

Przedsiębiorczość klasa IV

1 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KONSUMENT JAKO KRÓL RYNKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci przeprowadzają różne ćwiczenia związane z dokonywaniem zakupów i wybieraniem interesujących produktów.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych;
- kształtowanie umiejętności dokonywania racjonalnych wyborów;
- zapoznanie z sposobem reklamowania produktów.

Potrzebne materiały:

Dzieci:

- kartki A4;

- przybory do rysowania lub malowania;
- kolorowy papier, bibuła, nożyczki;
- puste pudełka.

N.:

- 3 rodzaje jednego typu produktu (np. 3 różne czekolady, ciastka, soki, itp.) dla każdej grupy.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli dzieci na grupy 4-5-osobowe. Każda grupa otrzymuje 3 rodzaje jednego typu produktu. Zadanie grup polega na dokładnym obejrzeniu każdego z nich oraz dokonaniu ich oceny z względu na:
 - wygląd opakowania;
 - skład;
 - cenę;
 - inne (w zależności od produktu) (10 minut);
2. Grupy podają swoje oceny na forum klasy wraz z uzasadnieniem. Pozostałe osoby mogą krótko przedyskutować wybory grup. N. w razie potrzeby koryguje przedstawiane przez grupy informacje (10 minut);
3. N. zaprasza dzieci do konkursu "Najlepszy produkt dla klienta". Zadaniem każdej grupy jest przygotowanie kilku różnych produktów z przyniesionych przez nich materiałów (mając na uwadze oceny dokonane w pierwszej części lekcji). Grupy przystępują do pracy. N. pomaga lub doradza w razie potrzeby (25 minut).

Lekcja 2

1. Grupy kończą pracę nad przygotowaniem produktów (10 minut);
2. Dzieci wraz z N. przygotowują miejsce, na którym wszystkie stworzone produkty zostaną wystawione. Następnie grupy wykładają przygotowane przez siebie rzeczy. Każdej rzeczy N. wraz z dziećmi przydziela jeden numer (np. zapisując na kartce i przyklejając ją do produktu). Na tablicy N. zapisuje w słupku wszystkie numery prezentowanych produktów (10 minut);
3. N. zaprasza każdą osobę do przydzielania ocen poszczególnym produktom (w skali od 1 do 5), zapisując swoje oceny na tablicy (15 minut);
4. N. zlicza punkty przydzielone poszczególnym produktom. Analizuje wraz z klasą każdy z nich, pytając, co przykuło ich uwagę, co im się spodobało oraz co sprawiło, że wystawiły taką, a nie inną ocenę (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Pokaz

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.1 : dziecko potrafi wskazać, czym kieruje się dokonując wyboru danego produktu

Przed-VI.1.7 : dziecko potrafi porównywać oferty dotyczące różnych produktów i usług, z których korzysta

2 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KONSUMENT JAKO KRÓL RYNKU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci przeprowadzają różne ćwiczenia związane z dokonywaniem zakupów i wybieraniem interesujących produktów.

Cele:

- rozwijanie umiejętności plastycznych;
- kształtowanie umiejętności dokonywania racjonalnych wyborów;
- zapoznanie z sposobem reklamowania produktów.

Potrzebne materiały:

Dzieci:

- kartki A4;
- przybory do rysowania lub malowania;
- kolorowy papier, bibuła, nożyczki;
- puste pudełka.

N.:

- 3 rodzaje jednego typu produktu (np. 3 różne czekolady, ciastka, soki, itp.) dla każdej grupy.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli dzieci na grupy 4-5-osobowe. Każda grupa otrzymuje 3 rodzaje jednego typu produktu. Zadanie grup polega na dokładnym obejrzeniu każdego z nich oraz dokonaniu ich oceny z względu na:
 - wygląd opakowania;
 - skład;
 - cenę;
 - inne (w zależności od produktu) (10 minut);
2. Grupy podają swoje oceny na forum klasy wraz z uzasadnieniem. Pozostałe osoby mogą krótko przedyskutować wybory grup. N. w razie potrzeby koryguje przedstawiane przez grupy informacje (10 minut);
3. N. zaprasza dzieci do konkursu "Najlepszy produkt dla klienta". Zadaniem każdej grupy jest przygotowanie kilku różnych produktów z przyniesionych przez nich materiałów (mając na uwadze oceny dokonane w pierwszej części lekcji). Grupy przystępują do pracy. N. pomaga lub doradza w razie potrzeby (25 minut).

Lekcja 2

1. Grupy kończą pracę nad przygotowaniem produktów (10 minut);
2. Dzieci wraz z N. przygotowują miejsce, na którym wszystkie stworzone produkty zostaną wystawione. Następnie grupy wykładają przygotowane przez siebie rzeczy. Każdej rzeczy N. wraz z dziećmi przydziela jeden numer (np. zapisując na kartce i przyklejając ją do produktu). Na tablicy N. zapisuje w słupku wszystkie numery prezentowanych produktów (10 minut);
3. N. zaprasza każdą osobę do przydzielania ocen poszczególnym produktom (w skali od 1 do 5), zapisując swoje oceny na tablicy (15 minut);
4. N. zlicza punkty przydzielone poszczególnym produktom. Analizuje wraz z klasą każdy z nich, pytając, co przykuło ich uwagę, co im się spodobało oraz co sprawiło, że wystawiły taką, a nie inną ocenę (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Pokaz

Metoda wizualizacji

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.1 : dziecko potrafi wskazać, czym kieruje się dokonując wyboru danego produktu

Przed-VI.1.7 : dziecko potrafi porównywać oferty dotyczące różnych produktów i usług, z których korzysta

3 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PROMOCJA! CZY ABY NA PEWNO?

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Nie

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci analizują różnego typu ulotki reklamowe i promocyjne.

Cele:

- zapoznanie z pojęciem promocji;
- kształtowanie umiejętności analizowania ulotek reklamowych i promocyjnych;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności porównywania różnych produktów i usług.

Potrzebne materiały:

- wydrukowane karty z ulotkami i zdjęciami z pliku "Promocje - ulotki" (4-5 ulotek dla każdej grupy);
- kartki A4;
- przybory do malowania i rysowania.

Przebieg:

1. N. dzieli klasę na grupy (4-5-osobowe). Każdej grupie rozdaje po 4-5 wydrukowanych ulotek promocyjnych. Zadaje pytanie: Jaki wyraz pojawia się na praktycznie każdej ulotce? (promocja). Co on oznacza? Dzieci krótko dyskutują na temat słowa "promocja" (5 minut);
2. N. podaje dzieciom zadanie: dokonajcie analizy ulotek pod kątem ich przydatności dla ewentualnego kupującego. Czy skorzystalibyście z promocji znajdujących się na ulotkach? Czy te promocje są korzystne dla kupujących? Dzieci w grupach dyskutują na temat ulotek (10 minut);
3. Każda grupa prezentuje oraz opisuje na forum klasy swoje ulotki. Dzieci opisują je oraz oceniają ich przydatność (10 minut);
4. N. podaje dzieciom kolejne zadanie: przygotowanie własnej ulotki promocyjnej wybranego produktu. Dzieci w grupach, bazując na zdobytej wiedzy, tworzą ulotkę (10 minut);
5. Grupy prezentują na forum klasy swoje ulotki (np. wieszając je na tablicy). N. przeprowadza głosowanie nad najlepiej przygotowaną ulotką. Podsumowanie oraz zakończenie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Pokaz

Analiza tekstu

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w

tekstach kultury

Pol-IV-VI.34.1 : dziecko posiada umiejętność tworzenia tekstów na tematy związane z otaczającą rzeczywistością

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Przed-VI.1.1 : dziecko potrafi wskazać, czym kieruje się dokonując wyboru danego produktu

Przed-VI.1.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega promocja

Przed-VI.1.3 : dziecko potrafi ocenić, kiedy promocja jest korzystna dla kupującego

Przed-VI.1.7 : dziecko potrafi porównywać oferty dotyczące różnych produktów i usług, z których korzysta

Lista załączników:

promocje - ulotki.docx

4 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PROMOCJA! - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci poznają prawa konsumenta, bazując na rozwiązywaniu załączonych do zadania pytań. Następnie grają w planszową grę edukacyjną "Promocja!".

Cele:

- utrwalenie wiedzy na temat pojęcia promocji;
- zapoznanie z podstawowymi prawami konsumenta;
- kształtowanie umiejętności analizowania ulotek reklamowych i promocyjnych;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- materiały z pliku "Promocja! - pytania" (jeden egzemplarz dla każdej grupy (4 osobowej));
- wydrukowane materiały z plików " Promocja! - karty do wycięcia", "Promocja! - gra",

- "Promocja! - punktacja" (jeden wydruk dla każdej grupy 4 - osobowej);
- pionki (jeden dla każdej osoby);
 - kostka k6 (jedna dla każdej grupy 4 - osobowej);
 - nożyczki, klej.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. N. przygotowuje pytania z pliku "Promocja! - pytania". Każda grupa otrzymuje dwa wybrane przez N. pytania. Dzieci mają za zadanie odnaleźć odpowiedzi na pytania, korzystając z sieci internetowej. N. podaje dzieciom strony, z których mogą skorzystać (20 minut);
 - <http://www.federacja-konsumentow.org.pl/story.php?story=393>
 - <http://www.federacja-konsumentow.org.pl/story.php?story=307>
 - <http://www.konsumenckieabc.pl/index.php/dlaczego-wazny-jest-paragon.html>
 - <http://www.konsumenckieabc.pl/>
2. Grupy podają odpowiedzi na pytania na forum klasy. N. wraz z dziećmi krótko dyskutuje na ich temat (10 minut);
3. N. rozdaje każdej grupie wydrukowane karty z plików "Promocja! - karty do wycięcia", "Promocja! - gra", "Promocja! - gra". Dzieci wycinają karty i układają je na boku, łączą obie karty z pliku "Promocja! - gra" (20 minut);
4. N. tłumaczy dzieciom zasady gry. W razie potrzeby prezentuje je podczas przykładowej rozgrywki (10 minut);
5. Dzieci grają w grę. N. w razie potrzeby pomaga lub doradza (35 minut).

Zasady gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty uzyskuje się za poprawne odpowiadanie na pytania oraz dokonywanie wyborów promocji produktów i usług.

Przygotowanie, rozgrywka

Każda osoba stawia swój pionek na polu oznaczonym "START". Gracze wykonują ruchy w turach.

Podczas swojej tury gracz:

- 1) rzuca kostką i przesuwa się o tyle pól, ile wskazuje kostka;
- 2) ciągnie odpowiednią kartę (jeśli zatrzymał się na polu oznaczonym "?", "Promocja" lub "Usługi");
- 3) otrzymuje minusowe lub bonusowe punkty (jeśli zatrzymał się na polu oznaczonym w ten sposób);
- 4) Jeśli gracz dobrał kartę, w zależności od jej rodzaju może wykonać różne czynności:
 - karty "?" - gracz odpowiada na pytanie, za dobrą odpowiedź uzyskuje 2 punkty, za błędną

0 punktów.

- karty "Promocja" - gracz wybiera czy chce skorzystać z promocji, czy też nie. Jeśli uważa, że jest korzystna, zabiera kartę, jeśli nie - odkłada ją na bok. Karty "Promocja" w zależności, czy dana promocja jest korzystna lub nie, mogą być dodatnie lub ujemnie punktowane.
- Karty "Usługi" - działają w taki sam sposób jak karty "Promocja". Gracz dokonuje wyboru, czy chce skorzystać z danej usługi, czy też nie. Te karty są punktowane na podobnych zasadach jak karty "Promocja".

5) Przekazuje kostkę kolejnemu graczowi.

Zakończenie gry, podliczenie punktów

Gra może trwać do momentu wyczerpania jednej z pól kart (lub wszystkich). Wówczas gracze podliczają swoje karty promocji i usług korzystając z załączonego do zadania plik z punktacją. Wygrywa osoba, która uzyska najwięcej punktów.

Zakresy przedmiotowe:

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega promocja

Przed-VI.1.3 : dziecko potrafi ocenić, kiedy promocja jest korzystna dla kupującego

Przed-VI.1.7 : dziecko potrafi porównywać oferty dotyczące różnych produktów i usług, z których korzysta

Lista załączników:

Promocja! - gra.docx

Promocja! - karty do wycięcia.docx

Promocja! - pytania.docx

Promocja! - punktacje.docx

5 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: PROMOCJA! - GRA

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci poznają prawa konsumenta, bazując na rozwiązywaniu załączonych do zadania pytań. Następnie grają w planszową grę edukacyjną "Promocja!".

Cele:

- utrwalenie wiedzy na temat pojęcia promocji;
- zapoznanie z podstawowymi prawami konsumenta;
- kształtowanie umiejętności analizowania ulotek reklamowych i promocyjnych;
- rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

- sala komputerowa;
- materiały z pliku "Promocja! - pytania" (jeden egzemplarz dla każdej grupy (4 osobowej));
- wydrukowane materiały z plików " Promocja! - karty do wycięcia", "Promocja! - gra",

"Promocja! - punktacja" (jeden wydruk dla każdej grupy 4 - osobowej);

- pionki (jeden dla każdej osoby);
- kostka k6 (jedna dla każdej grupy 4 - osobowej);
- nożyczki, klej.

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. N. przygotowuje pytania z pliku "Promocja! - pytania". Każda grupa otrzymuje dwa wybrane przez N. pytania. Dzieci mają za zadanie odnaleźć odpowiedzi na pytania, korzystając z sieci internetowej. N. podaje dzieciom strony, z których mogą skorzystać (20 minut);
 - <http://www.federacja-konsumentow.org.pl/story.php?story=393>
 - <http://www.federacja-konsumentow.org.pl/story.php?story=307>
 - <http://www.konsumenckieabc.pl/index.php/dlaczego-wazny-jest-paragon.html>
 - <http://www.konsumenckieabc.pl/>
2. Grupy podają odpowiedzi na pytania na forum klasy. N. wraz z dziećmi krótko dyskutuje na ich temat (10 minut);
3. N. rozdaje każdej grupie wydrukowane karty z plików "Promocja! - karty do wycięcia", "Promocja! - gra", "Promocja! - gra". Dzieci wycinają karty i układają je na boku, łączą obie karty z pliku "Promocja! - gra" (20 minut);
4. N. tłumaczy dzieciom zasady gry. W razie potrzeby prezentuje je podczas przykładowej rozgrywki (10 minut);
5. Dzieci grają w grę. N. w razie potrzeby pomaga lub doradza (35 minut).

Zasady gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów. Punkty uzyskuje się za poprawne odpowiadanie na pytania oraz dokonywanie wyborów promocji produktów i usług.

Przygotowanie, rozgrywka

Każda osoba stawia swój pionek na polu oznaczonym "START". Gracze wykonują ruchy w turach.

Podczas swojej tury gracz:

- 1) rzuca kostką i przesuwa się o tyle pól, ile wskazuje kostka;
- 2) ciągnie odpowiednią kartę (jeśli zatrzymał się na polu oznaczonym "?", "Promocja" lub "Usługi");
- 3) otrzymuje minusowe lub bonusowe punkty (jeśli zatrzymał się na polu oznaczonym w ten sposób);
- 4) Jeśli gracz dobrał kartę, w zależności od jej rodzaju może wykonać różne czynności:
 - karty "?" - gracz odpowiada na pytanie, za dobrą odpowiedź uzyskuje 2 punkty, za błędną

0 punktów.

- karty "Promocja" - gracz wybiera czy chce skorzystać z promocji, czy też nie. Jeśli uważa, że jest korzystna, zabiera kartę, jeśli nie - odkłada ją na bok. Karty "Promocja" w zależności, czy dana promocja jest korzystna lub nie, mogą być dodatnie lub ujemnie punktowane.
- Karty "Usługi" - działają w taki sam sposób jak karty "Promocja". Gracz dokonuje wyboru, czy chce skorzystać z danej usługi, czy też nie. Te karty są punktowane na podobnych zasadach jak karty "Promocja".

5) Przekazuje kostkę kolejnemu graczowi.

Zakończenie gry, podliczenie punktów

Gra może trwać do momentu wyczerpania jednej z pól kart (lub wszystkich). Wówczas gracze podliczają swoje karty promocji i usług korzystając z załączonego do zadania plik z punktacją. Wygrywa osoba, która uzyska najwięcej punktów.

Zakresy przedmiotowe:

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda definiowania pojęć

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Wizualna i przestrzenna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.2 : dziecko potrafi wyjaśnić, na czym polega promocja

Przed-VI.1.3 : dziecko potrafi ocenić, kiedy promocja jest korzystna dla kupującego

Przed-VI.1.7 : dziecko potrafi porównywać oferty dotyczące różnych produktów i usług, z których korzysta

Lista załączników:

Promocja! - gra.docx

Promocja! - karty do wycięcia.docx

Promocja! - pytania.docx

Promocja! - punktacje.docx

6 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POSTRZEGANIE REKLAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Zajęcia składają się z 3 bloków:

- tworzenie reklamy;
- oglądanie reklamy i dyskusja dydaktyczna na temat reklam;
- debata oksfordzka - czy reklama jest pożyteczna czy szkodliwa?

Cele:

- kształcenie własnego zdania na temat reklamy;
- ćwiczenie umiejętności analitycznych;
- ćwiczenie umiejętności argumentacji;
- doskonalenie umiejętności słuchania innych;
- doskonalenie umiejętności mówienia na dany temat;
- rozwijanie kreatywności;
- celowe stosowanie różnych środków językowych - przekonywanie.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do sieci, rzutnik.

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na kilkusobowe grupy. Ich zadaniem będzie przygotowanie reklamy jednego z 4 produktów:

- telewizora, w którym nigdy nie ma reklam;
- inteligentnego długopisu, który sam pisze klasówki;
- słodczy, od których nie psują się zęby;
- portfela, w którym zawsze są pieniądze (20 minut);

2. Dzieci prezentują swoje reklamy (15 minut);

3. Podsumowanie ćwiczenia przez N. (10 minut);

4. Dzieci oglądają reklamę: <http://www.youtube.com/watch?v=EEfiHmHf2pU> (HORNBAACH - THE INFINITE HOUSE). Co około 2 minuty N. powinien na chwilę przerwać film i zapytać - czego to jest reklama? Powinien powtarzać to aż do momentu, kiedy ktoś zgadnie, że jest to reklama sklepu z artykułami do majsterkowania i wyposażenia domu. Co przez pierwszych kilka minut może nie być wcale oczywiste dla uczniów i uczennic (12 minut);

5. Po obejrzeniu reklamy N. prowadzi dyskusję dydaktyczną na temat języka reklamy:

- czym ta reklama różni się od reklam, które oglądacie w telewizji?
- co was w niej zaskoczyło? Co było inne?
- jaki jest język reklamy?
- czym się różni spot reklamowy od teledysku albo filmu krótkometrażowego?
- jakie znacie rodzaje reklam? Oprócz telewizyjnych? (25 minut);

6. Podsumowanie N. (8 minut);

7. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega debata oksfordzka (15 minut);

8. Debatujący reprezentują dwa poglądy:

- reklama jest szkodliwa;
- reklama jest potrzebna (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Analiza tekstu

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Dyskusja (debata) oksfordzka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Przed-VI.1.1 : dziecko potrafi wskazać, czym kieruje się dokonując wyboru danego produktu

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama

Przed-VI.1.5 : dziecko potrafi opisać korzyści i zagrożenia związane z reklamami

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna różne rodzaje reklam;
- dziecko potrafi analizować reklamę jako tekst kultury;

- dziecko wie, że reklama ma własny język.

7 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POSTRZEGANIE REKLAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Zajęcia składają się z 3 bloków:

- tworzenie reklamy;
- oglądanie reklamy i dyskusja dydaktyczna na temat reklam;
- debata oksfordzka - czy reklama jest pożyteczna czy szkodliwa?

Cele:

- kształcenie własnego zdania na temat reklamy;
- ćwiczenie umiejętności analitycznych;
- ćwiczenie umiejętności argumentacji;
- doskonalenie umiejętności słuchania innych;
- doskonalenie umiejętności mówienia na dany temat;
- rozwijanie kreatywności;
- celowe stosowanie różnych środków językowych - przekonywanie.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do sieci, rzutnik.

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na kilkuosobowe grupy. Ich zadaniem będzie przygotowanie reklamy jednego z 4 produktów:

- telewizora, w którym nigdy nie ma reklam;
- inteligentnego długopisu, który sam pisze klasówki;
- słodczy, od których nie psują się zęby;
- portfela, w którym zawsze są pieniądze (20 minut);

2. Dzieci prezentują swoje reklamy (15 minut);

3. Podsumowanie ćwiczenia przez N. (10 minut);

4. Dzieci oglądają reklamę: <http://www.youtube.com/watch?v=EEfiHmHf2pU> (HORNBAACH - THE INFINITE HOUSE). Co około 2 minuty N. powinien na chwilę przerwać film i zapytać - czego to jest reklama? Powinien powtarzać to aż do momentu, kiedy ktoś zgadnie, że jest to reklama sklepu z artykułami do majsterkowania i wyposażenia domu. Co przez pierwszych kilka minut może nie być wcale oczywiste dla uczniów i uczennic (12 minut);

5. Po obejrzeniu reklamy N. prowadzi dyskusję dydaktyczną na temat języka reklamy:

- czym ta reklama różni się od reklam, które oglądacie w telewizji?
- co was w niej zaskoczyło? Co było inne?
- jaki jest język reklamy?
- czym się różni spot reklamowy od teledysku albo filmu krótkometrażowego?
- jakie znacie rodzaje reklam? Oprócz telewizyjnych? (25 minut);

6. Podsumowanie N. (8 minut);

7. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega debata oksfordzka (15 minut);

8. Debatujący reprezentują dwa poglądy:

- reklama jest szkodliwa;
- reklama jest potrzebna (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Analiza tekstu

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Dyskusja (debata) oksfordzka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Przed-VI.1.1 : dziecko potrafi wskazać, czym kieruje się dokonując wyboru danego produktu

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama

Przed-VI.1.5 : dziecko potrafi opisać korzyści i zagrożenia związane z reklamami

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna różne rodzaje reklam;
- dziecko potrafi analizować reklamę jako tekst kultury;

- dziecko wie, że reklama ma własny język.

8 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: POSTRZEGANIE REKLAMY

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Zajęcia składają się z 3 bloków:

- tworzenie reklamy;
- oglądanie reklamy i dyskusja dydaktyczna na temat reklam;
- debata oksfordzka - czy reklama jest pożyteczna czy szkodliwa?

Cele:

- kształcenie własnego zdania na temat reklamy;
- ćwiczenie umiejętności analitycznych;
- ćwiczenie umiejętności argumentacji;
- doskonalenie umiejętności słuchania innych;
- doskonalenie umiejętności mówienia na dany temat;
- rozwijanie kreatywności;
- celowe stosowanie różnych środków językowych - przekonywanie.

Potrzebne materiały:

- komputer z dostępem do sieci, rzutnik.

Przebieg:

1. Dzieci dzielą się na kilkusobowe grupy. Ich zadaniem będzie przygotowanie reklamy jednego z 4 produktów:

- telewizora, w którym nigdy nie ma reklam;
- inteligentnego długopisu, który sam pisze klasówki;
- słodczy, od których nie psują się zęby;
- portfela, w którym zawsze są pieniądze (20 minut);

2. Dzieci prezentują swoje reklamy (15 minut);

3. Podsumowanie ćwiczenia przez N. (10 minut);

4. Dzieci oglądają reklamę: <http://www.youtube.com/watch?v=EEfiHmHf2pU> (HORNBAACH - THE INFINITE HOUSE). Co około 2 minuty N. powinien na chwilę przerwać film i zapytać - czego to jest reklama? Powinien powtarzać to aż do momentu, kiedy ktoś zgadnie, że jest to reklama sklepu z artykułami do majsterkowania i wyposażenia domu. Co przez pierwszych kilka minut może nie być wcale oczywiste dla uczniów i uczennic (12 minut);

5. Po obejrzeniu reklamy N. prowadzi dyskusję dydaktyczną na temat języka reklamy:

- czym ta reklama różni się od reklam, które oglądacie w telewizji?
- co was w niej zaskoczyło? Co było inne?
- jaki jest język reklamy?
- czym się różni spot reklamowy od teledysku albo filmu krótkometrażowego?
- jakie znacie rodzaje reklam? Oprócz telewizyjnych? (25 minut);

6. Podsumowanie N. (8 minut);

7. N. wyjaśnia dzieciom, na czym polega debata oksfordzka (15 minut);

8. Debatujący reprezentują dwa poglądy:

- reklama jest szkodliwa;
- reklama jest potrzebna (30 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Język polski

Przedsiębiorczość

Metody:

Analiza tekstu

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Dyskusja (debata) oksfordzka

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Pol-IV-VI.20.1 : dziecko potrafi dostrzec charakterystyczne dla danego dzieła cechy artystyczne

Pol-IV-VI.21.1 : dziecko potrafi odróżnić fikcję artystyczną od rzeczywistości

Pol-IV-VI.3.1 : dziecko potrafi zidentyfikować nadawcę oraz odbiorcę wypowiedzi

Pol-IV-VI.31.2 : dziecko potrafi odebrać teksty kultury na poziomie przenośnym

Pol-IV-VI.33.1 : dziecko potrafi odczytać pozytywne oraz negatywne wartości zawarte w tekstach kultury

Pol-IV-VI.37.2 : dziecko potrafi posługiwać się podczas wypowiedzi ustnej mimiką, gestykulacją oraz postawą ciała

Pol-IV-VI.4.1 : dziecko potrafi zidentyfikować wypowiedź jako tekst informacyjny, literacki lub reklamowy

Pol-IV-VI.41.2 : dziecko potrafi podczas rozmowy mówić na temat

Przed-VI.1.1 : dziecko potrafi wskazać, czym kieruje się dokonując wyboru danego produktu

Przed-VI.1.4 : dziecko wie, czym jest reklama

Przed-VI.1.5 : dziecko potrafi opisać korzyści i zagrożenia związane z reklamami

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Dodatkowe osiągnięcia:

- dziecko zna różne rodzaje reklam;
- dziecko potrafi analizować reklamę jako tekst kultury;

- dziecko wie, że reklama ma własny język.

9 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRÓLOWIE W PORTFELU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z historią pieniądza.

Cele:

- zapoznanie dzieci z historią i rolą pieniądza;
- zapoznanie dzieci z pojęciem waluty;
- pokazanie różnorodności walut;
- rozwijanie umiejętności twórczego myślenia;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego dochodzenia do wiedzy.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu (pięć sztuk);
- duże kartony i pisaki;
- wskazane jest przyniesienie przez N. kilku prawdziwych walut z różnych stron świata.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Skojarzenia do słowa "Pieniądz". (5 minut)

N. prosi o podanie skojarzeń do słowa pieniądz, pieniądze.

Zapisuje wszystkie skojarzenia dzieci na tablicy.

2. "Co by było, gdyby nie było pieniędzy...?" (15 minut)

N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe.

Każda grupa na dużym kartonie wypisuje swoje pomysły.

N. podczas pracy grup może zadawać pytania ułatwiające dzieciom wyobrażenie sobie tej sytuacji na przykład: "Zastanówcie się, jak kupowałoby się marchewkę, a jak nową bluzkę?",

"Czy potrzebne by były portfele?", "Co dostawałoby się za wykonaną pracę".

3. Prezentacja wyników prac w grupach. (15 minut)

Poszczególne grupy prezentują swoje pomysły.

Podczas prezentacji grup N. zapisuje na tablicy wszystkie zagadnienia związane z rolą pieniądza w przeszłości i teraźniejszości.

N. podsumowuje mówiąc o tym, że kiedyś istniała tylko gospodarka oparta na wymianie dóbr i usług. W różnych okresach dziejowych stosowano rozmaite formy pieniądza, pieniądzem mogła być sól (Imperium Rzymskie), złoto, zboże, a nawet skóry upolowanych zwierząt.

Następnie na podstawie zaprezentowanych prac N. podkreśla funkcje pieniądza we współczesnej gospodarce (pieniądz jest środkiem wymiany, środkiem płatniczym przy kupnie towarów na kredyt, pieniądz umożliwia przechowywanie bogactw, ale w określonym czasie, bo pieniądz traci na wartości).

N. pyta dzieci: "Skoro rola pieniądza jest tak duża, czy myślicie, że na całym świecie są pieniądze, czy wszędzie pieniądze są takie same?"

4. Burza mózgów. "Czy na całym świecie pieniądze są takie same?" (10 minut)

"Czym się różnią?"

Dzieci udzielają spontanicznych wypowiedzi. N. zapisuje je na tablicy.

Jako podsumowanie wprowadza informację o różnych walutach istniejących w różnych krajach.

N. może odnieść się do biblijnej historii Wieży Babel i pomieszaniu języków na świecie.

Prosi dzieci, żeby w domu zastanowiły się (zapytały się rodziców), jakie znają waluty. Każdy ma przynieść na karteczce nazwy minimum trzech walut.

Lekcja 2

1. Waluty. (10 minut)

N. prosi, żeby dzieci odczytały nazwy walut. N. zapisuje walutę i nazwę kraju, z którego ta waluta pochodzi.

Jeżeli nie pojawi się polska waluta, N. dopytuje się o to.

Pyta, jakie nominały mają polskie monety oraz banknoty.

N. pokazuje różne dzieciom różne waluty.

2. Dyskusja dydaktyczna (3 minuty)

"Czy będąc za granicą w sklepie, mogę zapłacić polskimi banknotami?" "W jaki sposób mogę zapłacić za zakupy?" "Skąd wziąć walutę danego kraju?" "Czy walutę innego kraju się kupuje?" "Gdzie się ją kupuje?"

N. mówi o wymianie walut. Podaje aktualny kurs dolara. Pokazuje przykładowe wyliczenie.

"A czy pamiętacie, jak wyglądają polskie banknoty, umielibyście je odróżnić od innych?"

3. Banknoty w Polsce. Czy pamiętacie co znajduje się na banknotach, czyje wizerunki? (3 minuty)

N. pokazuje dzieciom banknoty na stronie NBP (

http://www.nbp.pl/home.aspx?f=/banknoty_i_monety/banknoty_obiegowe.html).

4. Królowie w portfelu. (20 minut)

Praca w grupach. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa będzie analizowała inny banknot (10 zł, 20 zł, 50 zł, 100 zł, 200 zł), innego władcę polski.

Wizerunki na banknotach: Mieszko I, Bolesław Chrobry, Kazimierz Wielki, Władysław Jagiełło, Zygmunt Stary.

Dzieci wyszukują na stronach Wikipedii lub w encyklopedii informacje o władcach Polski. Każda grupa analizuje postać innego króla.

Na dużych kartonach piszą informację: Kiedy żył? Czego dokonał?

Dla dzieci to ćwiczenie może być dosyć trudne, ponieważ nie znają jeszcze historii Polski. Celem nie jest dokładne poznanie życiorysów poszczególnych władców i ich dokonań. Dzięki temu ćwiczeniu dzieci mają się zastanowić, co spowodowało, że owi władcy zostali umieszczeni na banknotach.

5. Prezentacja wyników prac poszczególnych grup. Omówienie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Burza mózgów

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.8 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe waluty oraz ich nominały

Przed-VI.1.9 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego na świecie są różne waluty

Przed-VI.3.7 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób ludzie wchodzą w posiadanie różnych przedmiotów (zapłata, wymiana dóbr, udostępnianie za darmo)

10 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: KRÓLOWIE W PORTFELU

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

TAK

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci zapoznają się z historią pieniądza.

Cele:

- zapoznanie dzieci z historią i rolą pieniądza;
- zapoznanie dzieci z pojęciem waluty;
- pokazanie różnorodności walut;
- rozwijanie umiejętności twórczego myślenia;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego dochodzenia do wiedzy.

Potrzebne materiały:

- komputery z dostępem do internetu (pięć sztuk);
- duże kartony i pisaki;
- wskazane jest przyniesienie przez N. kilku prawdziwych walut z różnych stron świata.

Przebieg:

Lekcja 1

1. Skojarzenia do słowa "Pieniądz". (5 minut)

N. prosi o podanie skojarzeń do słowa pieniądz, pieniądze.

Zapisuje wszystkie skojarzenia dzieci na tablicy.

2. "Co by było, gdyby nie było pieniędzy...?" (15 minut)

N. dzieli dzieci na grupy 5 osobowe.

Każda grupa na dużym kartonie wypisuje swoje pomysły.

N. podczas pracy grup może zadawać pytania ułatwiające dzieciom wyobrażenie sobie tej sytuacji na przykład: "Zastanówcie się, jak kupowałoby się marchewkę, a jak nową bluzkę?", "Czy potrzebne by były portfele?", "Co dostawałoby się za wykonaną pracę".

3. Prezentacja wyników prac w grupach. (15 minut)

Poszczególne grupy prezentują swoje pomysły.

Podczas prezentacji grup N. zapisuje na tablicy wszystkie zagadnienia związane z rolą pieniądza w przeszłości i teraźniejszości.

N. podsumowuje mówiąc o tym, że kiedyś istniała tylko gospodarka oparta na wymianie dóbr i usług. W różnych okresach dziejowych stosowano rozmaite formy pieniądza, pieniądzem mogła być sól (Imperium Rzymskie), złoto, zboże, a nawet skóry upolowanych zwierząt.

Następnie na podstawie zaprezentowanych prac N. podkreśla funkcje pieniądza we współczesnej gospodarce (pieniądz jest środkiem wymiany, środkiem płatniczym przy kupnie towarów na kredyt, pieniądz umożliwia przechowywanie bogactw, ale w określonym czasie, bo pieniądz traci na wartości).

N. pyta dzieci: "Skoro rola pieniądza jest tak duża, czy myślicie, że na całym świecie są pieniądze, czy wszędzie pieniądze są takie same?"

4. Burza mózgów. "Czy na całym świecie pieniądze są takie same?" (10 minut)

"Czym się różnią?"

Dzieci udzielają spontanicznych wypowiedzi. N. zapisuje je na tablicy.

Jako podsumowanie wprowadza informację o różnych walutach istniejących w różnych krajach.

N. może odnieść się do biblijnej historii Wieży Babel i pomieszaniu języków na świecie.

Prosi dzieci, żeby w domu zastanowiły się (zapytały się rodziców), jakie znają waluty. Każdy ma przynieść na karteczce nazwy minimum trzech walut.

Lekcja 2

1. Waluty. (10 minut)

N. prosi, żeby dzieci odczytały nazwy walut. N. zapisuje walutę i nazwę kraju, z którego ta waluta pochodzi.

Jeżeli nie pojawi się polska waluta, N. dopytuje się o to.

Pyta, jakie nominały mają polskie monety oraz banknoty.

N. pokazuje różne dzieciom różne waluty.

2. Dyskusja dydaktyczna (3 minuty)

"Czy będąc za granicą w sklepie, mogę zapłacić polskimi banknotami?" "W jaki sposób mogę zapłacić za zakupy?" "Skąd wziąć walutę danego kraju?" "Czy walutę innego kraju się kupuje?" "Gdzie się ją kupuje?"

N. mówi o wymianie walut. Podaje aktualny kurs dolara. Pokazuje przykładowe wyliczenie.

"A czy pamiętacie, jak wyglądają polskie banknoty, umielibyście je odróżnić od innych?"

3. Banknoty w Polsce. Czy pamiętacie co znajduje się na banknotach, czyje wizerunki? (3 minuty)

N. pokazuje dzieciom banknoty na stronie NBP (

http://www.nbp.pl/home.aspx?f=/banknoty_i_monety/banknoty_obiegowe.html).

4. Królowie w portfelu. (20 minut)

Praca w grupach. N. dzieli dzieci na 5 grup. Każda grupa będzie analizowała inny banknot (10 zł, 20 zł, 50 zł, 100 zł, 200 zł), innego władcę polski.

Wizerunki na banknotach: Mieszko I, Bolesław Chrobry, Kazimierz Wielki, Władysław Jagiełło, Zygmunt Stary.

Dzieci wyszukują na stronach Wikipedii lub w encyklopedii informacje o władcach Polski. Każda grupa analizuje postać innego króla.

Na dużych kartonach piszą informację: Kiedy żył? Czego dokonał?

Dla dzieci to ćwiczenie może być dosyć trudne, ponieważ nie znają jeszcze historii Polski. Celem nie jest dokładne poznanie życiorysów poszczególnych władców i ich dokonań. Dzięki temu ćwiczeniu dzieci mają się zastanowić, co spowodowało, że owi władcy zostali umieszczeni na banknotach.

5. Prezentacja wyników prac poszczególnych grup. Omówienie (10 minut).

Zakresy przedmiotowe:

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda samodzielnego dochodzenia do wiedzy

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Dyskusja dydaktyczna

Techniki:

Burza mózgów

Webquest

Tryby pracy:

Cała klasa

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.8 : dziecko potrafi rozróżnić podstawowe waluty oraz ich nominały

Przed-VI.1.9 : dziecko potrafi wyjaśnić, dlaczego na świecie są różne waluty

Przed-VI.3.7 : dziecko potrafi wskazać, w jaki sposób ludzie wchodzą w posiadanie różnych przedmiotów (zapłata, wymiana dóbr, udostępnianie za darmo)

11 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRA - KRYZYSY ŚWIATOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci grają w grę polegającą na radzeniu sobie z różnego typu sytuacjami (głównie kryzysowymi) dzięki współpracy wszystkich graczy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie z różnego typu sytuacjami kryzysowymi;
- zapoznanie z problemami współczesnego świata;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Lekcja 2

Dla każdej grupy 4 - osobowej:

- wydrukowane karty z pliku "kryzysy", "karty z państwami", "linia Ziemi i znacznik", "surowce - technologie, woda, żywność, ropa naftowa".
- nożyczki (kilka na grupę);

- opcjonalnie: klej i papier techniczny (w celu wzmocnienia kart do gry).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe lub 6 - osobowe (5 minut);
2. N. zapisuje na tablicy "problemy współczesnego świata". Następnie zadaje klasie pytanie: "Jak uważacie, z jakimi problemami zmagają się współczesne państwa?". Każda z grup stara się stworzyć listę około 5 problemów (5 - 10 minut);
3. Każda z grup podaje swoje propozycje na forum klasy oraz zapisuje je na tablicy (w formie haseł). Dzieci mogą wraz z N. przedyskutować krótko dany problem (10 minut);
4. Następnie każda grupa wybiera jeden z problemów (lub N. przydziela każdej grupie). Zespoły starają się znaleźć potencjalne rozwiązania swoich problemów (można zastosować metodę myślących kapeluszy De Bono w przypadku grup 6 - osobowych) (10 minut);
5. Każda z grup podaje rozwiązania na forum klasy. N. wraz z dziećmi może krótko przedyskutować zaproponowane rozwiązania problemów (10 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą grały w grę, polegającą na rozwiązywaniu różnych problemów współczesnego świata. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Każda grupa otrzymuje zestaw kart do gry. Dzieci wycinają wszystkie elementy w grupach (15 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry podczas przykładowej rozgrywki (10 minut);
3. Dzieci rozpoczynają pierwszą rozgrywkę (20 minut);

Lekcje 3 - 4

1. Dzieci przeprowadzają rozgrywki w grupach. Po każdej rozgrywce składy grup mogą ulegać zmianie. N. w miarę konieczności pomaga lub doradza dzieciom (70 minut);
2. N. podsumowuje grę, pyta dzieci, co im sprawiało trudności, a co było łatwe. Dzieci wypowiadają się na temat przeprowadzonych rozgrywek, opowiadają związane z nimi anegdoty, itp. (10 - 15 minut).

Zasady gry

Cel gry

Celem gry jest przemieszczenie znacznika Ziemi na ostatnią, zieloną kratkę na linii Ziemi. Osiąga się to, dzięki rozwiązywaniu pojawiających się podczas rozgrywki kryzysów. Gracze współpracują przeciwko mechanice gry (tzw. "gra przeciw grze").

Przygotowanie

Gra toczy się w grupach 4 - osobowych. Gracze tasują i rozkładają karty z surowcami i kryzysami. Znacznik Ziemi umieszczony zostaje na środku linii Ziemi (biała kratka). Gracze

losują państwa oraz dobierają liczbę surowców, odpowiadającą znacznikowi znajdującemu się na jego karcie państwa.

Rozgrywka

Pierwszy gracz dobiera kartę kryzysu, czyta ją oraz pokazuje pozostałym graczom. Na karcie znajduje się liczba punktów danego surowca, które należy zbierać, aby poradzić sobie z danym problemem. Każdy z graczy deklaruje, czy pomoże w rozwiązaniu problemu oraz jakim surowcem dysponuje. Gracze nie mogą dokładnie powiedzieć, jaką liczbę surowca dodają, mogą jednak stosować ogólne stwierdzenia (np. dodałem dużo ropy naftowej). Gracze dorzucają dowolną liczbę kart. Dorzucane karty są zakryte.

Gdy wszyscy dorzucą karty celem rozwiązania problemu, gracz, który dobrał kartę kryzysu, zbiera je, tasuje i podlicza. Jeżeli udało się pokonać kryzys, przesuwają znacznik ziemi o jeden w przód, w przeciwnym wypadku znacznik jest przesuwany w tył.

Rozpoczyna się następna tura. Gracz wyciąga kolejną kartę kryzysu oraz dobiera karty surowców zgodnie z kartą państwa, którą dysponuje (pozostali gracze nie dobierają surowców). Rozwiązanie kryzysu toczy się w taki sam sposób, jak podczas pierwszej rozgrywki.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.12 : dziecko potrafi zaplanować swoje dochody i wydatki

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Przed-VI.4.4 : dziecko potrafi wskazać problemy społeczne występujące na poziomie regionalnym i światowym

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Surowce - ropa naftowa.docx

Linia Ziemi i znacznik.docx

Kryzysy.pdf

Surowce - woda.docx

Karty z państwami.docx

Surowce - technologie.docx

Surowce - żywność.docx

12 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRA - KRYZYSY ŚWIATOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci grają w grę polegającą na radzeniu sobie z różnego typu sytuacjami (głównie kryzysowymi) dzięki współpracy wszystkich graczy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie z różnego typu sytuacjami kryzysowymi;
- zapoznanie z problemami współczesnego świata;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Lekcja 2

Dla każdej grupy 4 - osobowej:

- wydrukowane karty z pliku "kryzysy", "karty z państwami", "linia Ziemi i znacznik", "surowce - technologie, woda, żywność, ropa naftowa".
- nożyczki (kilka na grupę);

- opcjonalnie: klej i papier techniczny (w celu wzmocnienia kart do gry).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe lub 6 - osobowe (5 minut);
2. N. zapisuje na tablicy "problemy współczesnego świata". Następnie zadaje klasie pytanie: "Jak uważacie, z jakimi problemami zmagają się współczesne państwa?". Każda z grup stara się stworzyć listę około 5 problemów (5 - 10 minut);
3. Każda z grup podaje swoje propozycje na forum klasy oraz zapisuje je na tablicy (w formie haseł). Dzieci mogą wraz z N. przedyskutować krótko dany problem (10 minut);
4. Następnie każda grupa wybiera jeden z problemów (lub N. przydziela każdej grupie). Zespoły starają się znaleźć potencjalne rozwiązania swoich problemów (można zastosować metodę myślących kapeluszy De Bono w przypadku grup 6 - osobowych) (10 minut);
5. Każda z grup podaje rozwiązania na forum klasy. N. wraz z dziećmi może krótko przedyskutować zaproponowane rozwiązania problemów (10 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą grały w grę, polegającą na rozwiązywaniu różnych problemów współczesnego świata. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Każda grupa otrzymuje zestaw kart do gry. Dzieci wycinają wszystkie elementy w grupach (15 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry podczas przykładowej rozgrywki (10 minut);
3. Dzieci rozpoczynają pierwszą rozgrywkę (20 minut);

Lekcje 3 - 4

1. Dzieci przeprowadzają rozgrywki w grupach. Po każdej rozgrywce składy grup mogą ulegać zmianie. N. w miarę konieczności pomaga lub doradza dzieciom (70 minut);
2. N. podsumowuje grę, pyta dzieci, co im sprawiało trudności, a co było łatwe. Dzieci wypowiadają się na temat przeprowadzonych rozgrywek, opowiadają związane z nimi anegdoty, itp. (10 - 15 minut).

Zasady gry

Cel gry

Celem gry jest przemieszczenie znacznika Ziemi na ostatnią, zieloną kratkę na linii Ziemi. Osiąga się to, dzięki rozwiązywaniu pojawiających się podczas rozgrywki kryzysów. Gracze współpracują przeciwko mechanice gry (tzw. "gra przeciw grze").

Przygotowanie

Gra toczy się w grupach 4 - osobowych. Gracze tasują i rozkładają karty z surowcami i kryzysami. Znacznik Ziemi umieszczony zostaje na środku linii Ziemi (biała kratka). Gracze

losują państwa oraz dobierają liczbę surowców, odpowiadającą znacznikowi znajdującemu się na jego karcie państwa.

Rozgrywka

Pierwszy gracz dobiera kartę kryzysu, czyta ją oraz pokazuje pozostałym graczom. Na karcie znajduje się liczba punktów danego surowca, które należy zbierać, aby poradzić sobie z danym problemem. Każdy z graczy deklaruje, czy pomoże w rozwiązaniu problemu oraz jakim surowcem dysponuje. Gracze nie mogą dokładnie powiedzieć, jaką liczbę surowca dodają, mogą jednak stosować ogólne stwierdzenia (np. dodałem dużo ropy naftowej). Gracze dorzucają dowolną liczbę kart. Dorzucane karty są zakryte.

Gdy wszyscy dorzucą karty celem rozwiązania problemu, gracz, który dobrał kartę kryzysu, zbiera je, tasuje i podlicza. Jeżeli udało się pokonać kryzys, przesuwana znacznik ziemi o jeden w przód, w przeciwnym wypadku znacznik jest przesuwany w tył.

Rozpoczyna się następna tura. Gracz wyciąga kolejną kartę kryzysu oraz dobiera karty surowców zgodnie z kartą państwa, którą dysponuje (pozostali gracze nie dobierają surowców). Rozwiązanie kryzysu toczy się w taki sam sposób, jak podczas pierwszej rozgrywki.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.12 : dziecko potrafi zaplanować swoje dochody i wydatki

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Przed-VI.4.4 : dziecko potrafi wskazać problemy społeczne występujące na poziomie regionalnym i światowym

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Surowce - ropa naftowa.docx

Linia Ziemi i znacznik.docx

Kryzysy.pdf

Surowce - woda.docx

Karty z państwami.docx

Surowce - technologie.docx

Surowce - żywność.docx

13 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRA - KRYZYSY ŚWIATOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci grają w grę polegającą na radzeniu sobie z różnego typu sytuacjami (głównie kryzysowymi) dzięki współpracy wszystkich graczy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie z różnego typu sytuacjami kryzysowymi;
- zapoznanie z problemami współczesnego świata;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Lekcja 2

Dla każdej grupy 4 - osobowej:

- wydrukowane karty z pliku "kryzysy", "karty z państwami", "linia Ziemi i znacznik", "surowce - technologie, woda, żywność, ropa naftowa".
- nożyczki (kilka na grupę);

- opcjonalnie: klej i papier techniczny (w celu wzmocnienia kart do gry).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe lub 6 - osobowe (5 minut);
2. N. zapisuje na tablicy "problemy współczesnego świata". Następnie zadaje klasie pytanie: "Jak uważacie, z jakimi problemami zmagają się współczesne państwa?". Każda z grup stara się stworzyć listę około 5 problemów (5 - 10 minut);
3. Każda z grup podaje swoje propozycje na forum klasy oraz zapisuje je na tablicy (w formie haseł). Dzieci mogą wraz z N. przedyskutować krótko dany problem (10 minut);
4. Następnie każda grupa wybiera jeden z problemów (lub N. przydziela każdej grupie). Zespoły starają się znaleźć potencjalne rozwiązania swoich problemów (można zastosować metodę myślących kapeluszy De Bono w przypadku grup 6 - osobowych) (10 minut);
5. Każda z grup podaje rozwiązania na forum klasy. N. wraz z dziećmi może krótko przedyskutować zaproponowane rozwiązania problemów (10 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą grały w grę, polegającą na rozwiązywaniu różnych problemów współczesnego świata. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Każda grupa otrzymuje zestaw kart do gry. Dzieci wycinają wszystkie elementy w grupach (15 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry podczas przykładowej rozgrywki (10 minut);
3. Dzieci rozpoczynają pierwszą rozgrywkę (20 minut);

Lekcje 3 - 4

1. Dzieci przeprowadzają rozgrywki w grupach. Po każdej rozgrywce składy grup mogą ulegać zmianie. N. w miarę konieczności pomaga lub doradza dzieciom (70 minut);
2. N. podsumowuje grę, pyta dzieci, co im sprawiało trudności, a co było łatwe. Dzieci wypowiadają się na temat przeprowadzonych rozgrywek, opowiadają związane z nimi anegdoty, itp. (10 - 15 minut).

Zasady gry

Cel gry

Celem gry jest przemieszczenie znacznika Ziemi na ostatnią, zieloną kratkę na linii Ziemi. Osiąga się to, dzięki rozwiązywaniu pojawiających się podczas rozgrywki kryzysów. Gracze współpracują przeciwko mechanice gry (tzw. "gra przeciw grze").

Przygotowanie

Gra toczy się w grupach 4 - osobowych. Gracze tasują i rozkładają karty z surowcami i kryzysami. Znacznik Ziemi umieszczony zostaje na środku linii Ziemi (biała kratka). Gracze

losują państwa oraz dobierają liczbę surowców, odpowiadającą znacznikowi znajdującemu się na jego karcie państwa.

Rozgrywka

Pierwszy gracz dobiera kartę kryzysu, czyta ją oraz pokazuje pozostałym graczom. Na karcie znajduje się liczba punktów danego surowca, które należy zbierać, aby poradzić sobie z danym problemem. Każdy z graczy deklaruje, czy pomoże w rozwiązaniu problemu oraz jakim surowcem dysponuje. Gracze nie mogą dokładnie powiedzieć, jaką liczbę surowca dodają, mogą jednak stosować ogólne stwierdzenia (np. dodałem dużo ropy naftowej). Gracze dorzucają dowolną liczbę kart. Dorzucane karty są zakryte.

Gdy wszyscy dorzucą karty celem rozwiązania problemu, gracz, który dobrał kartę kryzysu, zbiera je, tasuje i podlicza. Jeżeli udało się pokonać kryzys, przesuwają znacznik ziemi o jeden w przód, w przeciwnym wypadku znacznik jest przesuwany w tył.

Rozpoczyna się następna tura. Gracz wyciąga kolejną kartę kryzysu oraz dobiera karty surowców zgodnie z kartą państwa, którą dysponuje (pozostali gracze nie dobierają surowców). Rozwiązanie kryzysu toczy się w taki sam sposób, jak podczas pierwszej rozgrywki.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.12 : dziecko potrafi zaplanować swoje dochody i wydatki

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Przed-VI.4.4 : dziecko potrafi wskazać problemy społeczne występujące na poziomie regionalnym i światowym

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Surowce - ropa naftowa.docx

Linia Ziemi i znacznik.docx

Kryzysy.pdf

Surowce - woda.docx

Karty z państwami.docx

Surowce - technologie.docx

Surowce - żywność.docx

14 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: GRA - KRYZYSY ŚWIATOWE

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 4

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci grają w grę polegającą na radzeniu sobie z różnego typu sytuacjami (głównie kryzysowymi) dzięki współpracy wszystkich graczy.

Cele:

- rozwijanie umiejętności współpracy w grupie;
- zapoznanie z różnego typu sytuacjami kryzysowymi;
- zapoznanie z problemami współczesnego świata;
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w sytuacji zwycięstwa i porażki.

Potrzebne materiały:

Lekcja 2

Dla każdej grupy 4 - osobowej:

- wydrukowane karty z pliku "kryzysy", "karty z państwami", "linia Ziemi i znacznik", "surowce - technologie, woda, żywność, ropa naftowa".
- nożyczki (kilka na grupę);

- opcjonalnie: klej i papier techniczny (w celu wzmocnienia kart do gry).

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe lub 6 - osobowe (5 minut);
2. N. zapisuje na tablicy "problemy współczesnego świata". Następnie zadaje klasie pytanie: "Jak uważacie, z jakimi problemami zmagają się współczesne państwa?". Każda z grup stara się stworzyć listę około 5 problemów (5 - 10 minut);
3. Każda z grup podaje swoje propozycje na forum klasy oraz zapisuje je na tablicy (w formie haseł). Dzieci mogą wraz z N. przedyskutować krótko dany problem (10 minut);
4. Następnie każda grupa wybiera jeden z problemów (lub N. przydziela każdej grupie). Zespoły starają się znaleźć potencjalne rozwiązania swoich problemów (można zastosować metodę myślących kapeluszy De Bono w przypadku grup 6 - osobowych) (10 minut);
5. Każda z grup podaje rozwiązania na forum klasy. N. wraz z dziećmi może krótko przedyskutować zaproponowane rozwiązania problemów (10 minut);

Lekcja 2

1. N. informuje dzieci, że podczas dzisiejszej lekcji będą grały w grę, polegającą na rozwiązywaniu różnych problemów współczesnego świata. N. dzieli klasę na grupy 4 - osobowe. Każda grupa otrzymuje zestaw kart do gry. Dzieci wycinają wszystkie elementy w grupach (15 minut);
2. N. tłumaczy zasady gry podczas przykładowej rozgrywki (10 minut);
3. Dzieci rozpoczynają pierwszą rozgrywkę (20 minut);

Lekcje 3 - 4

1. Dzieci przeprowadzają rozgrywki w grupach. Po każdej rozgrywce składy grup mogą ulegać zmianie. N. w miarę konieczności pomaga lub doradza dzieciom (70 minut);
2. N. podsumowuje grę, pyta dzieci, co im sprawiało trudności, a co było łatwe. Dzieci wypowiadają się na temat przeprowadzonych rozgrywek, opowiadają związane z nimi anegdoty, itp. (10 - 15 minut).

Zasady gry

Cel gry

Celem gry jest przemieszczenie znacznika Ziemi na ostatnią, zieloną kratkę na linii Ziemi. Osiąga się to, dzięki rozwiązywaniu pojawiających się podczas rozgrywki kryzysów. Gracze współpracują przeciwko mechanice gry (tzw. "gra przeciw grze").

Przygotowanie

Gra toczy się w grupach 4 - osobowych. Gracze tasują i rozkładają karty z surowcami i kryzysami. Znacznik Ziemi umieszczony zostaje na środku linii Ziemi (biała kratka). Gracze

losują państwa oraz dobierają liczbę surowców, odpowiadającą znacznikowi znajdującemu się na jego karcie państwa.

Rozgrywka

Pierwszy gracz dobiera kartę kryzysu, czyta ją oraz pokazuje pozostałym graczom. Na karcie znajduje się liczba punktów danego surowca, które należy zbierać, aby poradzić sobie z danym problemem. Każdy z graczy deklaruje, czy pomoże w rozwiązaniu problemu oraz jakim surowcem dysponuje. Gracze nie mogą dokładnie powiedzieć, jaką liczbę surowca dodają, mogą jednak stosować ogólne stwierdzenia (np. dodałem dużo ropy naftowej). Gracze dorzucają dowolną liczbę kart. Dorzucane karty są zakryte.

Gdy wszyscy dorzucą karty celem rozwiązania problemu, gracz, który dobrał kartę kryzysu, zbiera je, tasuje i podlicza. Jeżeli udało się pokonać kryzys, przesuwana znacznik ziemi o jeden w przód, w przeciwnym wypadku znacznik jest przesuwany w tył.

Rozpoczyna się następna tura. Gracz wyciąga kolejną kartę kryzysu oraz dobiera karty surowców zgodnie z kartą państwa, którą dysponuje (pozostali gracze nie dobierają surowców). Rozwiązanie kryzysu toczy się w taki sam sposób, jak podczas pierwszej rozgrywki.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Metoda twórczego rozwiązywania problemów

Dyskusja dydaktyczna

Tryby pracy:

W grupach

Aktywizowane typy inteligencji:

Przyrodnicza

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.12 : dziecko potrafi zaplanować swoje dochody i wydatki

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Przed-VI.4.4 : dziecko potrafi wskazać problemy społeczne występujące na poziomie regionalnym i światowym

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Psych-IV-VI.2.7 : dziecko dba o własne potrzeby i komunikowanie je

Psych-IV-VI.8.5 : dziecko potrafi współpracować w grupie w sytuacjach zadaniowych

Lista załączników:

Surowce - ropa naftowa.docx

Linia Ziemi i znacznik.docx

Kryzysy.pdf

Surowce - woda.docx

Karty z państwami.docx

Surowce - technologie.docx

Surowce - żywność.docx

15 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYCIE NA PENSJI MINIMALNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci grając w grę dydaktyczną, poznają trudności, z jakimi borykają się osoby najmniej zamożne. Uczą się gospodarować pieniędzmi i poznają zawiłości budżetu domowego. Zadanie realizowane przez 3 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem budowania budżetu domowego;
- rozwijanie wiedzy na temat zarabiania oraz planowania swoich wydatków;
- rozwijanie umiejętności związanych z gospodarowaniem pieniędzmi;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zawiłości i problemów związanych z utrzymaniem domu i rodziny.

Potrzebne materiały:

- przydatne materiały: poradnik "Budżet domowy, czyli co musisz wiedzieć o

oszczędzaniu" (http://www.arf.edu.pl/files/budzet_domowy.pdf; Akademia Rodzinnych Finansów)

- Do lekcji 1.:
 - materiał: dochody i wydatki domowe.
- Do lekcji 2.:
 - przygotowana plansza do gry (po jednej dla każdego dziecka);
 - koperty i kolorowy papier A4;
 - zwykłe kartki A4.

Przebieg:

Lekcja 1. Przygotowanie i wyjaśnienie zasad gry

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w ciągu kolejnych spotkań dowiedzą się, czym jest budżet domowy, a nawet zobaczą, jak trudno jest go planować i realizować; (2 minuty)
2. N. prosi dzieci o stworzenie mapy myśli, w której środku znajdowałby się napis "Budżet domowy", a dookoła słowa i skojarzenia z nim związane, a także odpowiedzi na pytania:
 - jakie przychody występują w twoim domu?;
 - jakie wydatki występują w twoim domu co miesiąc?;
 - czy zdarzają się wydatki nieprzewidziane? Jeśli tak, jakie?;
 - w jaki sposób oszczędzasz pieniądze ty, a w jaki reszta twojej rodziny? (15 minut);
3. N. monitoruje pracę dzieci.
4. N. wyjaśnia dzieciom, że na budżet domowy składa się wiele elementów. "Budżet ma pomóc zapewnić równowagę domowych finansów, co należy rozumieć jako zachowanie odpowiednich relacji pomiędzy ogólną kwotą dochodów i wydatków. Chodzi o równowagę pojmowaną nie tylko jako równość pomiędzy stroną dochodową a wydatkową, ale również jako płynność. Terminem tym określa się zdolność do regulowania zobowiązań gospodarstwa domowego – czyli do zapłaty bieżących wydatków bądź spłaty zadłużenia. Z tego względu duże znaczenie ma kontrola całości, a tym samym opracowanie jednego dokumentu, którym będzie właśnie budżet gospodarstwa domowego. Dobrze skonstruowany budżet nie musi mieć wysokich dochodów, bo ich poziom nie jest tu istotny. Chodzi raczej o sposób rozdysponowania środków, czyli po prostu wydawania pieniędzy" (Budżet domowy, czyli co musisz wiedzieć o oszczędzaniu");
5. N. nawiązuje tutaj także do stworzonych map myśli. Dzieci zastanawiają się, czy wspomniane elementy budżetu domowego występują także w ich domu i w jaki sposób można oszczędzać pieniądze (15 minut);
6. N. zapoznaje dzieci z zasadami gry. Prosi je też o przyniesienie kopert i kolorowego papieru na następne spotkanie. (10 minut)

Lekcja 2. Rozgrywka

1. Dzieci rozgrywają grę. Próbują zrealizować wybrane cele (45 minut).

Lekcja 3. Podsumowanie

1. N. przypomina dzieciom ostatnie spotkanie. Pyta:
 - czy komuś udało się zrealizować wszystkie swoje cele? Jeśli tak, w jaki sposób?;
 - kto był bliski realizacji swoich celów? (5 minut)
2. Prawdopodobnie większość dzieci nie była w stanie zrealizować swoich celów. N. wraz z dziećmi (najlepiej w kręgu) omawia zadanie, które dzieci realizowały:
 - dlaczego nie były w stanie zrealizować swoich celów?;
 - czy pojawiały się u nich jakieś trudne emocje? Jakie? (uwaga dzieci mogą określać to różnymi nazwami, mogą opisywać, warto wówczas zwrócić uwagę na ich zasób słownictwa, np.: frustracja, niezadowolenie, smutek, zrezygnowanie, depresja, niechęć, złość, wściekłość);
 - co w zadaniu było dla dzieci najtrudniejsze? (20 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom pojęcia:
 - wynagrodzenie minimalne;
 - ubóstwo, bieda;
 - oszczędzanie (10 minut);
4. N. rozmawia z dziećmi na temat tego, jakie są dla nich najważniejsze wnioski z tego cyklu lekcji (10 minut).

Potencjalne problemy:

- uwaga! Zadanie nie odwzorowuje prawdziwych cen, czy rzeczywistego poziomu pensji minimalnej. Proponowane wartości miały ułatwić dzieciom wykonywanie obliczeń. N. może zdecydować o wprowadzeniu innego wynagrodzenia i innych cen.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.10 : dziecko potrafi przygotować budżet domowy

Przed-VI.1.11 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są korzyści z przygotowania budżetu domowego

Przed-VI.1.12 : dziecko potrafi zaplanować swoje dochody i wydatki

Przed-VI.1.13 : dziecko potrafi wskazać potencjalne źródła swoich dochodów

Przed-VI.1.14 : dziecko potrafi zaplanować proces zarobienia przez siebie pieniędzy

Przed-VI.1.6 : dziecko zna różne formy oszczędzania pieniędzy (np. świnka skarbonka, konto bankowe)

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Psych-IV-VI.1.1 : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Psych-IV-VI.1.4 : dziecko wie, jak może na różne sposoby wyrażać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.8 : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Lista załączników:

Gra.pdf

Gra wersja edytowalna.docx

Dochody i wydatki domowe.pdf

16 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYCIE NA PENSJI MINIMALNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci grając w grę dydaktyczną, poznają trudności, z jakimi borykają się osoby najmniej zamożne. Uczą się gospodarować pieniędzmi i poznają zawiłości budżetu domowego. Zadanie realizowane przez 3 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem budowania budżetu domowego;
- rozwijanie wiedzy na temat zarabiania oraz planowania swoich wydatków;
- rozwijanie umiejętności związanych z gospodarowaniem pieniędzmi;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zawiłości i problemów związanych z utrzymaniem domu i rodziny.

Potrzebne materiały:

- przydatne materiały: poradnik "Budżet domowy, czyli co musisz wiedzieć o

oszczędzaniu" (http://www.arf.edu.pl/files/budzet_domowy.pdf; Akademia Rodzinnych Finansów)

- Do lekcji 1.:
 - materiał: dochody i wydatki domowe.
- Do lekcji 2.:
 - przygotowana plansza do gry (po jednej dla każdego dziecka);
 - koperty i kolorowy papier A4;
 - zwykłe kartki A4.

Przebieg:

Lekcja 1. Przygotowanie i wyjaśnienie zasad gry

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w ciągu kolejnych spotkań dowiedzą się, czym jest budżet domowy, a nawet zobaczą, jak trudno jest go planować i realizować; (2 minuty)
2. N. prosi dzieci o stworzenie mapy myśli, w której środku znajdowałby się napis "Budżet domowy", a dookoła słowa i skojarzenia z nim związane, a także odpowiedzi na pytania:
 - jakie przychody występują w twoim domu?;
 - jakie wydatki występują w twoim domu co miesiąc?;
 - czy zdarzają się wydatki nieprzewidziane? Jeśli tak, jakie?;
 - w jaki sposób oszczędzasz pieniądze ty, a w jaki reszta twojej rodziny? (15 minut);
3. N. monitoruje pracę dzieci.
4. N. wyjaśnia dzieciom, że na budżet domowy składa się wiele elementów. "Budżet ma pomóc zapewnić równowagę domowych finansów, co należy rozumieć jako zachowanie odpowiednich relacji pomiędzy ogólną kwotą dochodów i wydatków. Chodzi o równowagę pojmowaną nie tylko jako równość pomiędzy stroną dochodową a wydatkową, ale również jako płynność. Terminem tym określa się zdolność do regulowania zobowiązań gospodarstwa domowego – czyli do zapłaty bieżących wydatków bądź spłaty zadłużenia. Z tego względu duże znaczenie ma kontrola całości, a tym samym opracowanie jednego dokumentu, którym będzie właśnie budżet gospodarstwa domowego. Dobrze skonstruowany budżet nie musi mieć wysokich dochodów, bo ich poziom nie jest tu istotny. Chodzi raczej o sposób rozdysponowania środków, czyli po prostu wydawania pieniędzy" (Budżet domowy, czyli co musisz wiedzieć o oszczędzaniu");
5. N. nawiązuje tutaj także do stworzonych map myśli. Dzieci zastanawiają się, czy wspomniane elementy budżetu domowego występują także w ich domu i w jaki sposób można oszczędzać pieniądze (15 minut);
6. N. zapoznaje dzieci z zasadami gry. Prosi je też o przyniesienie kopert i kolorowego papieru na następne spotkanie. (10 minut)

Lekcja 2. Rozgrywka

1. Dzieci rozgrywają grę. Próbują zrealizować wybrane cele (45 minut).

Lekcja 3. Podsumowanie

1. N. przypomina dzieciom ostatnie spotkanie. Pyta:
 - czy komuś udało się zrealizować wszystkie swoje cele? Jeśli tak, w jaki sposób?;
 - kto był bliski realizacji swoich celów? (5 minut)
2. Prawdopodobnie większość dzieci nie była w stanie zrealizować swoich celów. N. wraz z dziećmi (najlepiej w kręgu) omawia zadanie, które dzieci realizowały:
 - dlaczego nie były w stanie zrealizować swoich celów?;
 - czy pojawiały się u nich jakieś trudne emocje? Jakie? (uwaga dzieci mogą określać to różnymi nazwami, mogą opisywać, warto wówczas zwrócić uwagę na ich zasób słownictwa, np.: frustracja, niezadowolenie, smutek, zrezygnowanie, depresja, niechęć, złość, wściekłość);
 - co w zadaniu było dla dzieci najtrudniejsze? (20 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom pojęcia:
 - wynagrodzenie minimalne;
 - ubóstwo, bieda;
 - oszczędzanie (10 minut);
4. N. rozmawia z dziećmi na temat tego, jakie są dla nich najważniejsze wnioski z tego cyklu lekcji (10 minut).

Potencjalne problemy:

- uwaga! Zadanie nie odwzorowuje prawdziwych cen, czy rzeczywistego poziomu pensji minimalnej. Proponowane wartości miały ułatwić dzieciom wykonywanie obliczeń. N. może zdecydować o wprowadzeniu innego wynagrodzenia i innych cen.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna

Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.10 : dziecko potrafi przygotować budżet domowy

Przed-VI.1.11 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są korzyści z przygotowania budżetu domowego

Przed-VI.1.12 : dziecko potrafi zaplanować swoje dochody i wydatki

Przed-VI.1.13 : dziecko potrafi wskazać potencjalne źródła swoich dochodów

Przed-VI.1.14 : dziecko potrafi zaplanować proces zarobienia przez siebie pieniędzy

Przed-VI.1.6 : dziecko zna różne formy oszczędzania pieniędzy (np. świnka skarbonka, konto bankowe)

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Psych-IV-VI.1.1 : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Psych-IV-VI.1.4 : dziecko wie, jak może na różne sposoby wyrażać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.8 : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Lista załączników:

Gra.pdf

Gra wersja edytowalna.docx

Dochody i wydatki domowe.pdf

17 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: ŻYCIE NA PENSJI MINIMALNEJ

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Niski

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 3

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci grając w grę dydaktyczną, poznają trudności, z jakimi borykają się osoby najmniej zamożne. Uczą się gospodarować pieniędzmi i poznają zawiłości budżetu domowego. Zadanie realizowane przez 3 godziny lekcyjne.

Cele:

- zapoznanie uczniów i uczennic ze sposobem budowania budżetu domowego;
- rozwijanie wiedzy na temat zarabiania oraz planowania swoich wydatków;
- rozwijanie umiejętności związanych z gospodarowaniem pieniędzmi;
- uświadomienie uczniom i uczennicom zawiłości i problemów związanych z utrzymaniem domu i rodziny.

Potrzebne materiały:

- przydatne materiały: poradnik "Budżet domowy, czyli co musisz wiedzieć o

oszczędzaniu" (http://www.arf.edu.pl/files/budzet_domowy.pdf; Akademia Rodzinnych Finansów)

- Do lekcji 1.:
 - materiał: dochody i wydatki domowe.
- Do lekcji 2.:
 - przygotowana plansza do gry (po jednej dla każdego dziecka);
 - koperty i kolorowy papier A4;
 - zwykłe kartki A4.

Przebieg:

Lekcja 1. Przygotowanie i wyjaśnienie zasad gry

1. N. wyjaśnia dzieciom, że w ciągu kolejnych spotkań dowiedzą się, czym jest budżet domowy, a nawet zobaczą, jak trudno jest go planować i realizować; (2 minuty)
2. N. prosi dzieci o stworzenie mapy myśli, w której środku znajdowałby się napis "Budżet domowy", a dookoła słowa i skojarzenia z nim związane, a także odpowiedzi na pytania:
 - jakie przychody występują w twoim domu?;
 - jakie wydatki występują w twoim domu co miesiąc?;
 - czy zdarzają się wydatki nieprzewidziane? Jeśli tak, jakie?;
 - w jaki sposób oszczędzasz pieniądze ty, a w jaki reszta twojej rodziny? (15 minut);
3. N. monitoruje pracę dzieci.
4. N. wyjaśnia dzieciom, że na budżet domowy składa się wiele elementów. "Budżet ma pomóc zapewnić równowagę domowych finansów, co należy rozumieć jako zachowanie odpowiednich relacji pomiędzy ogólną kwotą dochodów i wydatków. Chodzi o równowagę pojmowaną nie tylko jako równość pomiędzy stroną dochodową a wydatkową, ale również jako płynność. Terminem tym określa się zdolność do regulowania zobowiązań gospodarstwa domowego – czyli do zapłaty bieżących wydatków bądź spłaty zadłużenia. Z tego względu duże znaczenie ma kontrola całości, a tym samym opracowanie jednego dokumentu, którym będzie właśnie budżet gospodarstwa domowego. Dobrze skonstruowany budżet nie musi mieć wysokich dochodów, bo ich poziom nie jest tu istotny. Chodzi raczej o sposób rozdysponowania środków, czyli po prostu wydawania pieniędzy" (Budżet domowy, czyli co musisz wiedzieć o oszczędzaniu");
5. N. nawiązuje tutaj także do stworzonych map myśli. Dzieci zastanawiają się, czy wspomniane elementy budżetu domowego występują także w ich domu i w jaki sposób można oszczędzać pieniądze (15 minut);
6. N. zapoznaje dzieci z zasadami gry. Prosi je też o przyniesienie kopert i kolorowego papieru na następne spotkanie. (10 minut)

Lekcja 2. Rozgrywka

1. Dzieci rozgrywają grę. Próbują zrealizować wybrane cele (45 minut).

Lekcja 3. Podsumowanie

1. N. przypomina dzieciom ostatnie spotkanie. Pyta:
 - czy komuś udało się zrealizować wszystkie swoje cele? Jeśli tak, w jaki sposób?;
 - kto był bliski realizacji swoich celów? (5 minut)
2. Prawdopodobnie większość dzieci nie była w stanie zrealizować swoich celów. N. wraz z dziećmi (najlepiej w kręgu) omawia zadanie, które dzieci realizowały:
 - dlaczego nie były w stanie zrealizować swoich celów?;
 - czy pojawiały się u nich jakieś trudne emocje? Jakie? (uwaga dzieci mogą określać to różnymi nazwami, mogą opisywać, warto wówczas zwrócić uwagę na ich zasób słownictwa, np.: frustracja, niezadowolenie, smutek, zrezygnowanie, depresja, niechęć, złość, wściekłość);
 - co w zadaniu było dla dzieci najtrudniejsze? (20 minut);
3. N. wyjaśnia dzieciom pojęcia:
 - wynagrodzenie minimalne;
 - ubóstwo, bieda;
 - oszczędzanie (10 minut);
4. N. rozmawia z dziećmi na temat tego, jakie są dla nich najważniejsze wnioski z tego cyklu lekcji (10 minut).

Potencjalne problemy:

- uwaga! Zadanie nie odwzorowuje prawdziwych cen, czy rzeczywistego poziomu pensji minimalnej. Proponowane wartości miały ułatwić dzieciom wykonywanie obliczeń. N. może zdecydować o wprowadzeniu innego wynagrodzenia i innych cen.

Zakresy przedmiotowe:

Psychologia

Przedsiębiorczość

Metody:

Gry i zabawy dydaktyczne

Tryby pracy:

Cała klasa

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Matematyczna i logiczna
Interpersonalna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.10 : dziecko potrafi przygotować budżet domowy

Przed-VI.1.11 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są korzyści z przygotowania budżetu domowego

Przed-VI.1.12 : dziecko potrafi zaplanować swoje dochody i wydatki

Przed-VI.1.13 : dziecko potrafi wskazać potencjalne źródła swoich dochodów

Przed-VI.1.14 : dziecko potrafi zaplanować proces zarobienia przez siebie pieniędzy

Przed-VI.1.6 : dziecko zna różne formy oszczędzania pieniędzy (np. świnka skarbonka, konto bankowe)

Przed-VI.5.4 : dziecko potrafi podejmować decyzje i je uzasadniać

Psych-IV-VI.1.1 : dziecko wie, jak rozpoznawać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.3 : dziecko zna podstawowe emocje, wie czym się charakteryzują

Psych-IV-VI.1.4 : dziecko wie, jak może na różne sposoby wyrażać swoje emocje

Psych-IV-VI.1.8 : dziecko wie jakich aktualnie doświadcza emocji, myśli, opinii na dany temat, dziecko ma refleksje na swój temat (samoświadomość)

Psych-IV-VI.2.3 : dziecko potrafi sformułować jasny komunikat

Lista załączników:

Gra.pdf

Gra wersja edytowalna.docx

Dochody i wydatki domowe.pdf

18 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JA ZARABIAM!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci uczą się planować swoje dochody i wydatki, wskazywać źródła dochodów oraz planować zarabianie pieniędzy.

Cele:

- kształtowanie umiejętności planowania dochodów i wydatków;
- nabywanie umiejętności wskazywania źródeł dochodów;
- rozwijanie zdolności oszczędzania;

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu (przynajmniej jeden komputer na grupę);
- wydrukowane karty dla każdej osoby z pliku "karta wykonania celu".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na zespoły 4 - 5 osobowe. Każdy zespół otrzymuje zadanie: wypisanie jak największej liczby obowiązków, które wykonują w ciągu dnia (5 minut);
2. Grupy podają wymyślone przez siebie obowiązki, N. zapisuje je na tablicy. Następnie pyta klasę, jakie są jeszcze rzeczy, które byłyby w stanie wykonać (np. wynoszenie śmieci, grabienie liści, odśnieżanie, wyprowadzanie zwierząt, koszenie trawy, robienie zakupów, nauka gry w szachy itp.) N. w razie potrzeby nakierowuje klasę na aktywności związane z daną porą roku (5 minut);
3. Następnie N. przekazuje grupom kolejne zadanie: zastanowienie się, czy wypisane przez nich obowiązki związane są z jakimś zawodem. Grupy zastanawiają się i wypisują obok obowiązków zawód, który je wykonuje (5 minut);
4. Grupy podają przyporządkowane przez siebie zawody do obowiązków. N. zadaje klasie pytania: Czy wasze obowiązki to też praca? Czy można za nią pobierać pieniądze lub inne profity? W jaki sposób moglibyście zarabiać wykorzystując swoje umiejętności? Dzieci wraz z N. krótko dyskutują (10 minut);
5. Następnie N. przekazuje grupom kolejne zadanie: Zastanowienie się, w jaki sposób mogliby zarobić pieniądze, bazując na swoich obowiązkach i umiejętnościach. Komu mogliby pomóc? (np. zgrabić sąsiadowi liście, wyprowadzić psa itp.). Dzieci w grupach zastanawiają się, dyskutując na temat każdej osoby. Następnie podają swoje propozycje na forum klasy (15 minut);
6. N. podaje dzieciom zadanie domowe: każda osoba w ciągu tygodnia ma spróbować, w oparciu o stworzone przez grupę pomysły, zarobić drobną sumę pieniędzy, wykonując wybraną przez siebie pracę. Na kolejnej lekcji każda osoba będzie przedstawiać co wykonała oraz ile udało jej się zarobić (5 minut);

Lekcja 2

1. Dzieci siadają w grupach stworzonych na poprzedniej lekcji. Każda osoba przedstawia jaką pracę udało się jej wykonać oraz ile zarobiła pieniędzy (15 minut);
2. Następnie N. podaje grupom kolejne zadanie: Zastanowienie się nad jakimś dalekosiężnym celem, który chcieliby osiągnąć, a do którego wymagane jest zarobienie określonej liczby pieniędzy (np. zakup wycieczki). Dzieci mogą poszukać zasobami internetu w celu odnalezienia konkretnego przedmiotu lub usługi wraz z ceną. N. rozdaje każdej osobie "kartę wykonania celu". Każda osoba uzupełnia ją (10 minut);
3. Następnie każda grupa ma za zadanie obliczyć, jak długo musiałyby oszczędzać, aby osiągnąć dany cel (5 minut);
4. N. informuje dzieci, że karta wykonania celu jest jednym z sposobów oszczędzania pieniędzy. Dzieci mogą w tym celu wykorzystać również świnki skarbonki, słoiki, koperty. Na każdej z nich może znajdować się rysunek lub opis celu, który starają się osiągnąć. Można posiadać kilka skarbonek, na cele krótko i dalekosiężne (10 minut);
5. Dzieci i podają swoje cele na forum klasy i analizują je (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda hierarchizacji

Metoda planowania

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.10 : dziecko potrafi przygotować budżet domowy

Przed-VI.1.11 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są korzyści z przygotowania budżetu domowego

Przed-VI.1.14 : dziecko potrafi zaplanować proces zarobienia przez siebie pieniędzy

Przed-VI.1.6 : dziecko zna różne formy oszczędzania pieniędzy (np. świnka skarbonka, konto bankowe)

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Lista załączników:

karta wykonania celu.docx

19 dzień roboczy

Łączny czas trwania zadań: 45 min

Tytuł zadania: JA ZARABIAM!

Zastosowanie nowoczesnych technologii:

NIE

Poziom kontroli nauczyciela:

Średni

Zadanie powtarzalne lub kontynuacja:

Tak

Ile razy: 2

Czas trwania zadania:

00:45:00

Przedmiot wiodący:

Przedsiębiorczość

Streszczenie:

Dzieci uczą się planować swoje dochody i wydatki, wskazywać źródła dochodów oraz planować zarabianie pieniędzy.

Cele:

- kształtowanie umiejętności planowania dochodów i wydatków;
- nabywanie umiejętności wskazywania źródeł dochodów;
- rozwijanie zdolności oszczędzania;

Potrzebne materiały:

- dostęp do internetu (przynajmniej jeden komputer na grupę);
- wydrukowane karty dla każdej osoby z pliku "karta wykonania celu".

Przebieg:

Lekcja 1

1. N. dzieli klasę na zespoły 4 - 5 osobowe. Każdy zespół otrzymuje zadanie: wypisanie jak największej liczby obowiązków, które wykonują w ciągu dnia (5 minut);
2. Grupy podają wymyślone przez siebie obowiązki, N. zapisuje je na tablicy. Następnie pyta klasę, jakie są jeszcze rzeczy, które byłyby w stanie wykonać (np. wynoszenie śmieci, grabienie liści, odśnieżanie, wyprowadzanie zwierząt, koszenie trawy, robienie zakupów, nauka gry w szachy itp.) N. w razie potrzeby nakierowuje klasę na aktywności związane z daną porą roku (5 minut);
3. Następnie N. przekazuje grupom kolejne zadanie: zastanowienie się, czy wypisane przez nich obowiązki związane są z jakimś zawodem. Grupy zastanawiają się i wypisują obok obowiązków zawód, który je wykonuje (5 minut);
4. Grupy podają przyporządkowane przez siebie zawody do obowiązków. N. zadaje klasie pytania: Czy wasze obowiązki to też praca? Czy można za nią pobierać pieniądze lub inne profity? W jaki sposób moglibyście zarabiać wykorzystując swoje umiejętności? Dzieci wraz z N. krótko dyskutują (10 minut);
5. Następnie N. przekazuje grupom kolejne zadanie: Zastanowienie się, w jaki sposób mogliby zarobić pieniądze, bazując na swoich obowiązkach i umiejętnościach. Komu mogliby pomóc? (np. zgrabić sąsiadowi liście, wyprowadzić psa itp.). Dzieci w grupach zastanawiają się, dyskutując na temat każdej osoby. Następnie podają swoje propozycje na forum klasy (15 minut);
6. N. podaje dzieciom zadanie domowe: każda osoba w ciągu tygodnia ma spróbować, w oparciu o stworzone przez grupę pomysły, zarobić drobną sumę pieniędzy, wykonując wybraną przez siebie pracę. Na kolejnej lekcji każda osoba będzie przedstawiać co wykonała oraz ile udało jej się zarobić (5 minut);

Lekcja 2

1. Dzieci siadają w grupach stworzonych na poprzedniej lekcji. Każda osoba przedstawia jaką pracę udało się jej wykonać oraz ile zarobiła pieniędzy (15 minut);
2. Następnie N. podaje grupom kolejne zadanie: Zastanowienie się nad jakimś dalekosiężnym celem, który chcieliby osiągnąć, a do którego wymagane jest zarobienie określonej liczby pieniędzy (np. zakup wycieczki). Dzieci mogą poszukać zasobami internetu w celu odnalezienia konkretnego przedmiotu lub usługi wraz z ceną. N. rozdaje każdej osobie "kartę wykonania celu". Każda osoba uzupełnia ją (10 minut);
3. Następnie każda grupa ma za zadanie obliczyć, jak długo musiałyby oszczędzać, aby osiągnąć dany cel (5 minut);
4. N. informuje dzieci, że karta wykonania celu jest jednym z sposobów oszczędzania pieniędzy. Dzieci mogą w tym celu wykorzystać również świnki skarbonki, słoiki, koperty. Na każdej z nich może znajdować się rysunek lub opis celu, który starają się osiągnąć. Można posiadać kilka skarbonek, na cele krótko i dalekosiężne (10 minut);
5. Dzieci i podają swoje cele na forum klasy i analizują je (5 minut);

Zakresy przedmiotowe:

Historia i społeczeństwo

Przedsiębiorczość

Metody:

Metoda hierarchizacji

Metoda planowania

Tryby pracy:

W grupach

Samodzielny

Aktywizowane typy inteligencji:

Intrapersonalna

Lingwistyczna

Matematyczna i logiczna

Osiągnięcia GWK:

Przed-VI.1.10 : dziecko potrafi przygotować budżet domowy

Przed-VI.1.11 : dziecko potrafi wyjaśnić, jakie są korzyści z przygotowania budżetu domowego

Przed-VI.1.14 : dziecko potrafi zaplanować proces zarobienia przez siebie pieniędzy

Przed-VI.1.6 : dziecko zna różne formy oszczędzania pieniędzy (np. świnka skarbonka, konto bankowe)

Przed-VI.3.9 : dziecko potrafi wskazać korzyści gospodarcze, które handel niesie jednostkom i społeczeństwu

Lista załączników:

karta wykonania celu.docx