Food and Agriculture Organization of the United Nations

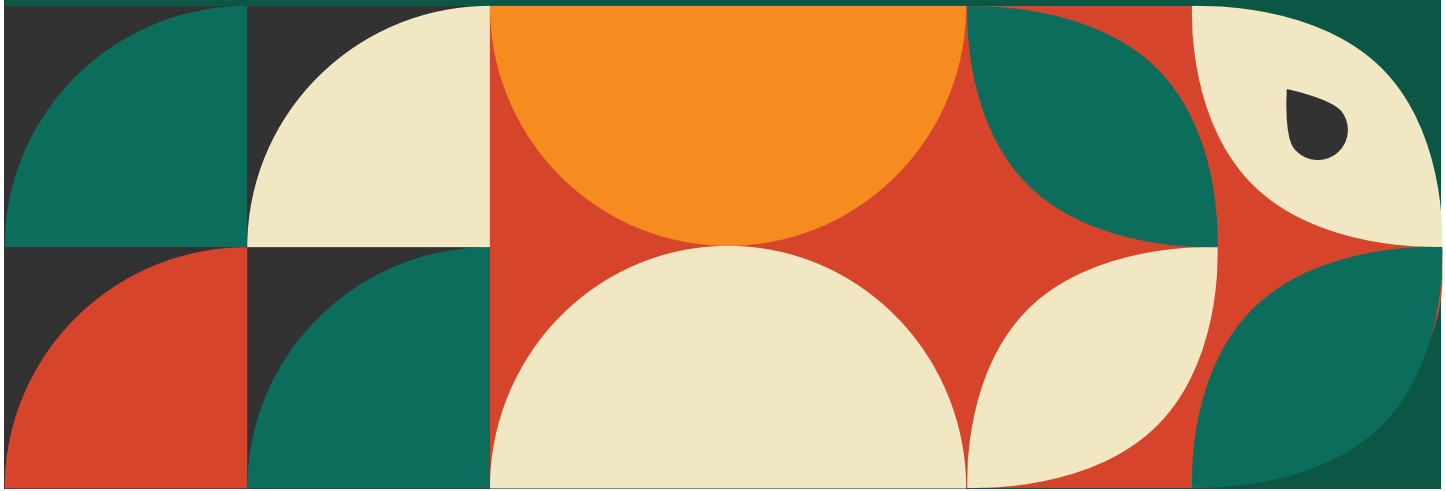
CZECH REPUBLIC DEVELOPMENT COOPERATION

გარემოს დაცვისა და სოფლის მეურნეობის სამინისტრო

შვედეთი Sverige

ევროკავშირი საქართველოსთვის

სამაგიდო თამაშები სუსსათის უვნებლობაზე



გარემოსდაცვითი ინფორმაციისა და განათლების ცენტრი

მოცემული საგანმანათლებლო რესურსები წარმოადგენს, ინტერაქციულ დამხმარე რესურსს ახალგაზრდებისთვის,რომელიც დაეხმარება მასწავლებლებს გაზარდონ მოტივაცია,ჩართულობა და ინტერესი სურსათის უვნებლობის საკითხების მიმართ.

სასწავლო-შემეცნებითი რესურსი მოიცავს, ორ სამაგიდო თამაშს: "კუნძული" და "ფერმიდან სუფრამდე".

თითოეული თამაში მოცემულია 4 ეგზემპლარად, რათა გამოყენებულ იქნას, როგოც მცირე, ისე დიდ სამუშაო ჯგუფებში.

თამაშები შეიძლება გამოყენებულ იქნას, როგორც ცალკეული აქტივობა დამოუკიდბელი თამაშების სახით, ან როგორც მთლიანი თემის კონტენტის სურსათის უვნებლობის მოდულის ნაწილი. რესურსები შექმნილია რათა მასწავლებლებს გაუმარტივდეს აამაღლოს მოსწავლეებში, სურსათის უვნებლობის საკითხებისადმი ცნობიერება.

რესურსები შემუშავებულია გარემოსდაცვითი ინფორმაციისა და განათლების ცენტრთან თანამშრომლობით. სურსათის უვნებლობის მოდული (როგორც გარემოსდაცვითი ინფორმაციისა და განათლების ცენტრის საშუალო სკოლის სასწავლო გეგმის ნაწილი) შეგიძლიათ იხილოთ შემდეგ ბმულზე:

ეს რესურსები შექმნილია ევროკავშირის მიერ დაფინანსებული პროექტის „სურსათის უვნებლობის, სანიტარიისა და ფიტოსანიტარიის სექტორის მხარდაჭერა საქართველოში (ENPARD IV)“ ფარგლებში ჩეხეთის განვითარების სააგენტოსა და გარემოსდაცვითი ინფორმაციისა და განათლების ცენტრის მიერ. პროექტი თანადაფინანსებულია შვედეთის საელჩოს, ჩეხეთის განვითარების სააგენტოსა (CzDA) და გაეროს სურსათისა და სოფლის მეურნეობის ორგანიზაციის (UN FAO) მიერ. პროექტს ახორციელებენ გაეროს სურსათის და სოფლის მეურნეობის ორგანიზაცია (UN FAO) და ჩეხეთის განვითარების სააგენტო (CzDA).

ეს რესურსები შექმნილია ევროკავშირის მხარდაჭერით. მის შინაარსზე სრულად პასუხისმგებელია ჩეხეთის განვითარების სააგენტო და შესაძლოა, რომ იგი არ გამოხატავდეს ევროკავშირის შეხედულებებს.

თამაში: "კუნძული"

მიზანი: მოთამაშეებმა შეარჩიონ პროდუქტები უკაცრიელ კუნძულზე წასაღებად. იმსჯელონ და მიიღონ სწორი გადაწყვეტილებები.

მოთამაშეების რაოდენობა: 30 მონაწილე (შესაძლოა დაიყოს 4 ჯგუფად)

თამაშის ხანგრძლივობა: 30-45 წუთი

ასაკი: 8+ (შესაძლებელია ადაპტაცია ასაკის მიხედვით).

- სათამაშო დაფა 4 კუნძული – ვიზუალურად ასახავს კუნძულებს.
- მოძრავი ბარათები 4 შეკვრა – სურსათის გამოსახულებით (38 ცალი).
- მოძრავი ბარათები 4 შეკვრა – სურსათთან დაკავშირებული დაავადებების (20ცალი).

რეკომენდაცია: შეიძლება კუნძულების და ბარათების დამატება მოთამაშეთა რაოდენობის მიხედვით.

სიტუაციური ამოცანა: წარმოიდგინეთ, რომ ტროპიკულ კუნძულზე მიდიხართ ექსტრემალური ტურით 10 დღით, სადაც სასიცოცხლო რესურსები არ მოიპოვება. კუნძულზე არ არის სასურსათო პროდუქტები, წყალი, მცენარეული და ცხოველური სურსათი. თავის გადარჩენის მიზნით, დაგევალათ, გამგზავრებამდე შეარჩიოთ ხუთი სურსათი, რომელიც უკაცრიელ კუნძულზე თავის გადარჩენაში დაგეხმარებათ.

ნაბიჯი 1. ფასილიტატორი მონაწილეებს თავაზობს წრეზე დასხდომას. წრის ცენტრში მაგიდაზე ალაგებს სურსათის ამობრუნებულ ბარათებს, ისე რომ არ ჩანდეს, თუ რომელი სურსათია გამოსახული ბარათზე.

ნაბიჯი 2. ფასილიტატორი მონაწილეებს უკითხავს სურსათთან დაკავშირებულ გამოცანას. (იხ. გამოცანა)

ყურძენს მზეზე მაწყობენ,

არ შემფერის ვიშვიში,

რადგან მალე ვიქნები,

ტკბილზე ტკბილი…… (პასუხია: ქიშმიში)

ნაბიჯი 3. ვინც პირველი უპასუხებს გამოცანას, პირველი ის იღებს ბარათს და იწყებს თამაშს. საათის ისრის მიმართულებით, მონაწილეები ასახელებენ ბარათზე არსებულ სურსათს. უნდა მოიფიქრონ, მინიმუმ სამი არგუმენტი, თუ რაში გამოადგებათ უკაცრიელ კუნძულზე მოცემული სურსათი.

ნაბიჯი 4. ფასილიტატორი თხოვს მონაწილეებს დაჯგუფდნენ რძის პროდუქტები ერთად, ხორცროდუტები - ერთად, სასმელები - ერთად, ბოსტნეული - ერთად და მზა კვების პროდუქტები ერთად.

რეკომენდაცია: ფასილიტატორი საერთო მონაწილეთა რაოდენობის მიხედვით აკომპლეტებს გუნდებს და მათში მონაწილეთა რაოდენობას. ირჩევს სურსათის იმდენ ბარათს, რამდენი წევსრისგანაც სურს რომ დააკომპლექტოს გუნდი.

ნაბიჯი 5. ფასილიტატორი თითოეულ გუნდს ურიგებს სათამაშო დაფას, სადაც წარმოდგენილია კუნძული და სურსათის ბარათების ერთ შეკვრას.

ნაბიჯი 6. გუნდებს ევალება, სურსათის ბარათებიდან აიჩიონ ხუთი სურსათი კუნძულზე წასაღებად.

რეკომენდაცია: ფასილიტატორი თავად განსაზღვრავს მოცემული აქტივობის შესასრულებლად საქირო დროს.

ნაბიჯი 7. გუნდები თავიანთ კუნძულებს არქმევენ სახელებს და იწყებენ პრეზენტაციას, ასახელებენ ხუთ სურსათს, რომელიც შეარჩიეს და მსჯელობენ რატომ.

ნაბიჯი 8. ფასილიტატორი თითოეულ გუნდს ურიგებს სურსათთან დაკავშირებული დაავადებების ამსახველ ხუთ ბარათს, სადაც წარმოდეგნილია ყველაზე მეტად გავრცელებული სურსათთან დაკავშირებული დაავადებები.

ნაბიჯი 9. გუნდები ცდილობენ დაავადებების ბარათზე არსებული მონაცემების გამოყენებით, მოცემული დაავადებები დაუკავშირონ, იმ ხუთ სურსათის მოხმარებას, რომელიც კუნძულზე წაიღეს. მსჯელობენ დაავადებების სიპტომებზე.

ნაბიჯი 10. კუნძულის მაცხოვრებლები არ ასახელებენ დაავადებას. აზიარებენ მხოლოდ დაავადებების სიპტომებს და იმ ხუთ სურსათს, რომელიც წაიღეს კუნძულზე. მეზობელი კუნძულის მაცხოვრებლები ცდილობენ გამოიცნონ რომელი დაავადება გავრცელდა კუნძულზე.

ვარიანტი II

თამაში "ათამაშე მეხსიერება"

სურსათის ბარათების გამოყენებით შეიძლება ფასილიტატორმა მონაწილეებს შესთავაზოს თამაში – „ათამაშე მეხსიერება".

ნაბიჯი 1. აიღეთ სურსათის ბარათების ოთხი შეკვრიდან ორო და აურიეთ ბარათები.

ნაბიჯი 2. სურსათის ბარათები გადმოაბუნეთ და დაალაგეთ ისინი რიგებად.

ნაბიჯი 3. მონაწილეები ჯდებიან წრეზე და საათის ისრის მიმართულებით, რიგრიგობით ატრიალებენ ნებისმიერ, მისთვის სასურველ ორ ბარათს.

ნაბიჯი 4. თუ ორი სურსათის ბარათი დაემთხვა ერთმანეთს, თქვენ შეგიძლიათ აიღოთ ორივე, შეინახოთ და ისევ ცადოთ.

ნაბიჯი 5. თუ ბარათები ერთმანეთს არ ემთხვევა, დააბრუნეთ და სვლას შენს გვედზე მჯდომი განაგრძობს.

რეკომენდაცია: შეეცადეთ დაიმახსოვროთ, რა იყო თითოეულ ბარათზე და სად და რომელ რიგში დაბრუნდა. ასევე, თვალყური ადევნეთ და დაიმახსოვრეთ სხვა მოთამაშის მიერ დაბრუნებული ბარათები.

ვარიანტი III

თამაში "გამოიცანი რომელი სურსათი ვარ?"

ნაბიჯი 1. მონაწილეები სხდებიან წრეზე. სურსათის ბარათების ერთ შეკვრას ამობუნებულს დებენ მაგიდის ცენტრში.

ნაბიჯი 2. ირჩევენ თამაშის ფასილიტატორს.

ნაბიჯი 3. ფასილიტატორი იღებს პირველ ბარათს და მონაწილეები უსვამენ შეკითხვებს, რათა გამოიცნონ რომელი სურსათი შეხვდა მას.

შეკითხვების ბანკი:

სოფლის მეურნეობის რომელი დარგი აწარმოებს?

რომელ პროდუქტებს მიეკუთვნება ჩამოთვლილთაგან: ხორცპროდუქტებს, რძის პროდუქტებს, ბოსტნეულს, სასმელს, მზა კვების პროდუქტებს?

სჭირდება თუ არა მის შენახვას სათანადო თერმული პირობები?

ადამიანის ორგანიზმისთვის ძირიტადად რა სარგებელი მოაქვს?

ნაბიჯი 4. თითოეული მონაწილე რიგრიგობით, საათის ისრის მიმართულებით სვამს ერთ შეკითხვას.

ნაბიჯი 5. თუ კი შეკითხვების წრე დასრულდა ისე, რომ ვერ მოხდა სურსათის გამოცნობა, ბარათის მფლობელს ენიჭება ერთი ქულა.

ნაბიჯი 6. მონაწილეები სვლას განაგრძობენ საათის ისრის მიმართულებით. იწყებენ ისევ შეკითხვების დასმას და ახალი სურსათის გამოცნობას.

თამაში "გზა სუფრიდან ფერმამდე"

მიზანი: მოთამაშეებმა შეძლონ განსაზღვრონ, წარმოიდგინონ თანმიმდევრობით, თუ რა გზას გადის სურსათი ფერმიდან სუფრამდე. განსაზღვრონ მოცემულ ეტაპებზე სურსათთან დაკავშირებული რომელი საფრთხეები შეიძლება წარმოიშვას: ქიმიური, ბიოლოგიური, თუ ფიზიკური. დააკავშირონ ეს საფრთხეები თითოეულ ეტაპთან, თუ სად შეიძლება წარმოიშვას. განსაზღვრონ მოცემულ გზაზე სურსათის უვნებლობის უზრუნველსაყოფად, რა პრევენციული ნაბიჯები შეიძლება გადაიდგას.

მოთამაშეების რაოდენობა: 30 მონაწილე (შესაძლოა დაიყოს 4 ჯგუფად)

თამაშის ხანგრძლივობა: 30-45 წუთი

ასაკი: 8+ (შესაძლებელია ადაპტაცია ასაკის მიხედვით)

- სათამაშო დაფა „გზა ფერმიდან სუფრამდე"- 4 ცალი (შოკოლადის გზა, კვერცხის გზა, რძის გზა, პურის გზა)
- სურსათის წარმოების ეტაპის ბარათები - თითოეულ სურსათის გზას აქვს თავისი ეტაპის ამსახველი ბარათები (9 ცალი თითო გზას)
- საფრთხის ბარათები - სადაც წარმოდგენილია სურსათთან დაკავშირებული საფრხთეები, რომელიც შეიძლება წარმოიშვას ფერმიდან სუფრამდე არსებულ გზაზე. (4 ცალი თითო გზას)
- პრევენციების ბარათები - სადაც წარმოდგენილია ღონისძიებები, რითაც შესაძლებელია სურსათთან დაკავშირებული საფრხთეების თავიდან აცილება. (5 ცალი თითო გზას)
- მწვანე ჟეტონები (31 ცალი თითო გზას)
- წითელი ჟეტონები (25 ცალი თითო გზას)

ნაბიჯი 1. ფასილიტატორი სურსათის ბარათების დახმარებით ჯგუფს ყოფს ოთხ გუნდად. მონაწილეები იღებენ სურსათის ბარათებს და ჯგუფდებიან, მაგ. რძისპროდუქტები, ხორცპროდუქტები, სასმელები, ბოსტნეული.

რეკომენდაცია: ფასილიტატორი გუნდებში რაოდენობებს თავად ადგენს და არჩევს შესაბამისი რაოდენობის სურსათის ბარათებს, თითოეულ გუნდს ურიგდება თითო გზა თავიანთი ეტაპების ბარათებით.

ნაბიჯი 2. გუნდები იწყებენ სურსათის გზის აწყობას და შემდგომ აწყობილი გზის გაზიარებას/პრეზენტირებას.

რეკომენდაცია: აქტივობისთვის განკუთვნილ დროის მენეჯმენტს განსაზღვრავს თავად ფასილიტატორი.

ნაბიჯი 3. გუნდებს ურიგდებათ საფრთხეების ოთხი ბარათი და ჟეტონები ციფრებით (ჟეტონის ციფრი აღნიშნავს ბარათის კუთხეში არსებულ ციფრს და მნიშვნელობას). ისინი მსჯელობენ რა ეტაპზე შეიძლება წარმოიშვას მოცემული საფრთხეები და ჟეტონებს ათავსებენ სურსათის გზის შესაბამის ეტაპზე.

ნაბიჯი 4. გუნდებს ურიგდებათ სურსათის უვნებლობისთვის ხუთი პრევენციის ბარათი და წითელი ჟეტონები რიცხვებთ. იმსჯელებენ რომელი პრევენციული ღონისძიებები შეიძლება გატარებული იყოს მოცემულ გზაზე და განათავსებენ ჟეტონებს კონკრეტულ ეტაპზე.

რეკომენდაცია: თუ გვსურს მცირე დროში დასრულება მოცემული აქტივობის, შეიძლება ბოლოს საფრთხეებისა და პრევენციების შესახებ მონაწილეებმა მხოლოდ შიდა ჯგუფებში იმსჯელონ.

საფრთხეების და მათი აღმოფხვრის გზების მაგალითი თითოეული ეტაპისთვის.

	რძის გზა	შოკოლადის გზა	პურის გზა	კვერცხის გზა	სასუსნავთო საფრთხეები	სასუსნავთო საფრთხეების შემცირების/აღმოფხვრის გზები
1	პირველადი წარმოება - მეცხოველეობა	პირველადი წარმოება - მემცენარეობა	პირველადი წარმოება - მემცენარეობა	პირველადი წარმოება - მეფრინველეობა	ბიოლოგიური ქიმიური	ცხოველთა მოვლა მცენარეთა დაცვა სანიტარია-ჰიგიენა
2	შეგროვება	შეგროვება	შეგროვება	შეგროვება	ბიოლოგიური ფიზიკური	სანიტარია-ჰიგიენა პროცესების კონტროლი
3	ტრანსპორტირება	ტრანსპორტირება	ტრანსპორტირება	ტრანსპორტირება	ბიოლოგიური	სანიტარია-ჰიგიენა
4	გადამუშავება	გადამუშავება	გადამუშავება	— — — — —	ბიოლოგიური	სანიტარია-ჰიგიენა საწარმოს მოწყობა პროცესების კონტროლი
5	ნედლეულის მიღება	ნედლეულის მიღება	ნედლეულის მიღება	— — — — —	ბიოლოგიური	სანიტარია-ჰიგიენა პროცესების კონტროლი
6	წარმოება	წარმოება	წარმოება	წარმოება	ბიოლოგიური ქიმიური ალერგენები ფიზიკური	სანიტარია-ჰიგიენა საწარმოს მოწყობა პროცესების კონტროლი
7	დასაწყობება	დასაწყობება	დასაწყობება	დასაწყობება	ბიოლოგიურ	სანიტარია-ჰიგიენა საწარმოს მოწყობა
8	დისტრიბუცია	დისტრიბუცია	დისტრიბუცია	დისტრიბუცია	ბიოლოგიურ	სანიტარია-ჰიგიენა
9	რეალიზაცია	რეალიზაცია	რეალიზაცია	რეალიზაცია	ბიოლოგიურ	სანიტარია-ჰიგიენა საწარმოს მოწყობა

პროექტზე მუშაობდნენ:

თეონა შუბლაძე
მაკა მაისურაძე
ლევან ცქიტიშვილი
იანა კოვალოვა
ოთარ მუხარაშვილი