



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Blok tematyczny: Grosz do grosza

Temat dnia: Skąd się wzięły pieniądze

Cele ogólne:

- budowanie spójnych wypowiedzi wielozdaniowych,
- dbanie o estetykę pisma,
- wartościowanie przedmiotów,
- przeliczanie monet i podawanie ich wartości,
- poznanie historii powstania pieniędzy,
- poznanie narzędzi: Pogrubienie, Podkreślenie, Kursywa.

Cele szczegółowe:

UCZEŃ:

- wypowiada się na dany temat pełnymi zdaniami,
- pisze poprawnie pod względem graficznym wyrazy i zdania z poznanymi literami,
- wyszukuje ukryte w tabelce wyrazy,
- doskonali technikę głośnego czytania,
- przelicza monety i podaje wartość kilku,
- wartościuje niektóre przedmioty,
- bada różne układy monet, aby otrzymać daną wartość,
- wie, skąd się wzięły pieniądze,
- poznaje narzędzia: pogrubienie, podkreślenie, kursywa.

Środki dydaktyczne: prezentacja multimedialna - „Powstanie pieniędzy”, tradycyjna gra matematyczna - „Orzeł czy reszka”, ćwiczenie interaktywne - „Wartość”, kartoniki z napisem *awers*, *rewers*, papierowe monety.

Rodzaje aktywności dziecięcej: polonistyczna, matematyczna, zajęcia komputerowe, elementy przedsiębiorczości.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Powitanie dzieci. Zabawa w kończenie zdań.

Zabawę zaczyna nauczyciel słowami: *Dziś mam dobry humor, bo jest piękna pogoda*. Dzieci kontynuują zabawę kończąc zdanie: *Dziś mam dobry humor, bo....* lub *Dziś jestem zły, bo...*

2. Rozwiązywanie rebusów na tablicy interaktywnej.

Rozwiązaniem będą wyrazy: banknot, moneta. Nauczyciel pyta dzieci, jak można ogólnie nazwać banknoty i monety (pieniądze). Następnie zadaje pytanie: *Jak myślicie, czy pieniądze zawsze istniały na świecie?* Dzieci próbują udzielić odpowiedzi. Nauczyciel zachęca dzieci do obejrzenia prezentacji ukazującej historię powstania pieniędzy.

3. Prezentacja multimedialna - „Powstanie pieniędzy”.

4. Rozmowa na temat historii powstania pieniędzy.

Nauczyciel zadaje pytania:

W jaki sposób ludzie zdobywali różne potrzebne przedmioty i pożywienie, kiedy nie było pieniędzy?(wymiana towarów)

O jakiej cennej niegdyś przyprawie była mowa w prezentacji?

Kto jest bohaterem naszej prezentacji?

Co chciał kupić na początku nasz bohater?

Czym zapłacił za swój dom?

Co jeszcze kupił nasz bohater?

Czym zapłacił za statek?

Co zrobił z resztą pieniędzy?

Nauczyciel podsumowuje krótko wypowiedzi dzieci i tłumaczy, że ta prezentacja to tylko taka bajka o powstaniu banknotów i monet. Jednak ta bajka jest podobna do prawdziwej historii powstania pieniędzy, ponieważ kiedyś faktycznie tak było, że ludzie nie znali pieniędzy i wymieniali się wówczas różnymi towarami. Później płacono solą, następnie różnymi kruszcami (np. złotem), a dopiero z czasem powstały pieniądze.

5. Wprowadzenie pojęć: awers, rewers.

Nauczyciel pokazuje na wizualizerze powiększoną dowolną monetę polską. Prosi, aby dzieci powiedziały, co znajduje się po obu stronach monety. Dzieci odpowiadają. Nauczyciel



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

tłumaczy, że tą ważniejszą stroną monety jest *awers*, czyli ta strona, która pokazuje wartość pieniądza. Druga strona monety to *rewers*, który jest uzupełnieniem pierwszej strony. Na polskich monetach jest na nim umieszczona nazwa naszego państwa *Rzeczpospolita Polska*. Umieszczono także na nim orła i datę produkcji danej monety.

6. Zabawa „Moneta”.

Połowa dzieci otrzymuje kartoniki z napisem *awers*, a druga połowa z napisem *rewers*. Uczniowie spacerują swobodnie po sali. Na hasło nauczyciela : *Moneta!* dobierają się w pary (awers i rewers) tworząc monetę.

7. Omówienie wyglądu polskich banknotów.

Nauczyciel pokazuje na wizualizerze powiększony dowolny banknot polski. Tłumaczy dzieciom, że na pierwszej stronie banknotu umieszczono portret króla Polski. Na każdym banknocie są przedstawieni inni królowie. Wartość pieniądza jest widoczna nie tylko na jednej stronie, tak jak w przypadku monety, ale po obu stronach banknotu. Ponadto na pierwszej stronie znajduje się nazwa najważniejszego banku w Polsce - NARODOWY BANK POLSKI. Również na tej stronie umieszczono wizerunek orła oraz miejsce i rok produkcji danego banknotu. Podczas produkcji pieniędzy pomyślano także o osobach niewidomych. Na banknotach są bowiem wypukłe figury geometryczne. Na każdym banknocie inne. Jeżeli, np. osoba niewidoma wyczuje palcami w dolnym rogu banknotu kwadrat, to wówczas wie, że trzyma w ręku 10 złotych.

8. Ćwiczenia w czytaniu wyrazów i zdań z poznanymi literami.

9. Ćwiczenia w pisaniu wyrazów z poznanymi dotychczas literami – ćw.1 w karcie pracy.

10.Tradycyjna gra matematyczna - „Orzeł czy reszka”.

Uczniowie dobierają się w pary i rzucają monetą na przemian. Gdy wypadnie orzeł uczeń zapisuje sobie punkt. Jeśli wypadnie reszka uczeń odpisuje sobie punkt, o ile ma więcej niż zero. Grę powtarzają uczniowie kilka razy. Wygrywa ten uczeń, który na końcu ma najwięcej punktów.

11.Przeliczanie kilku monet i podawanie ich wartości.

Na tablicy interaktywnej umieszczone są monety: 1 zł, 2 zł, 5 zł oraz obrazki portfeli. Zadaniem uczniów jest przeciąganie monet do portfeli według poleceń nauczyciela, np. *W czerwonym portfelu musi być 6 zł*. Jedno dziecko podchodzi do tablicy i przeciąga odpowiednie monety.



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nauczyciel pyta, czy można użyć jeszcze innych monet do ułożenia tej kwoty. Uczniowie układają z papierowych monet daną kwotę innym sposobem.

Dzieci układają na ławce daną kwotę według instrukcji nauczyciela.

Na tablicy interaktywnej są pokazane półki z zabawkami. Każda zabawka ma przyklejoną cenę (od 1 zł do 10 zł). Nauczyciel zadaje pytania o ceny poszczególnych zabawek i prosi o ułożenie danej kwoty z papierowych monet. Dzieci układają monety na różne sposoby i podają swoje rozwiązania.

Ćw. 2 w karcie pracy – dzieci przedstawiają daną kwotę rysując monety.

12. Ćwiczenie interaktywne (lub karta ćwiczenia interaktywnego) - „Wartość”.

Dzieci układają przedmioty od najtańszego do najdroższego.

Ćw. 3 w karcie pracy- uczniowie odnajdują na półkach najdroższy i najtańszy przedmiot i go kolorują.

13. Zabawa „Odnajdywanie monet”.

Uczniowie szukają ukrytych w klasie papierowych monet. Kto znajdzie ich najwięcej w określonym czasie ten wygrywa.

14. Zajęcia komputerowe.

Uczniowie poznają narzędzia: **Pogrubienie**, Podkreślenie, *Kursywa*.

Nauczyciel pokazuje zastosowanie danych narzędzi na swoim komputerze podłączonym do rzutnika multimedialnego. Nauczyciel tłumaczy dzieciom, że narzędzia te służą do zaznaczania wyrazów w tekście, aby były one bardziej widoczne. Następnie prosi dzieci, aby przepisały wyświetlone na rzutniku zdania. Dzieci przepisują zdania zawierające wyrazy pogrubione, podkreślone lub pochylone.

15. Zadanie pracy domowej (ćw. 4 w karcie pracy).

Kolorowanie awersu i rewersu zgodnie z poleceniem.