

«Первая медицинская помощь при электротравме на рабочем месте программиста»

Программиста, попавшего под напряжение, надо немедленно освободить от действия электрического тока - *обесточить квартиру* (отключить автоматический выключатель, рубильник и т.п.)

Если быстро обесточить помещение невозможно:

- Принять меры предосторожности: надеть резиновые перчатки или обернуть свои руки сухой материей, надеть резиновые сапоги или положить себе под ноги сухие доски, стопку книг, резиновый коврик, в крайнем случае, свернутую сухую одежду.
- Оттянуть пострадавшего от провода или же отбросить сухой палкой, оборвавшийся конец провода от пострадавшего. Оттягивать пострадавшего от провода рекомендуется за концы одежды одной рукой, вторую руку при этом держать за спиной, чтобы не допустить замыкания электрической цепи спасателем. К открытым частям тела прикасаться запрещается.

Первую медицинскую помощь можно оказывать ТОЛЬКО когда пострадавший освобожден от действия электрического тока.

1. Проверьте пульс, положив два пальца на сонную артерию..
2. Если пульса нет, пострадавший находится в состоянии клинической смерти. Длительность клинической смерти определяется временем с момента прекращения сердечной деятельности и дыхания до начала гибели клеток коры головного мозга; в большинстве случаев это 4-6 мин. Если в этот период оказать реанимационные мероприятия: непрямой массаж сердца и искусственное дыхание, можно сохранить человеку жизнь. Даже если время упущено, не прекращайте попыток реанимации до приезда скорой помощи.
3. Если пульс присутствует, но дыхания нет, необходимо очистить носоглотку и провести искусственное дыхание.
4. Если пострадавший остается без сознания - переверните его на правый бок, чтобы исключить западание языка. Переворачивать на левый бок запрещено из-за нагрузки на сердце. Вызовите скорую медицинскую помощь (тел. 03). Наложите стерильную повязку на место электротравмы. Откройте все окна и форточки (пострадавшему нужен свежий воздух) Согрейте пострадавшего - накройте его пледом или одеждой.