



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

PROJEKT ERASMUS+, TYTUŁ PROJEKTU: "Rozwijanie wybranych kompetencji kluczowych uczniów w ramach zajęć lekcyjnych i pozalekcyjnych szkoły" Nr 2024-1-PL01-KA220-SCH-000247484/2

SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ PROJEKTU ERASMUS+

Zintegrowana lekcja język polski, matematyka, edukacja społeczna

DLA– Klasa 3, szkoła podstawowa

ILOŚĆ LEKCJI- 1 lekcja (45 min.)

PROWADZONE PRZEZ: Renata Romejko

NAZWA SZKOŁY: Suderwska Szkoła Podstawowa im. Mariana Zdziechowskiego w rejonie wileńskim

TEMAT: Zakupy

CELE KSZTAŁCENIA- WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- Utrwalenie słownictwa związanego z robieniem zakupów.
- Kształtowanie umiejętności społecznych: rozmowy, współpracy.
- Rozwijanie kreatywności, przedsiębiorczości oraz inicjatywości.

CELE ZAJĘĆ (zgodne z zasadą SMART)

1. **Konkretny-** Uczniowie poznają i omówią co najmniej 5 nazwy różnych sklepów i produktów;
2. **Mierzalny-** Każdy uczeń wypełni kosz na zakupy właściwymi produktami oraz weźmie udział w układaniu tekstu dotyczącego zachowania się w sklepie, osiągając co najmniej 50% poprawnych odpowiedzi.
3. **Osiągalny-** Dzięki wykorzystaniu multimediiów oraz zadań praktycznych uczniowie, rozumieją rolę pieniędzy i potrafią posługiwać się nimi w obliczeniach.

4. **Realistyczny-** Zajęcia uwzględniają poziom uczniów klasy 3, a różne metody pracy umożliwią osiągnięcia założonych celów.
5. **Osadzony w czasie-** Uczniowie wykonają zadania w ciągu czasu lekcji, z podziałem na wprowadzenie (5 minut), część główną (35 minut) i podsumowanie (5minut).

KOMPETENCJE KLUCZOWE:

1. **Doskonalenie kompetencji inicjatywności i przedsiębiorczości-** Na podstawie wykonywania zadań uczeń potrafi planować i podejmować działania np. robi „zakupy”, decyduje co włożyć do koszyka, uczy się odpowiedzialności za swoje wybory.
2. **Rozwijanie kompetencji społecznych i obywatelskich-** Uczeń nazywa minimum 5 rodzajów sklepów (np. spożywczy, odzieżowy, obuwniczy, papierniczy, warzywniak) oraz zna przykłady produktów, które się w nich kupuje.
3. **Rozwijanie- umiejętności interaktywnego uczenia się-** Uczeń bierze aktywny udział w co najmniej jednym z interaktywnych zadań (przyporządkowanie monety/banknoty, uzupełnianie koszyczka w produkty, układanie tekstu oraz rachowanie wydatków).
4. **Rozwijanie kompetencji świadomości i ekspresji kulturalnej-** Uczeń wyraża siebie poprzez różne środki artystyczne, takie jak pisanie, rysowanie np. układając dialog oraz tworząc reklamę.

TREŚCI NAUCZANIA- WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- Uczeń zna przeznaczenie i funkcję różnych sklepów – potrafi wskazać, jakie produkty można w nich kupić.
- Uczeń planuje własne działania, np. wybiera produkty do koszyka zgodnie z określonym celem, rozumie znaczenie gospodarowania pieniędzmi – potrafi oszacować wartość zakupów lub dokonać prostych obliczeń związanych z cenami.
- Uczeń bierze aktywny udział w interaktywnych formach pracy, takich jak gry edukacyjne, zadania multimedialne czy zabawy dydaktyczne, rozwija refleksję nad własnym uczeniem się.

METODY PRACY:

- Rozmowa kierowana
- Praca z całą klasą, praca w grupach, praca indywidualna
- Ćwiczenia interaktywne

- Prezentacja multimedialna
- Działania praktyczne

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- Prezentacja multimedialna o przeznaczeniu różnych sklepów.
- Etykiety, ilustracje produktów
- Sztuczne pieniądze
- Karty pracy z zadaniami
- Tablica, pisaki, magnesy, latarki
- Nazwy sklepów (kartoniki: spożywczy, obuwniczy, odzieżowy.)

PRZEWIDYWANY CZAS: 45 minut

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie (5 minut)

Cel: Utrwalenie słownictwa związanego z robieniem zakupów.

Instrukcja dla nauczyciela:

Nauczyciel zadaje zagadki: Zwykle podaje zakupy. Czasem poradzi co kupić: chleb, spodnie, może latawca, to jest na pewno pomocny?

Uczniowie odpowiadają: Sprzedawca.

Nauczyciel zadaje zagadki: W nim półki równo stoją, towary w szeregu kroczą. Kupisz tam chleb, mleko, ser –co to za miejsce? Powiedz, że...?

Uczniowie odpowiadają: Sklep.

Nauczyciel zadaje zagadki: Noszę ją w ręce, czasem na ramieniu, bywa z materiału albo w aksamicie lśnieniu. Zakupy, książki – wszystko tam chowam, gdy czegoś szukam, to w niej grzebię i chowam.

Nie jest walizką, nie jest też plecakiem, co to za rzecz, co idzie ze mną wszędzie szlakiem?

Uczniowie odpowiadają: Torba.

(Praca w parach)

Nauczyciel rozdaje koperty z literami, z których uczniowie układają temat lekcji, nauczyciel sprawdza i umieszcza rozwiązanie na tablicy.

Część główna (35 minut)

Cel: Kształtowanie umiejętności społecznych: rozmowy, współpracy, odgrywania ról.

Instrukcja dla nauczyciela:

- Prezentuje krótką prezentację multimedialną, omawiając rodzaje sklepów.
- Rozdaje uczniom karty prac.
- Wyjaśnia, że zadaniem uczniów jest w parach ułożyć tekst według kolejności.
- Zaprasza jedną osobę do tablicy interaktywnej.

Instrukcje dla uczniów:

- Uczniowie aktywnie uczestniczą w rozmowie.
- Oglądają prezentację i słuchają wyjaśnień nauczyciela.
- Para otrzymuje kartę prac, w której należy ułożyć tekst w należyтым porządku.
- Uczniowie w parach układają tekst.

ĆWICZENIA INTERAKTYWNE

• Ćwiczenie 1. Ułożyć tekst

Polecenie: Ułożyć tekst według kolejności (Wordwall).

Forma: Ćwiczenia interaktywne typu „ułoż w poprawnej kolejności“.

Informacja zwrotna: Po ułożeniu tekstu uczniowie otrzymują informację, czy odpowiedzieli poprawnie. W przypadku błędnej odpowiedzi system wskazuje prawidłowe rozwiązanie.

Materiały: Karty prac oraz Wordwall. <https://wordwall.net/play/90842/484/696>

• Ćwiczenie 2. Porachować monety/ banknoty (Wordwall).

Polecenie: Dopasuj monety/ banknoty do poprawnej odpowiedzi.

Forma: Ćwiczenia interaktywne typu „ wybierz jedną odpowiedź spośród kilku podanych“.

Informacja zwrotna: Po przyporządkowaniu uczniowie otrzymują informację, czy odpowiedzieli poprawnie. W przypadku błędnej odpowiedzi system wskazuje prawidłowe rozwiązanie.

• Materiały: Wordwall. <https://wordwall.net/resource/2142122/euro>

Ćwiczenie 3. Przyporządkować produkty do sklepu (Wordwall).

Polecenie: Przyporządkuj produkty do odpowiedniego sklepu.

Forma: Ćwiczenia interaktywne typu „wybierz jedną odpowiedź spośród kilku podanych“.

Informacja zwrotna: Po przyporządkowaniu uczniowie otrzymują informację, czy odpowiedzieli poprawnie. W przypadku błędnej odpowiedzi system wskazuje prawidłowe rozwiązanie.

- **Materiały:** Wordwall. <https://wordwall.net/resource/2352963/zakupy>

ĆWICZENIA PRAKTYCZNE W GRUPACH

• Ćwiczenie 1. Koszyczek zakupów.

Polecenie: Z ulotki wybierz, wytnij oraz wklej 5 produktów do swojego koszyczka uwzględniając rodzaj sklepu, który wylosowała wasza grupa.

Forma: Uczniowie pracują zespołowo, losują rodzaj sklepu (np. spożywczy, odzieżowy, papierniczy), a następnie z dostępnych ulotek reklamowych wybierają, wycinają i wklejają 5 produktów, które pasują do ich sklepu. Każda grupa tworzy swój „koszyczek zakupów”.

Informacja zwrotna: Po wklejaniu produktów do koszyczka każda grupa prezentuje swój wybór oraz omawiamy czy poprawnie wybrała produkty pasujące do rodzaju sklepu.

Materiały: Zalaminowany koszyczek oraz ulotki z produktami.

• Ćwiczenie 2. Wypełnij kartę prac.

Polecenie: Poniżej znajdują się produkty i ich ceny. Wybierz 5, które chcesz „kupić” zapisz je do tabelki oraz policz wydatki.

Forma: Praca indywidualna z elementami aktywności manualnej i matematycznej. Uczeń samodzielnie analizuje listę produktów z cenami, wybiera 5 z nich, wycina, wkleja do tabelki i sumuje ich wartość. Zadanie łączy rozwijanie umiejętności planowania, przeliczania wydatków oraz sprawność manualną i logiczne myślenie. Sprawdzamy rachunki zmieniając się pracą z przyjacielem z ławki.

Informacja zwrotna: Uczeń od przyjaciela otrzymuje informację o poprawności. W razie błędu pojawia się komentarz.

Materiały: Karta prac nr 1

• Ćwiczenie 3- Reklama

Polecenie: Zrób krótką reklamę – zachęć kolegów i koleżanki do zakupu jednego z produktów.

Przykład:

„Kup jabłka – są zdrowe i pyszne! Tylko 4 euro!”

Forma: Praca w grupach z elementami kreatywnego myślenia.

Informacja zwrotna: Po ukończeniu pracy uczniowie prezentują swoje reklamy oraz przy potrzebie wyprawiają błędy z pomocą nauczyciela.

Materiały: Karta prac nr 2; Karta prac nr 3; Karta prac nr 4;

Podsumowanie (5 minut)

Cel: Podsumowanie zdobytej wiedzy i ocena zajęć.

Instrukcje dla nauczyciela:

- Omawia przebieg lekcji, i zachęca uczniów do podzielenia się zdobytą wiedzą podczas zajęć, np.: poznaliśmy różne rodzaje sklepów (spożywczy, odzieżowy, obuwniczy, papierniczy, warzywniak) oraz przykłady produktów, które można w nich kupić.
- Zadaje pytania podsumowujące: Zastanawialiśmy się, jak należy zachowywać się w sklepie oraz co to znaczy być kulturalnym i uprzejmym klientem.
- Zachęca uczniów do oceny zajęć poprzez metodę samooceny: „Szkłanka wody”(uczniowie dokonują refleksji nad swoją pracą i poziomem zrozumienia tematu, korzystając z symboliki szklanki z wodą. Wybierają jedną z trzech metaforycznych opcji, która najlepiej oddaje ich odczucia i poziom wiedzy po lekcji).

Czysta woda – „Mam pustkę w głowie, mało zapamiętałem/am”

(uczeń ma trudność z przypomnieniem sobie treści, potrzebuje jeszcze wyjaśnień)

Bрудna woda – „Było trudno i niezbyt ciekawie”

(uczeń zrozumiał niektóre elementy, ale temat był dla niego trudny lub nieinteresujący)

Woda ze złotem – „Wiem dużo i dużo zapamiętałem/am”.

Instrukcja dla uczniów:

- Prezentują swoje prace na tablicy.
- Odpowiadają na pytania nauczyciela, dzieląc się swoimi wrażeniami.
- Oceniają zajęcia metodą „Szkłanka wody“.

Wskazówki do pracy z osobami ze zróżnicowanymi potrzebami rozwojowymi:

- Uczniowie, którzy potrzebują wsparcia, mogą pracować w parach lub korzystać z gotowych szablonów.

EWALUACJA ZAJĘĆ:

- Ocena wizualna prac uczniowskich.
- Pytania otwarte dotyczące zdobytej wiedzy.
- Zadania praktyczne.
- Metody: działanie na materiale konkretnym, praca w grupach i indywidualna.
- Metoda „Szlanka wody“ do oceny zajęć.

ZAŁĄCZNIKI- prezentacja, ulotki, rozsypanki literowe, kosze na zakupy, karty prac, szklanki z wodą.

BIBLIOGRAFIA:

1. Žekniënė S. (2016) ORZESZEK 3 KL. Wydawnictwo *Šviesa*.
2. PETKĖVIČIENĖ R. (2022) PASAULIO PAŽINIMAS 3 kl.leidykla *Šviesa*.
3. Bendrosios programos.

RECENZJA METODYCZNA SCENARIUSZA LEKCJI ZINTEGROWANEJ

„ZAKUPY“

1. Ogólna ocena scenariusza lekcji

Scenariusz lekcji to dobrze przygotowana propozycja zajęć zintegrowanych, łącząca treści z języka polskiego, matematyki i edukacji społecznej. Jest zgodny z podstawą programową oraz zaleceniami Unii Europejskiej dotyczącymi kompetencji kluczowych. Charakteryzuje się wysokim poziomem metodycznym – jasno określone cele, różnorodne metody pracy i nowoczesne narzędzia sprzyjają aktywnemu uczeniu się. Uwzględnia potrzeby uczniów o różnych możliwościach i rozwija zarówno wiedzę, jak i umiejętności społeczne. Może być uznany za przykład dobrej praktyki dydaktycznej.

2. Mocne strony scenariusza lekcji „Zakupy”

- **Zintegrowane nauczanie** – połączenie języka polskiego, matematyki i edukacji społecznej w jednym temacie rozwija wiedzę w sposób spójny i praktyczny.

- **Różnorodne metody i aktywne formy pracy** – uczniowie uczą się poprzez zabawę, działania praktyczne, pracę zespołową i interaktywne ćwiczenia.
- **Rozwijanie kompetencji kluczowych UE** – scenariusz wspiera rozwój przedsiębiorczości, kompetencji społecznych, matematycznych, cyfrowych i twórczych.
- **Dostosowanie do indywidualnych potrzeb** – elastyczna organizacja pracy i pomocne materiały umożliwiają uczestnictwo uczniom o różnych poziomach umiejętności.
- Nowoczesna ewaluacja i samoocena – zastosowanie metody „Szkłanka wody” wspiera refleksję uczniów i ocenę własnych postępów.

3. Wnioski końcowe

Scenariusz lekcji „Zakupy” to przemyślana, nowoczesna i zgodna z podstawą programową propozycja zajęć zintegrowanych, rozwijająca kluczowe kompetencje uczniów. Dzięki różnorodnym metodom pracy, zastosowaniu narzędzi cyfrowych oraz uwzględnieniu indywidualnych potrzeb dzieci, lekcja jest atrakcyjna, angażująca i skuteczna edukacyjnie. Może służyć jako przykład dobrej praktyki w projektach międzynarodowych takich, jak Erasmus+.

Nauczyciel metodyk

Ana Miliuškevič

ZATWIERDZAM

Dyrektor szkoły

Renata Starenkienė

2025 04 18

Karta prac nr 1

Poniżej znajdują się produkty i ich ceny. Wybierz 5, które chcesz „kupić” zapisz je do tabelki oraz policz wydatki.

PRODUKT	CENA- €
Razem zapłacę	

Produkty:

Chleb- 2 €

Czekolada- 3 €

Mleko- 2 €

Jabłka- 4 €

Buty- 22 €

Ser- 5 €

Sok pomarańczowy- 3 €

Koszulka- 8 €

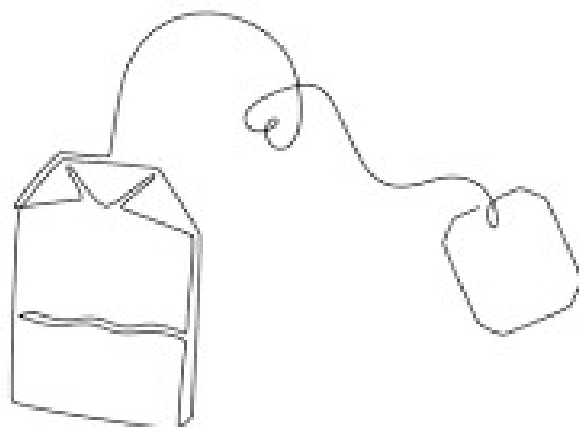
Banany- 2 €

Zeszyt- 3 €

Dodaj ceny swoich produktów, zapisz działanie:

Odp.: _____ €

Karta prac nr 2



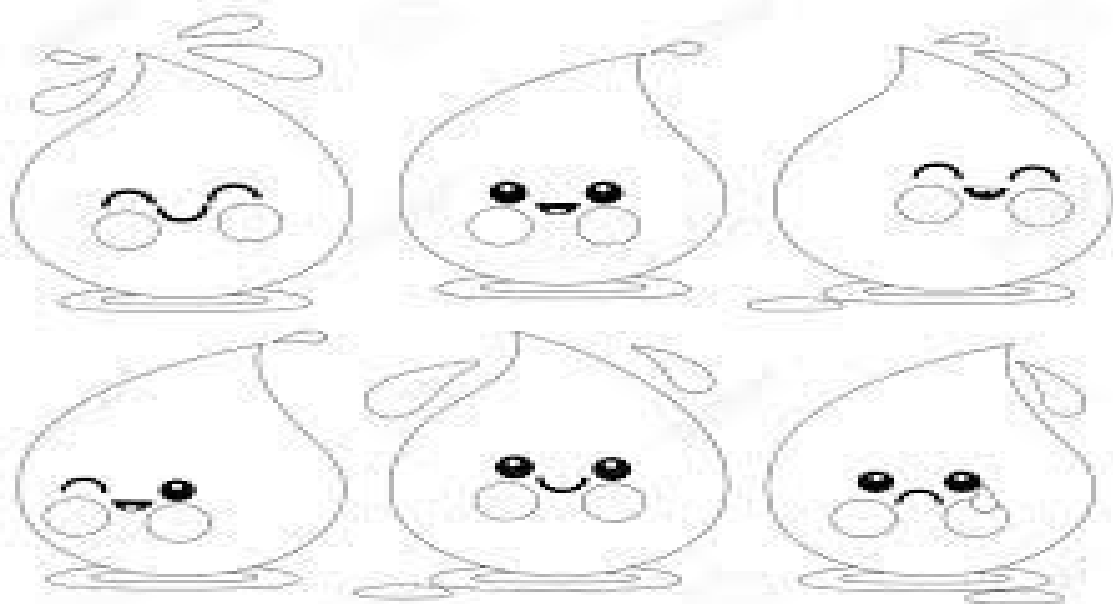
Kup herbatę- idealna do picia na co dzień dla dorosłych i dzieci.



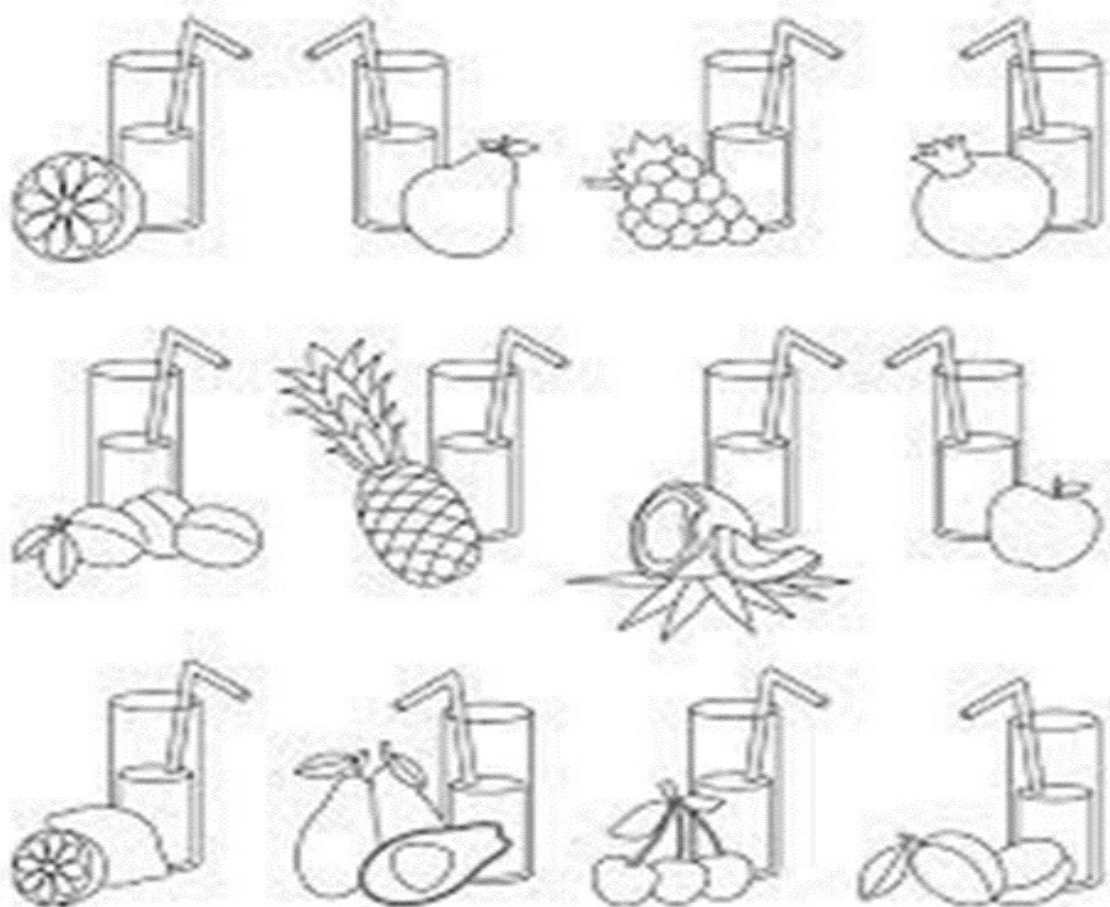
Karta prac nr 3



Kup wodę-100% naturalna i bezpieczna, żadnych dodatków, sztucznych substancji, tylko natura.



Karta prac nr 4



W kubku jest naturalny sok,
Pij go, gdy robisz każdy skok.

