

scenariusz na bazie komiksu

Podstawa Programowa:

Ważną rolę w kształceniu i wychowaniu uczniów w szkole podstawowej odgrywa edukacja zdrowotna. Zadaniem szkoły jest kształtowanie postaw prozdrowotnych uczniów, w tym wdrożenie ich do zachowań higienicznych, bezpiecznych dla zdrowia własnego i innych osób, a ponadto ugruntowanie wiedzy z zakresu prawidłowego odżywiania się, korzyści płynących z aktywności fizycznej, a także stosowania profilaktyki.

IV.2.6, IV.2.7, IX.1.3

Edukacja:

- społeczna, przyrodnicza, techniczna, matematyczna, wychowanie fizyczne

Długość zajęć:

4 - 6 godzin lekcyjnych

Cele ogólne:

- utrwalenie zachowań prozdrowotnych związanych z profilaktyką chorób zakaźnych;
- rozwijanie postawy odpowiedzialności za zdrowie własne oraz innych osób.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- 1) ma świadomość zdrowotną w zakresie higieny, pielęgnacji ciała, odżywiania się i trybu życia;
- 2) ma świadomość znaczenia odpowiedniej diety dla utrzymania zdrowia, ogranicza spożywanie posiłków o niskich wartościach odżywczych i niezdrowych, zachowuje umiar w spożywaniu produktów słodzonych, zna konsekwencje zjadania ich w nadmiarze;
- 3) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela i kolegów oraz koleżanek z klasy;
- 4) bierze aktywny udział w dyskusji, odwołując się do własnych doświadczeń;
- 5) wie, że szczepienia zapobiegają chorobom i ich rozprzestrzenianiu się;

- 6) rozumie zależność między zdrowiem własnym a zdrowiem bliskich i osób z dalszego otoczenia;
- 7) swoim zachowaniem promuje postawy prozdrowotne.

Formy pracy: grupowa, indywidualna

Metody pracy: słowna, problemowa, praktycznego działania, tworzenie gry planszowej

Potrzebne materiały:

- komiks do wyświetlenia ze strony
- duże arkusze papieru
- materiały nt salmonelli, tężca i grypy

Wiedza dla nauczyciela:

- <https://zaszczepsiewiedza.pl/>
- <https://szczepienia.pzh.gov.pl/wszystko-o-szczepieniach/>
- <https://ncez.pzh.gov.pl/aktywnosc-fizyczna/aktywnosc-fizyczna-czy-to-ty-lko-sport/>
- <https://ncez.pzh.gov.pl/abc-zywienia/>
- <https://medfake.pl/>

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel wspólnie z dziećmi zaczyna czytać komiks
2. Uczniowie przyglądają się napisom umieszczonym przy drogowskazach "prawo"/"lewo" i zastanawiają się, którą drogę powinny wybrać dzieci. Motywują swoje odpowiedzi, a także tłumaczą, czemu druga ścieżka jest niewłaściwa. Nauczyciel pyta uczniów czy te hasła są prawdziwe. Następnie prowadzi rozmowę tak, aby dzieci podały przykłady "fałszywych" informacji, które spotykają w życiu codziennym (reklamy, fakenewsy), stara się doprowadzić do wniosku, że nie możemy wierzyć we wszystko co zobaczymy/usłyszymy
3. Nauczyciel prosi dzieci, aby podczas odczytywania kolejnych okienek spisywały hasła z tabliczek (np. sport = mord, twaróg twój wróg, szczepionki bolą, itp). *Po przeczytaniu całego komiksu notatki będą potrzebne do wykonania jednego z zadań.*

4. Nauczyciel zwraca uwagę dzieci na nowe postaci, które pojawiają się w komiksie - wspólnie z uczniami próbuje odgadnąć kim oni są, a także jakie są ich zamiary
5. Po dotarciu do strony 5 i sceny z piciem wody z wiadra, a także "oferty wróżki" nauczyciel prosi uczniów, aby ocenili zachowanie chłopca. Uczniowie dokładnie przyglądają się zachowaniom chłopca. Na podstawie wiedzy uzyskanej na wcześniejszych zajęciach (*scenariusz "Bądź zdrow"*) próbują przewidzieć konsekwencje jego postępowania).
6. Po przeczytaniu całego komiksu zadaniem dzieci jest stworzenie pakietu "złoty rad" dla Jasia, aby mógł uniknąć na przyszłość kłopotów.
7. Nauczyciel prosi dzieci, aby w grupach przygotowały tabliczki, którymi można by zastąpić hasła, które pojawiły się w lesie (pkt. 3). W trakcie przygotowywania przemów wystąpień mogą korzystać z materiałów, które stworzyli podczas zajęć z cyklu *Bądź zdrow!*
8. Kolejnym zadaniem dzieci jest stworzenie "listów gończych" dla czarnych charakterów: *salmonelli*, *teżca* oraz *grypy*. Uczniowie mogą wkleić zdjęcia mikroskopowe prawdziwych "postaci" lub przerysować te z komiksu. Nauczyciel przygotowuje informacje na ich temat i prosi dzieci, wybrały z nich najważniejsze rzeczy, czyli to, jak można się nimi zarazić oraz co wywołują i wpisały na swoich listach. Kolejnym punktem tego działania będzie znalezienie "broni" do pokonania "bandytów". (*wiedza dla nauczyciela*)
9. Uczniowie wracają do wspólnego czytania komiksu. Przy pojawieniu się Szczepichy, próbują wspólnie ustalić kim jest ta postać (dobrą wróżką z bajki, czy może lekarzem, którego możemy spotkać w "realnym" świecie). Nauczyciel zwraca uwagę na to, jak zmieniła się Niehigienia przez stosowanie się do swoich złotych rad. Prosi dzieci, aby spróbowały dokonać diagnozy i zastanowiły się, co stanie się z nią dalej. Wspólnie kończą czytać komiks i przypominają najważniejsze zasady bycia zdrowym.
10. Ostatnim zadaniem dla dzieci jest stworzenie gry planszowej. Jako tło mogą wykorzystać mapę z pierwszej strony komiksu. Rysują punkt "start" i "metę" oraz pola, po których będą wędrować pionki. Co 5-6 pól robią pole "pułapkę" i zapisują na kartce hasła (np.: "chcesz zjeść obiad, ale nie umyłeś rąk po zabawie. Tracisz kolejkę"; "Zamiast oglądać telewizję, wyszedłeś na spacer. Masz dodatkowy rzut" itp)