

## Scenariusz lekcji:

# **Ekonomiczne ABC – czyli o pieniądzach, rynku i działalności gospodarczej**



Czas zajęć:

**2 godz.**

### Cele ogólne:

- kształtowanie otwartości na otaczający świat
- kształtowanie podstawowych umiejętności w kluczowych obszarach związanych z przedsiębiorczością, mikroekonomią i rynkiem pracy
- rozwijanie postawy zaradności i skłonności do podejmowania różnych inicjatyw
- kształtowanie ducha inicjatywy, bycia obrotnym, rzutkim i zaradnym
- wspieranie proaktywnych zachowań
- kształtowanie umiejętności wykorzystywania pojawiających się szans i okazji oraz elastycznego przystosowania się do turbulentnej rzeczywistości
- promowanie różnorodnych dróg rozwoju osobistego
- przekazanie propedeutycznej wiedzy w zakresie mikroekonomii

### Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, skąd biorą się pieniądze w domu
- zna ogólną sytuację ekonomiczną rodziny
- wie, co to jest bankomat i że bankomat nie drukuje (nie daje) pieniędzy, a tylko umożliwia ich pobranie z konta
- rozumie, że człowiek może czerpać dochody z różnych źródeł, nie tylko pracy etatowej – potrafi wyróżnić 2 możliwe źródła dochodów: np. pracę etatową, prowadzenie własnej działalności gospodarczej
- rozumie w wymiarze bardzo ogólnym mechanizm funkcjonowania rynku, czyli wymiany dóbr i usług
- rozumie w wymiarze bardzo ogólnym, że aby przedsiębiorstwo (firma) utrzymało się na rynku musi świadczyć usługi lub sprzedawać dobra, na które jest zapotrzebowanie (klienci chcą je kupować)
- zna przybliżoną wartość wybranych dóbr, (potrafi ocenić, co jest droższe, a co tańsze na przykładzie kilku wybranych dóbr np.: bułka, rolki, rower, samochód, dom, wycieczka nad morze, samolot)
- rozumie, co oznacza oszczędzanie pieniędzy
- rozumie, co to znaczy pożyczyć pieniądze, ma świadomość, że dług trzeba oddać

## Metody nauczania:

Burza mózgów, opis, pogadanka, ćwiczenie, prezentacja – pokaz (film dydaktyczny), metoda sytuacyjna.

## Formy organizacji zajęć:

Zbiorowa praca jednolita, grupowa jednolita i zróżnicowana, praca partnerska.

## Środki dydaktyczne:

Plansze/obrazki (wersja drukowana lub elektroniczna wyświetlana rzutnikiem) związane z tematyką zajęć (Załącznik 1), gra komputerowa: „Co jest droższe, a co tańsze” (Załącznik 2 – opis gry).

## Przebieg zajęć:

1. Przywitanie.
2. Nauczyciel posługując się obrazkami (Załącznik 1) kieruje swobodną rozmową:
  - Czy pieniądze są potrzebne ludziom? Dlaczego?
  - Skąd biorą się pieniądze w domu?
  - Kto je do domu przynosi?
  - Co to jest bankomat?
  - Co to jest bank?
  - Skąd biorą się pieniądze w banku?
  - Co trzeba zrobić, aby móc wypłacać pieniądze w bankomacie? Kto może to zrobić?
3. Po wysłuchaniu wypowiedzi dzieci – wskazanie na fakt, że bankomat nie drukuje (nie daje) pieniędzy, a tylko umożliwia ich pobranie z konta. Posługując się historyjką (filmem) rodziny pani Asi, pana Krzysia i Oli nauczycielka tłumaczy, jak funkcjonuje bank i bankomaty. Podkreśla, że aby wpłacić pieniądze do banku należy najpierw je zarobić.
4. Po obejrzeniu filmu rozmowa o tym, jak można zarobić pieniądze. Podsumowanie: człowiek może czerpać dochody z różnych źródeł (np.: pracując w firmie lub instytucji, prowadząc własną firmę, tworząc dzieła, np. pisząc książki czy zbierając jagody, maliny). Przypomnienie, że aby firma zarabiała, musi sprzedawać coś, co jest potrzebne klientom (wyjaśnienie w wymiarze bardzo ogólnym mechanizmu funkcjonowania rynku, czyli wymiany dóbr i usług).
5. Zastanawianie się: Czy ważne jest wiedzieć, idąc do sklepu, ile kosztują produkty, które chcemy kupić? Dlaczego jest to ważne?
6. Praca przy komputerach, gdzie zainstalowana jest gra (Załącznik 2) – wyjaśnienie zasad gry. Dzieci grają w parach (około 10 minut). Sprawdzenie, która para miała najwięcej trafnych odpowiedzi.
7. Zadanie: Jeśli Basia chce kupić grę planszową za 20 złotych, a dostaje od rodziców 5 złotych kieszonkowego tygodniowo, to co może zrobić, aby za jakiś czas kupić sobie wymarzoną grę? Wyjaśnienie co to jest oszczędzanie pieniędzy, wskazanie na podstawowe formy oszczędzania (np.: skarbonka, bank). Dzieci w parach obliczają, ile tygodni musi oszczędzać Basia, aby kupić grę planszową.
8. Wyjaśnienie, co to znaczy pożyczyć pieniądze. Uświadomienie, że w przyszłości pożyczone pieniądze trzeba koniecznie oddać.
9. Zadanie domowe: Narysuj jak w przyszłości chciałbyś/-abyś zarabiać pieniądze?
10. Pożegnanie.