Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Tytuł lekcji: Skarbonka pełna skarbów - Poznajemy pieniądze.
Czas trwania: 45 minut

Cele lekcji: Uczeń będzie wiedział:

- Czym są pieniądze i do czego służą (złote i grosze).
- Jakie są podstawowe nominały polskich monet (groszowe i złotowe) oraz banknotów (do 50 zł).
- Jaka jest zależność między złotym a groszem (1 złoty = 100 groszy).
- Na czym polega płacenie i otrzymywanie reszty.

Co się zmieni po lekcji:

- Uczeń będzie potrafił rozpoznać polskie monety i banknoty (do 50 zł).
- Uczeń będzie potrafił przedstawić tę samą kwotę (np. 12 zł) za pomocą różnych kombinacji monet i banknotów.
- Uczeń będzie potrafił obliczyć prostą resztę (w zakresie 20).
- Uczeń zrozumie potrzebę liczenia pieniędzy podczas zakupów.

Metody i techniki nauczania:

- Oglądowa: pokaz animacji, pokaz ilustracji (lub demonstracja prawdziwych pieniędzy).
- Słowna: rozmowa kierowana, pogadanka, burza mózgów.
- Praktyczna: praca z kartą pracy, gra dydaktyczna "W sklepie".
- Aktywizująca: doświadczenie z wagą (opcjonalnie).

Uzupełniające środki dydaktyczne:

- Projektor i ekran
- Karty pracy (Załączniki 1-3).
- Zabawkowe pieniądze (monety i banknoty) lub prawdziwe monety do demonstracji.
- Skarbonka.
- Waga szalkowa oraz 100 monet jednogroszowych i 1 moneta złotowa (opcjonalnie).
- Kredki.

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie do tematu - Czym są pieniądze?

N: Nauczyciel wita uczniów. Rozpoczyna lekcję od przyniesienia rekwizytu - skarbonki. N: *“Czy zdarzyło Wam się kiedyś bardzo, ale to bardzo chcieć jakiejś zabawki? Na przykład pięknego misia w sklepie? Jak myślicie, w jaki sposób możemy go zdobyć?* U: Trzeba go kupić. Potrzebne są pieniądze. N: *Właśnie! A skąd bierzemy pieniądze?* U: Rodzice zarabiają. Dostajemy kieszonkowe. Zbieramy do skarbonki. N: *Dokładnie. Mam tu taką skarbonkę.*

(Nauczyciel potrząsa skarbonką). *Słyszycie? Co jest w środku?* U: Pieniądze! Monety! N: *Zgadza się. Dzisiaj dowiemy się, czym są te metalowe krążki i papierowe prostokąty. To klucze, które otwierają drzwi do świata zakupów! Nauczymy się, jak się nimi posługiwać.*

2. Wyświetlenie animacji

N: Nauczyciel informuje uczniów, że teraz obejrzą krótki film o pieniądzach, który pokaże, jak kupić wymarzonego misia. N: Wyświetla animację

3. Omówienie animacji - Polskie monety i banknoty

N: Po zakończonej projekcji nauczyciel rozpoczyna rozmowę. N: *Jakimi pieniędzmi płacimy w Polsce?* U: Złotymi i groszami. N: *Świetnie. Przyjrzyjmy się im z bliska.* (Nauczyciel pokazuje ilustracje, zabawkowe pieniądze lub prawdziwe monety). N: *To są grosze. Mamy 1 grosz, 2 grosze i 5 groszy. Jaki mają kolor?* U: Brązowy. N: *Mamy też 10, 20 i 50 groszy. Te są srebrne. A jakie mamy monety "złote"?* U: 1 złoty, 2 złote, 5 złotych. N: *Gdy płacimy za coś droższego, używamy banknotów. Tak jest wygodniej. Oto 10 złotych, 20 złotych i 50 złotych.*

4. Doświadczenie - Ile groszy jest w złotówce?

N: *Jaki jest związek między złotymi a groszami? Ile groszy potrzeba, żeby mieć 1 złoty?* U: 100! N: *Doskonale! 100 groszy to jest dokładnie 1 złoty.* N: (Doświadczenie opcjonalne, jeśli jest waga): *Spójrzcie na tę wagę. Na jednej szalce położę 1 złoty. Na drugiej będziemy kłaść monety jednogroszowe. Zobaczymy, kiedy waga się wyrówna.* (Nauczyciel lub chętni uczniowie kładą monety, aż waga się równoważy przy 100 monetach).

5. Część badawcza - Płacimy za misia (Różne kombinacje)

N: *Wróćmy do naszego sklepu z zabawkami. Miś na półce kosztował 12 złotych. Jak możemy za niego zapłacić? Macie jakieś pomysły?* U: Dajemy 10 zł i 2 zł. Dajemy 12 monet po 1 zł. N: *Świetnie! W filmie widzieliśmy dwa sposoby.* N: *Pierwszy sposób to banknot 10 zł i moneta*

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”
Minister Edukacji

2 zł. 10 plus 2 równa się 12. Zgadza się. N: *Drugi sposób to dwie monety 5 zł i jedna moneta 2 zł. 5 plus 5 plus 2 to też 12! Widzicie? Tę samą kwotę można zapłacić na różne sposoby.*

6. Część badawcza - Co to jest reszta?

N: *A co, jeśli mamy w portfelu tylko banknot 20 zł? Czy to znaczy, że miś kosztuje teraz 20 zł?* U: Nie! Sprzedawca musi oddać resztę. N: *Oczywiście. Jak policzymy, ile reszty powinniśmy dostać?* U: Trzeba odjąć. N: *Tak. Od 20 złotych odejmujemy cenę misia, czyli 12 złotych. Ile to jest 20 odjąć 12?* U: 8! N: *Zgadza się. Powinniśmy dostać 8 złotych reszty. Jak sprzedawca może nam wydać 8 złotych?* U: Moneta 5 zł, moneta 2 zł i moneta 1 zł. Albo cztery monety 2 zł.

7. Aktywność ruchowa - Gra dydaktyczna "W sklepie"

N: Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy w sklep. Dzieli klasę na kilka grup. Każda grupa otrzymuje zestaw zabawkowych pieniędzy (lub wycięte z papieru). N: *Ja jestem sprzedawcą. W moim sklepie jest miś za 12 zł, książka za 8 zł i lody za 5 zł. Zapraszam na zakupy!* U: (Uczniowie z grup podchodzą i "płacą" za wybrane przedmioty). N: (W trakcie zabawy nauczyciel sprawdza, czy uczniowie płacą właściwą kwotę lub czy potrafią policzyć otrzymaną resztę). *Kupiłeś misia za 12 zł, a dałeś mi 20 zł. Muszę Ci wydać 8 zł reszty. Proszę.*

8. Podsumowanie lekcji

N: *Czego nauczyliśmy się dzisiaj o pieniądzach?* U: Jak wyglądają. Że 1 zł to 100 gr. Jak płacić w sklepie. N: *Dlaczego właściwie mamy różne monety i banknoty? Dlaczego nie płacimy za wszystko tylko jednogroszówkami, jak tata za kawę w filmie?* U: Bo to by trwało bardzo długo! Byłoby ciężkie. N: *Macie rację. Różne wartości pieniędzy ułatwiają nam życie. Umiejętność liczenia pieniędzy jest bardzo ważna. Teraz czas na wykonanie zadań w kartach pracy.* N: Nauczyciel rozdaje Karty pracy nr 1, 2 i 3.

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 1: Nasze Pieniądze

Polecenie 1: Połącz nazwę pieniądza z jego wartością zapisaną cyfrą.

Pięć groszy

10 zł

Jeden złoty

5 gr

Dziesięć złotych

50 gr

Dwa złote

1 zł

Pięćdziesiąt groszy

2 zł

Polecenie 2: Przypomnij sobie kolory monet. Pokoloruj ramki odpowiednią kredką (brązową, srebrną lub złotą).

[2 gr] [20 gr] [2 zł]

[5 gr] [50 gr] [5 zł]

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 2: Idziemy na zakupy

Miś kosztuje 12 złotych.

Polecenie 1: Masz w portfelu pieniądze: 10 zł, 5 zł, 5 zł, 2 zł, 2 zł, 1 zł. Napisz poniżej dwa różne sposoby, jak możesz zapłacić za misia, używając tylko tych pieniędzy.

Sposób 1: ..... + ... = 12 zł

Sposób 2: ..... + ... + ... = 12 zł

Polecenie 2

Płacisz za misia banknotem 20 zł. Ile reszty dostaniesz?

Obliczenie: 20 zł - 12 zł = ... zł

Narysuj monety lub banknoty, jakie może oddać Ci sprzedawca jako resztę.

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”
Minister Edukacji

Fundacja „Drabina Rozwoju”
ul. Chmielna 2 lok.31, 00-020 Warszawa
www.drabina.org
Adres do korespondencji:
ul. Ratuszowa 11, 03-450 Warszawa

Karta Pracy 3: Złotówki i Grosze

Polecenie: Pamiętasz, że 1 złoty to 100 groszy? Zamień złotówki na grosze.

1 zł = 100 gr 2 zł = ... gr 5 zł = ... gr

Polecenie 2: Zamień grosze na złotówki.

100 gr = 1 zł 300 gr = ... zł 200 gr = ... zł

Projekt: **„Odkrywcza klasa - świat w zasięgu ręki”** - interaktywne pomoce dydaktyczne oraz materiały o charakterze edukacyjnym dla klas 1-3 w zakresie nauk przyrodniczych, ścisłych oraz astronomii i astronautyki
realizowany przez Fundację „Drabina Rozwoju”
Zadanie finansowane ze środków Ministra Edukacji w ramach programu pn. „Odkrywcy”