

Překvapení v laboratoři (Vytvořila: Reslová, 2013).

Hra inspirovaná kurzy první pomoci organizace ZDrSEM (internetový zdroj) je vhodná například pro výuku bezpečné práce v laboratoři. Jejím cílem je motivovat žáky k tomu, aby věnovali pozornost informacím o bezpečnosti práce a o první pomoci; ukázat žákům příklad běžného úrazu, ke kterému může v laboratoři dojít. To umožní žákům vyzkoušet si, jak by v takové situaci reagovali.

Tento typ her je velmi často využíván při učení zážitkem (Franc et al., 2007). K návrhu simulační hry mě inspirovaly kurzy první pomoci organizace ZDrSEM (ZDrSEM, internetový zdroj), s nimiž jsem se seznámila nejen jako účastník, ale posléze i jako lektorka těchto kurzů. Z metodiky kurzů ZDrSEM při své hře vycházím.

Tato simulační hra je vhodná např. pro výuku bezpečnosti práce v laboratoři. Jejím cílem je motivovat žáky k tomu, aby věnovali pozornost informacím o bezpečnosti práce a první pomoci, ukázat jim příklad běžného úrazu, ke kterému by mohlo v laboratoři dojít. Tak si mohou vyzkoušet, jak by v takové situaci reagovali.

Hra je určena žákům střední školy. Kteří však nemusí mít žádné předchozí zkušenosti s první pomocí. Měli by ale mít zkušenost s hraním simulačních her či podobnými zážitkovými aktivitami.

Hra se odehrává v rámci praktických cvičení z chemie, tedy se jí účastní naráz maximálně 16 žáků, kteří jsou v laboratoři. Nejdříve se žákům vysvětlí pravidla simulačních her. Stručně shrnuto, jedná se o tyto zásady:

Hra má určitá pravidla:

- ▶ vše, co vidíte, je takové, jaké to vidíte – nic si nepřimýšlejte
- ▶ co chcete udělat, udělejte – nemluvte o tom, udělejte to (neplatí pouze pro volání záchranné služby, v rámci hry zde není signál, tedy nikam netelefonujte)
- ▶ čím opravdověji to budete brát, tím víc vám to dá
- ▶ pokud se nechcete účastnit, řekněte to – účast je dobrovolná
- ▶ hra skončí tehdy, až řekne vyučující

Poté se žáci rozdělí na třetiny – dvě třetiny žáků počkají za zavřenými dveřmi (ideálně by měli být na chvíli zabaveni řešením nějakého úkolu), zbytku se namaskuje příslušné zranění a vysvětlí se, jak mají hrát. Když jsou simulující připraveni, jde učitel ven a dá čekajícím žákům doplňující informace. Požádá je, aby se rozdělili do dvojic. Dále jim vysvětlí, že každá dvojice si má představit, že vchází do laboratoře zcela sama a nachází tam 1 člověka, který má nějaký problém. S ostatními skupinami, ani s učitelem nemají možnost interagovat, v rámci hry tam „nejsou“. Pak se rozehraje daná situace, která trvá přibližně 5 minut, poté to učitel ukončí a následuje rozbor.

Zranění, která je možno maskovat, jsou zejména charakteru různých popálenin, nebo opařenin. To se dá velmi věrně napodobit tak, že se pokožka potře červeným make-upem (k dostání například v obchodech s žertovnými převleky), nanese se na ni velká kapka gelu na vlasy a na ten se opatrně položí jedna vrstva z trojvrstvého papírového kapesníčku. Kapesníček s gelem perfektně napodobí puchýř. Lehčí popáleniny stačí maskovat jen červeným make-upem. Poleptání lze maskovat podobně, v případě simulace poleptáním koncentrovanou kyselinou sírovou by bylo vhodné pokožku natřít bílým make-upem a přes to udělat živočišným uhlím, nebo instantní kávou černé fleky. Člověk, který simuluje zranění, si musí hlasitě naříkat na to, jak ho to bolí a pálí.

Je velmi vhodné, aby zraněný měl předmět, kterým si toto zranění způsobil – například kádinku s neznámou čirou kapalinou. V rámci bezpečnosti nesmí být v kádince reálně nic jiného než voda a pokud bude simulant tvrdit, že se opařil, měla by být opravdu horká, ale ne vroucí.

Rozbor, který musí po skončení situace následovat, obsahuje mimo jiné tyto otázky: Jak na vás situace působila, co se vám honilo hlavou? Jak vypadal ten člověk, co se mu stalo? Mohlo se to stát i vám, jaké nebezpečí vám hrozilo? Co jste s tím člověkem dělali? Proč jste se zachovali zrovna takhle? Když se na to zpětně díváte, co by se dalo příště udělat jinak? Nakonec by mělo být zařazeno shrnutí správného postupu řešení podobné situace v chemické laboratoři.

Je zřejmé, že tuto hru nelze hrát kdykoliv a s jakýmikoliv žáky. Pokud je tato metoda pro žáky zcela nová, existuje velké riziko, že celá akce skončí fiaskem. Nicméně předpokládám, že pro žáky, kteří jsou zvyklí být v hodinách aktivní a kterým by bylo správně vysvětleno, o co se bude jednat, by tato hra mohla být velmi přínosná.