

„Otwieramy sklep z Dżekiem” – młody pomocnik Pana Tafta

SCENARIUSZ LEKCJI

Scenariusz opracowany w ramach projektu „Przygody Przedsiębiorczego Dżeka” na podstawie książki **„Bankructwo małego Dżeka” Janusza Korczaka**, która w Roku Edukacji Ekonomicznej 2024, ustanowionym przez Senat RP, została wpisana na listę lektur w klasach 4-8 szkoły podstawowej



LEKCJA PRZEZNACZONA DLA: Uczennice/Uczniowie klas 1-3 szkoły podstawowej.

CZAS TRWANIA: 45 minut.

PRZEDMIOT: Edukacja matematyczna

CELE KSZTAŁCENIA: Cele ogólne:

- rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;



- wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi dalszej edukacji;
- sprawne wykorzystywanie narzędzi matematyki w życiu codziennym, a także kształcenie myślenia matematycznego;

Cele z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej:

W zakresie fizycznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

- umiejętność respektowania przepisów gier, zabaw zespołowych;
- umiejętność organizacji bezpiecznych zabaw.

W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

- umiejętność tworzenia relacji, współdziałania, współpracy oraz samodzielnej organizacji pracy w małych grupach.

W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

- umiejętność stawiania pytań, dostrzegania problemów, zbierania informacji potrzebnych do ich rozwiązania, planowania i organizacji działania, a także rozwiązywania problemów;
- umiejętność obserwacji faktów, zjawisk przyrodniczych, społecznych i gospodarczych, wykonywania eksperymentów i doświadczeń, a także umiejętność formułowania wniosków i spostrzeżeń;

Treści nauczania – wymagania szczegółowe edukacja matematyczna:

Osiągnięcia w zakresie rozumienia liczb i ich własności. Uczeń:

- porównuje liczby;

Osiągnięcia w zakresie posługiwania się liczbami. Uczeń:

- dodaje do podanej liczby w pamięci i od podanej liczby odejmuje w pamięci: liczbę jednocyfrową, liczbę 10, liczbę 100;
- mnoży w pamięci w zakresie tabliczki mnożenia; stosuje własne strategie, wykonując obliczenia; posługuje się znakiem równości i znakami czterech podstawowych działań;
- dodaje i odejmuje liczby dwucyfrowe, zapisując w razie potrzeby częściowe wyniki działań lub, wykonując działania w pamięci, od razu podaje wynik; przy obliczeniach stosuje własne strategie.

METODY KSZTAŁCENIA: Pogadanka, gra dydaktyczna, metoda zajęć praktycznych.

FORMY PRACY: Grupowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE: karty do gry – załącznik nr 8 (po zestawie dla każdej z grup)

- ETAPY LEKCJI:**
1. Nawiązanie do tematu
 2. Gra dydaktyczna
 3. Podsumowanie

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEBIEGU LEKCJI

1. Nawiązanie do tematu

Nauczyciel informuje uczniów, że dzisiejszą lekcję poświęcą na doskonalenie umiejętności dodawania, odejmowania i mnożenia. Pozwoli im to na zdobycie niezbędnych umiejętności, aby starać się o posadę pomocnika w sklepie pana Tafta lub nawet w hurtowni pana Dżeka Dala. W tym celu otrzymają zestaw kart z przedmiotami, które występują w książce „Bankructwo małego Dżeka”.

2. Gra dydaktyczna

Grę można rozgrywać w kilku wersjach **przedstawionych w załącznikach**. Nauczyciel musi zdecydować, w którą wersję gry grają dzieci, czy wszyscy w tę samą oraz z użyciem których kart. Dzięki temu gra pozwala na dostosowanie treści lekcji do indywidualnych potrzeb i możliwości uczniów w klasie.

Wybierając wersję gry nauczyciel powinien wziąć pod uwagę:

- wiek uczniów,
- umiejętności uczniów,
- matematyczne umiejętności, które mają być doskonalone.

W każdej z wersji grę rozpoczynamy od podziału uczniów na grupy potasowania kart i ułożenia ich w stos zakryty. Uczniowie powinni ustalić z ilu rund składa się gra. Na początku mogą to być cztery rundy.

3. Podsumowanie

Warto wspomnieć, że biegłe rachowanie, szybkie obliczenia są przydatne w codziennym życiu, nie tylko w szkole.



Załącznik 1. Gra – wersja 1

Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Każdy zapisuje w zeszycie potrzebne działanie. Porównują swoje wyniki. Wygrywa ten, który potrzebuje najwięcej pieniędzy.

PRZYKŁAD

Gracz 1		Gracz 2		Gracz 3	
 biały papier 5 zł		 koperta 7 zł		 order 10 zł	
 ekierka 8 zł	 długopis 9 zł	 sznurek 3 zł	 nici 7 zł	 jabłko 1 zł	 wiśnie 1 zł

Zapis w zeszycie

$$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} + 5 \text{ zł} = 22 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$$

Wygrywa Gracz 1

Załącznik 2. Gra – wersja 2

Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Każdy zapisuje w zeszycie potrzebne działanie. Porównują swoje wyniki. Wygrywa ten, który potrzebuje najmniej pieniędzy.

PRZYKŁAD

Gracz 1		Gracz 2		Gracz 3	
 biały papier 5 zł		 koperta 7 zł		 order 10 zł	
 ekierka 8 zł	 długopis 9 zł	 sznurek 3 zł	 nici 7 zł	 jabłko 1 zł	 wiśnie 1 zł

Zapis w zeszycie

$$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} + 5 \text{ zł} = 22 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$$

Wygrywa Gracz 3

Załącznik 3. Gra – wersja 3

Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Rozdający rzuca sześcienną kostką do gry i odczytuje na głos ile wyrzucił oczek. Uczniowie odwracają karty i obliczają, ile każdy musi zapłacić jeżeli kupi tyle sztuk każdego z towarów ile oczek zostało wyrzuconych. Uczniowie dodają poszczególne iloczyny. Każdy zapisuje w zeszyte potrzebne działania. Porównują swoje wyniki. Wygrywa ten, który potrzebuje najwięcej pieniędzy.

PRZYKŁAD

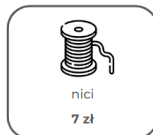
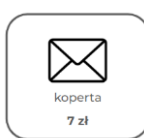
wyrzucono



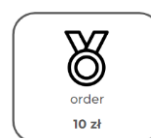
Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3



Zapis w zeszyte

$$8 \text{ zł} \times 3 = 24 \text{ zł}$$

$$9 \text{ zł} \times 3 = 27 \text{ zł}$$

$$5 \text{ zł} \times 3 = 15 \text{ zł}$$

$$24 \text{ zł} + 27 \text{ zł} + 15 \text{ zł} = 66 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} \times 3 = 9 \text{ zł}$$

$$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$$

$$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$$

$$9 \text{ zł} + 21 \text{ zł} + 21 \text{ zł} = 51 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$$

$$10 \text{ zł} \times 3 = 30 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} + 3 \text{ zł} + 30 \text{ zł} = 36 \text{ zł}$$

Wygrywa Gracz 1



Załącznik 4. Gra – wersja 4

Jeden z grających rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Rozdający rzuca sześcienną kostką do gry i odczytuje na głos ile oczek wyrzucił. Uczniowie odwracają karty, obliczają, ile każdy musi zapłacić jeżeli kupi tyle sztuk każdego z towarów ile oczek zostało wyrzuconych. Uczniowie dodają poszczególne iloczyny. Każdy zapisuje w zeszyte potrzebne działania. Porównują swoje wyniki. Wygrywa ten, który potrzebuje najmniej pieniędzy.

PRZYKŁAD

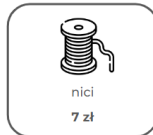
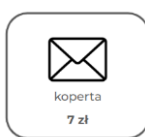
wyrzucono



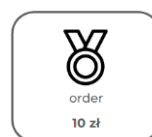
Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3



Zapis w zeszyte

$$8 \text{ zł} \times 3 = 24 \text{ zł}$$

$$9 \text{ zł} \times 3 = 27 \text{ zł}$$

$$5 \text{ zł} \times 3 = 15 \text{ zł}$$

$$24 \text{ zł} + 27 \text{ zł} + 15 \text{ zł} = 66 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} \times 3 = 9 \text{ zł}$$

$$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$$

$$7 \text{ zł} \times 3 = 21 \text{ zł}$$

$$9 \text{ zł} + 21 \text{ zł} + 21 \text{ zł} = 51 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} \times 3 = 3 \text{ zł}$$

$$10 \text{ zł} \times 3 = 30 \text{ zł}$$

$$3 \text{ zł} + 3 \text{ zł} + 30 \text{ zł} = 36 \text{ zł}$$

Wygrywa Gracz 3



Załącznik 5. Gra – wersja 5

Gracze ustalają wspólnie jaką kwotę pieniędzy posiadają. Jeden z graczy rozdaje każdemu z graczy po trzy karty. Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Następnie ich zadaniem jest obliczenie, ile pozostało im pieniędzy. Wygrywa ten, któremu zostało ich najwięcej.

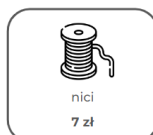
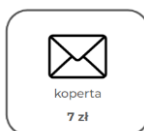
PRZYKŁAD

kwota
20 zł

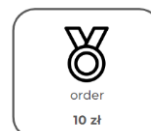
Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3



Zapis w zeszycie

$$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} + 5 \text{ zł} = 22 \text{ zł}$$

20 zł - 22 zł - zabrakło
pieniędzy

$$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

$$20 \text{ zł} - 17 \text{ zł} = 3 \text{ zł}$$

$$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$$

$$20 \text{ zł} - 12 \text{ zł} = 8 \text{ zł}$$

Wygrywa Gracz 3



Załącznik 6. Gra – wersja 6

Gracze ustalają wspólnie jaką kwotę pieniędzy posiadają. Jeden z graczy rozdaje każdemu z graczy po dwie karty. Uczniowie odwracają je, dodają i obliczają, ile łącznie pieniędzy potrzebują na zakupy. Następnie decydują czy grają dalej czy mówią Pas pasują do końca rundy. Jeżeli grają dalej biorą kolejną kartę ze stosu. Dodają i ponownie decydują czy grają dalej. Runda kończy się gdy wszyscy pasują. Rundę wygrywa ta osoba, która nie przekroczyła kwoty pieniędzy, które posiadała oraz “zbliżyła” się do tej kwoty najbardziej. W kolejnej rundzie można zmienić posiadaną kwotę.

PRZYKŁAD

kwota
20 zł

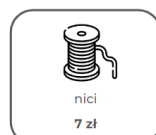
Gracz 1



$$8 \text{ zł} + 9 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

pas

Gracz 2



Zapis w zeszycie

$$3 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 10 \text{ zł}$$

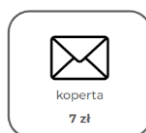
gram dalej

Gracz 3



$$1 \text{ zł} + 1 \text{ zł} = 2 \text{ zł}$$

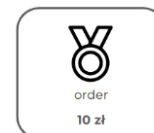
gram dalej



Zapis w zeszycie

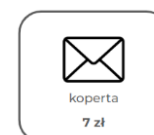
$$10 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 17 \text{ zł}$$

pas



$$2 \text{ zł} + 10 \text{ zł} = 12 \text{ zł}$$

gram dalej



Zapis w zeszycie

$$12 \text{ zł} + 7 \text{ zł} = 19 \text{ zł}$$

pas

Wygrywa gracz 3



Załącznik 7. Gra – wersja 7

Gracze ustalają wspólnie jaką kwotę pieniędzy posiadają. Jeden z graczy rozdaje każdemu z graczy po jednej karcie. Uczniowie odwracają ją i obliczają, ile po zakupie zostało im pieniędzy. Następnie decydują czy grają dalej czy mówią Pas i pasują do końca rundy. Jeżeli grają dalej biorą kolejną kartę ze stosu. Odejmują i ponownie decydują czy grają dalej. Runda kończy się gdy wszyscy powiedzą Pas. Rundę wygrywa ta osoba, której zostało najmniej pieniędzy. W kolejnej rundzie można zmienić posiadaną kwotę.

PRZYKŁAD

kwota
30 zł

Gracz 1



Gracz 2



Gracz 3



Zapis w zeszytcie

$$30 \text{ zł} - 16 \text{ zł} = 14 \text{ zł}$$

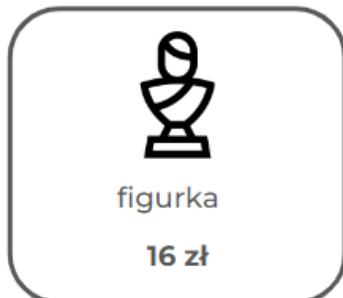
gram dalej

$$30 \text{ zł} - 12 \text{ zł} = 18 \text{ zł}$$

gram dalej

$$30 \text{ zł} - 14 \text{ zł} = 16 \text{ zł}$$

gram dalej



Zapis w zeszytcie

$$14 \text{ zł} - 12 \text{ zł} = 2 \text{ zł}$$

pas

$$18 \text{ zł} - 16 \text{ zł} = 2 \text{ zł}$$

gram dalej

$$16 \text{ zł} - 10 \text{ zł} = 6 \text{ zł}$$

gram dalej



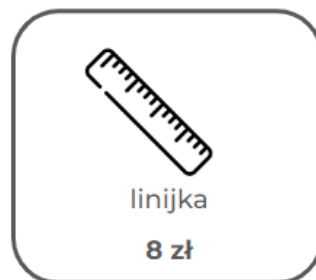
Zapis w zeszycie

$$2 \text{ zł} - 1 \text{ zł} = 1 \text{ zł}$$

$$6 \text{ zł} - 3 \text{ zł} = 3 \text{ zł}$$

pas

gram dalej



Zapis w zeszycie

3 zł - 8 zł - zabrakło
pieniędzy

Wygrywa Gracz 2





szalik

34 zł



łyżwy

45 zł



ekierka

8 zł



długopis

9 zł



ołówek

3 zł



teczka

45 zł



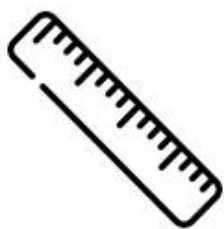
gumka

7 zł



piórnik

21 zł



linijka

8 zł



kalosze

42 zł



kredki

16 zł



pióro

12 zł



scyzoryk

30 zł



koperta

7 zł



zaczek

14 zł



rękawiczki

30 zł



sznurek

3 zł



nici

7 zł



skrzynia

32 zł



biały papier

5 zł



jabłko

1 zł



wiśnie

1 zł



lalka

20 zł



czapka

31 zł



cyrkiel

15 zł



buty

44 zł



palto

60 zł



samolot

24 zł



szklanka

10 zł



order

10 zł



książka

21 zł



figurka

16 zł



dzwonek

12 zł



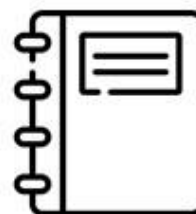
kakao

11 zł



szary papier

8 zł



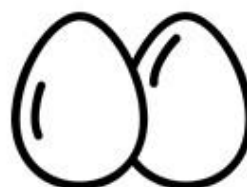
zeszyt

10 zł



bączek

13 zł



jajka

8 zł



serdelki

12 zł



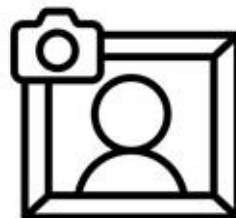
pomarańcza

2 zł



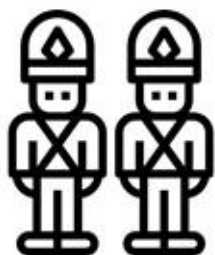
pierścionek

25 zł



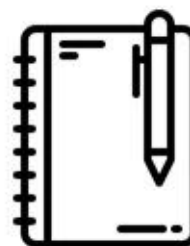
fotografia

12 zł



żołnierzyki

14 zł



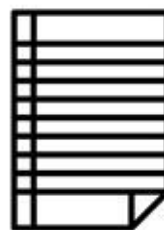
notes

13 zł



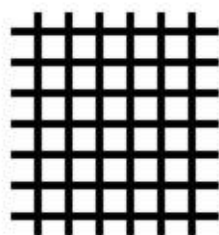
laurka

10 zł



papier w linie

6 zł



papier w kratkę

6 zł



farby

12 zł



bibuła

11 zł



biały papier

5 zł



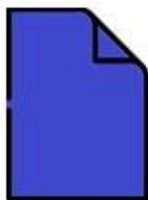
czerwony papier

6 zł



żółty papier

6 zł



niebieski papier

6 zł



czarny papier

6 zł



zielony papier

6 zł



kolorowy papier

10 zł



precel

2 zł



pędzel

8 zł



herbata

9 zł



pączek

3 zł



herbatnik

2 zł



grzebień

9 zł



harmonijka

23 zł



skrzypce

100 zł



flet

84 zł



wazon

18 zł



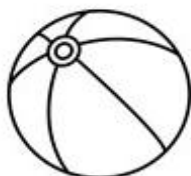
samochodzik

14 zł



igła

8 zł



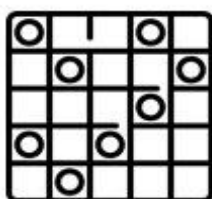
piłka

12 zł



lusterko
kieszonkowe

20 zł



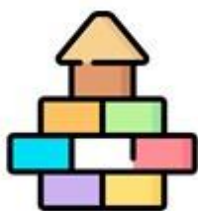
warcaby

20 zł



piłka do nożnej

24 zł



klocki

15 zł



łamigłówki

20 zł



bombki

14 zł



szklane kulki

9 zł



świecznik

25 zł



łańcuch na choinkę

2 zł



temperówka

10 zł



gwizdek

13 zł



sanki

46 zł



siatka na motyle

23 zł



aparat

70 zł



pieczętka

15 zł



rower

90 zł



torebka na prezenty

6 zł



wstążeczka

4 zł



druty

8 zł