonić pod numer 112?**

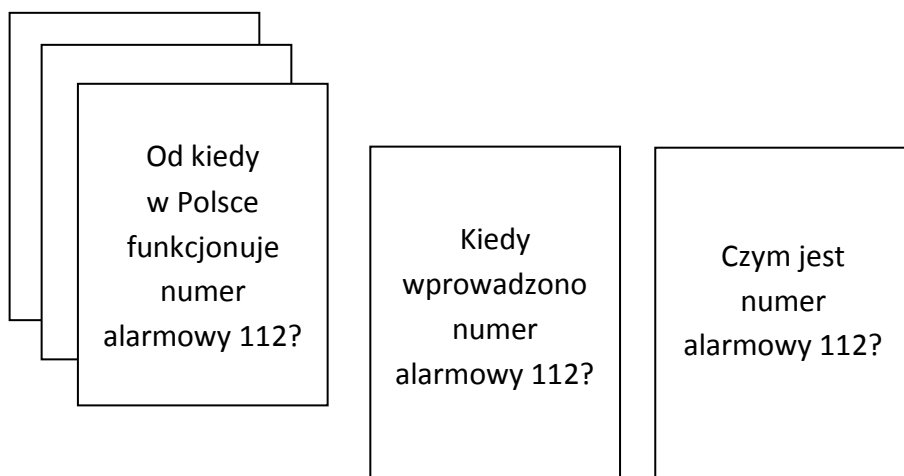
Można dzwonić o każdej godzinie. Dyżur pod numerem 112 trwa całą dobę.

## 112 – ALE NUMER

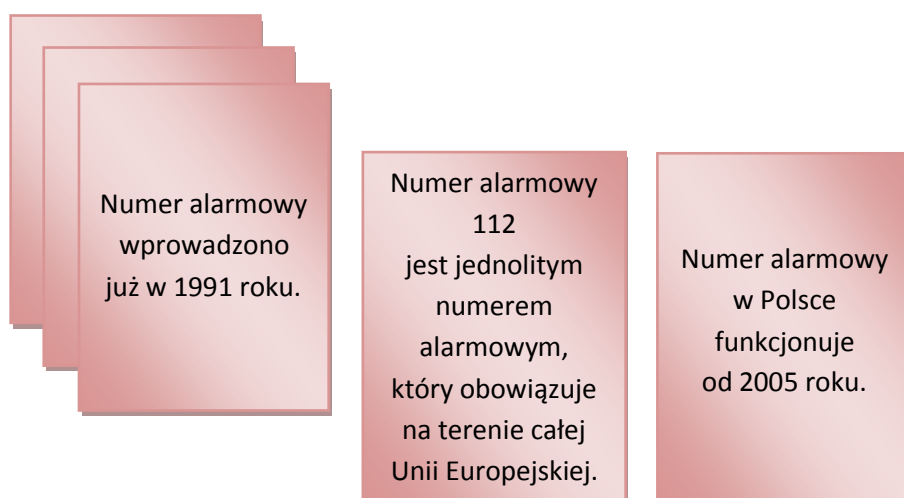
To gra dydaktyczna, którą można stosować w różnych grupach wiekowych. Za pomocą tych kart możesz wiedzę wprowadzić, a także utrwalić. Karty mogą uczyć, a jednocześnie bawić. Rozwijają spostrzegawczość, ćwiczą koncentrację uwagi, a wymagają przede wszystkim uważnego słuchania i czytania ze zrozumieniem. Karty są proste do wykonania przez nauczyciela, a nawet przez samych uczniów i nie wymagają większego nakładu finansowego. W karty „112 – ale numer” można grać w parach, grupach, jak i z całą klasą. Kart powinno być minimum 20, aby gra toczyła się sprawnie. Na jednej stronie każdej karty znajduje się pytanie dotyczące numeru alarmowego 112, na drugiej natomiast stronie odpowiedź, ale z zupełnie innej karty.

### Przebieg gry:

1. Przygotuj 20 kart, według podanego niżej wzoru (na białej stronie – pytania).



Z drugiej strony (kolor szary) podane są odpowiedzi, jednak: odpowiedź na pytanie z pierwszej karty znajduje się na odwrocie karty drugiej, odpowiedź na pytanie z karty drugiej – na karcie trzeciej itd., a pytanie umieszczone na ostatniej karcie ma odpowiedź na pierwszej.



2. Wyjaśnij, co znajduje się na poszczególnych kartach oraz przedstaw zasady gry:
- Jeden z uczniów tasuje karty i rozdaje po jednej aż do wyczerpania.
  - Grę rozpoczyna uczeń, który posiada kartę z numerem 1. Odczytuje zapisane na białej stronie pytanie: **Czym jest numer alarmowy 112?**, a pozostali uczniowie odszukują w swoich kartach (na stronach szarych) odpowiedzi.
  - Uczeń, który odnajdzie właściwe znaczenie, a więc kartę z odpowiedzią: **Numer alarmowy 112 jest jednolitym numerem alarmowym, który obowiązuje na terenie całej Unii Europejskiej**, odczytuje głośno, po czym odwraca kartę na stronę białą i czyta kolejne pytanie: **Kiedy wprowadzono numer alarmowy 112?** – i odkłada kartę na środek stołu.
  - Dalej uczniowie postępują tak samo, aż do wyczerpania kart.
  - Gra kończy się w chwili, gdy wszyscy jej gracze pozbędą się kart.

**Uwagi warte uwagi:**

1. Gra może odbywać się w parach, grupach lub z całą klasą.
2. Pamiętaj, aby uczniowie mieli co najmniej po dwie karty.
3. Karty są proste do wykonania. Z biegiem czasu uczniowie mogą robić je sami.
4. W przypadku, gdy nie masz pomysłów na pytania, skorzystaj z propozycji podanych wyżej.
5. Pomagaj uczniom tylko wówczas, gdy zajdzie taka potrzeba.
6. Karty dydaktyczne możesz stosować zarówno na początku tematu czy działu (chcąc zbadać stan wiedzy aktualnej), jak i na końcu zajęć (w celu określenia jej przyrostu).
7. Kiedy uczniowie zrozumieją istotę gry, mogą tworzyć np. metodą burzy pytań, pytania do konkretnego tematu na jednej stronie kart, a na drugiej odpowiedzi.
8. Każda grupa może tworzyć karty o różnych treściach, a potem tylko się wymieniać.

Można wykorzystać przykładowy zestaw pytań zaproponowany do gry „112 – to całkiem niezły numer”.

---

**Czym jest  
numer alarmowy 112?**

**Kiedy wprowadzono  
numer alarmowy 112?**

---

Opracowano na podstawie:

Jadwiga Krzyżewska, *Aktywizujące metody i techniki w edukacji*, cz. 2., Suwałki 2002.