

Разработала учитель МОУ МУК по специальности «младшая медицинская сестра по уходу за больными, массажист» Кузьмина Любовь Станиславовна

Ролевая игра

«Человек в беде»

1. Цель:

- создать условия для усвоения теоретического материала, умение его применять в практической деятельности;
- способствовать формированию личности в экстремальных ситуациях.

2. Оборудование:

Бинтовые повязки, кровоостанавливающий жгут, лист бумаги, ручка шариковая, ножницы, 3% перекись водорода, 5% спиртовой раствор йода, нашатырный спирт, вата, косыночная повязка.

3. Условия игры:

3.1. Дидактическая задача:

- в проблемной ситуации выбрать правильное решение, направленное на систематизацию знаний по оказанию доврачебной первой помощи;
- выработка качеств личности;
- состязательность.

3.2. Учебно-игровая задача:

- определить вид кровотечения;
- оказать помощь пострадавшему по остановке кровотечения;
- обработать раневую поверхность;
- произвести транспортную иммобилизацию

3.3. Правила игры:

Из группы учащихся выбираются судьи. Каждый из судей наблюдает за работой команд, выполняющих поставленную задачу, учитывает неправильно выполненный пункт состязания, время состязаний. Ученики группы делятся на две команды, 1 человек - «пострадавший», рана в области локтевой ямки, из раны пульсирующей струей выбрасывается кровь алого

Разработала учитель МОУ МУК по специальности «младшая медицинская сестра по уходу за больными, массажист» Кузьмина Любовь Станиславовна
цвета.

Игроки команды должны:

- 1). Определить вид кровотечения у пострадавшего;
- 2). Помочь усадить пострадавшего;
- 3). 1-й человек накладывает кровоостанавливающий жгут, 2-й человек - пишет записку с указанием времени наложения кровоостанавливающего жгута в часах и минутах, расписывается, производит контроль над сознанием пострадавшего при помощи нашатырного спирта; 3-й человек - готовит асептическую повязку. После наложения кровоостанавливающего жгута фиксирует ее циркулярной бинтовой повязкой и производит транспортную иммобилизацию косыночной повязкой.

4. Подведение итогов.

Судьи подводят:

- 1). Количество неправильных манипуляций; 2). Учитывают время выполнения поставленной задачи (какая из команд быстрее выполнит задачу); 3). Подводят итоги и объявляют их.

Учитель оценивает вклад каждого участника в решении поставленных задач с объявлением оценки.