



Realizacja projektu edukacyjnego w gr. III „Biedronki” – maj 2023 r.

Opr. Ewa Wróblewska

Cel projektu: podniesienie poziomu wiedzy ekonomicznej oraz wprowadzenie w podstawy finansów.

Zrealizowana tematyka:

1. Dlaczego pieniądze są ważne?

Cel: budowanie wiedzy na temat historii pieniądza; uświadomienie dzieciom, że praca jest źródłem pieniędzy; kształtowanie pojęcia „budżet domowy”; łączenie pracy zawodowej rodziców z otrzymywaniem wynagrodzenia jako źródła budżetu domowego, niezbędnego do utrzymania rodziny;

- „Były sobie pieniądze” – oglądanie bajki edukacyjnej:



- „Po co nam pieniądze?” – zabawa z elementem klasyfikowania:



- „Memory” – gra w parach:



- Tematyczna karta pracy z pakietu edukacyjnego:



2. Monety polskie

Cel: poznanie nominałów polskich monet; określanie wartości pieniądza; różnicowanie pojęć: awers (godło), rewers (wartość) monety; zapoznanie z miejscem bicia monet – Mennicą;

- „Poznajemy monety” – praktyczna działalność dzieci:



- „Złotówkowy frottage” – praca plastyczna:





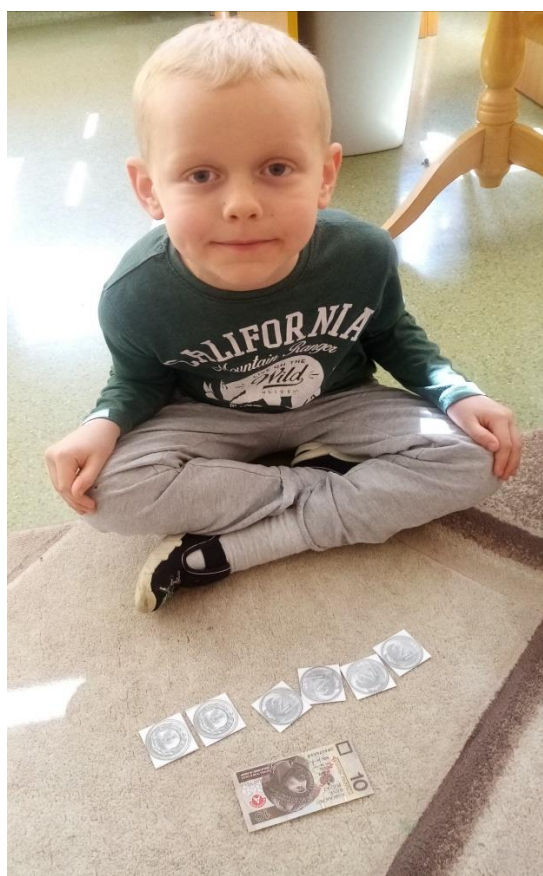
3. Banknoty polskie

Cel: oglądanie różnych nominałów banknotów, różnicowanie wyglądu (wartość nominalna, portret władcy Polski, wypukła figura geometryczna dla osób niewidomych; wskazywanie cech wspólnych (godło Rzeczypospolitej Polskiej, podpis Prezesa i Głównego Skarbnika NBP); zwrócenie uwagi na zabezpieczenia na banknotach (znak wodny, nitka zabezpieczająca, pas opalizujący); zapoznanie z miejscem druku banknotów - Polską Wytwórnią Papierów Wartościowych;

- „Poznajemy banknoty” – zabawa dydaktyczna:



- „Jak ułożyć 10 zł?” – zabawa matematyczna z monetami:



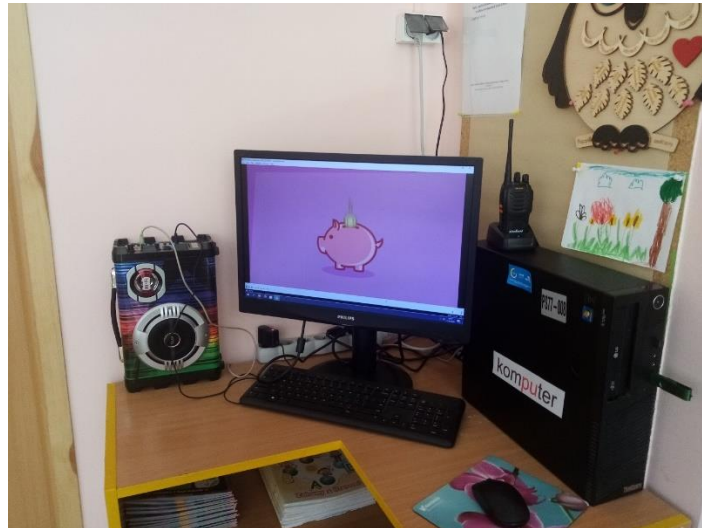
- Tematyczna karta pracy z pakietu edukacyjnego:



4. Bank i oszczędzanie

Cel: zapoznanie ze sposobami oszczędzania (inwestycje, lokata bankowa, skarbonka);

- „Co to jest bank”? – pogadanka:
- „Zasada trzech kubeczków, czyli jak gospodarować kieszonkowym?” – film edukacyjny, zabawa interaktywna i ćwiczenia praktyczne:





- „Moja skarbonka” – praca plastyczna:









5. Zabawy w sklep

Cel: odnajdywanie się w sytuacji kupna i sprzedaży; zapoznanie z pojęciami: karta bankomatowa, terminal, bankomat;

- „Budujemy sklep”- zabawa konstrukcyjna:



- „Ile kosztuje...?” – określanie wartości przedmiotów; praktyczna działalność dzieci w sytuacjach zabawowych:



