



DEUTSCH
MIT FREUDE

WALDEMAR
GRZEBIEŃ

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka niemieckiego (III.2) dla szkoły ponadpodstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2019

Strona redakcyjna

Redakcja merytoryczna – Elżbieta Witkowska

Recenzja merytoryczna – dr Danuta Koper

Agnieszka Szawan-Paras

Katarzyna Szczepkowska-Szczeńiak

dr Beata Rola

Redakcja językowa i korekta – Altix

Projekt graficzny i projekt okładki – Altix

Skład i redakcja techniczna – Altix

Warszawa 2019

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Temat lekcji

Szczyt gospodarczy (Wirtschaftsgipfel)

Klasa/czas trwania lekcji

III/45 minut

Cel ogólny

- Rozwijanie zasobu środków gramatycznych, leksykalnych, ortograficznych oraz fonetycznych.
- Tworzenie wypowiedzi ustnych.
- Przetwarzanie wypowiedzi.

Cele operacyjne (szczegółowe)

Uczeń:

- stosuje w mowie i piśmie następujące słowa i wyrażenia: das Unternehmen, eine Geschäftsidee haben, (k)einen Erfolg haben, die Produktionskosten, die Kosten für etwas, die Personalkosten, die Materialkosten, die Betriebskosten, benötigt sein, für die Herstellung eines Produkts anfallen, die harte Währung, sich durch geringen Wertverlust auszeichnen, im Gegensatz zu, die Annahme (der Ausschluss) einer Person in die (aus der) Firma, an Wert gewinnen/verlieren, der Aufschwung, zunehmen/abnehmen, die Anteile einer Firma besitzen, ein Ziel verfolgen, einen Kredit aufnehmen/zurückzahlen, innerhalb der Laufzeit, das Geld anlegen, fallen/steigen, der Gewinn, der Umsatz, die Nachfrage, der Bedarf, auf dem Markt, zurückgehen, die Aktienkurse, die Konjunktur, ausbleiben, ansteigen/sinken, stillstehen, eine Marktlücke erkennen, das Unternehmen gründen.

Metody/techniki/formy pracy

- praca indywidualna,
- gra dydaktyczna,
- kółko zdjęć.

Środki dydaktyczne

- karty pracy (dotosowane do potrzeb uczniów z SPE): plansza do gry z podręcznika Aspekty 3,
- kostka i moneta,
- słowniki lub smartfony,
- laptop i rzutnik multimedialny.

Opis przebiegu lekcji

- Nauczyciel podaje cele lekcji.
- Wprowadzenie: Nauczyciel wyświetla na ekranie rzutnika niektóre nowe słowa i wyrażenia i pyta uczniów, co one znaczą.
- Uczniowie udzielają wyjaśnień.
- Uczniowie tworzą pary i grają w grę „Wirtschaftsgipfel”.
- Po zakończeniu gry uczniowie zbierają się wokół ustawionego na środku sali stolika, na którym nauczyciel rozłożył uprzednio zdjęcia przedstawiające nowe słowa, np.: der Umsatz, der Gewinn, die harte Währung, an Wert gewinnen/ verlieren, die Aktienkurse, die Personalkosten, itd.
- Każdy uczeń bierze po kolei do ręki jedno zdjęcie i omawia je. Ważne, by wymienić oczekiwane słowo. Jeśli będzie miał z tym trudność, inni uczniowie mogą mu pomagać.
- Zadanie domowe: Uczniowie mają wybrać po pięć nowych słów lub wyrażeń i ułożyć z nimi zdania.

Komentarz metodyczny:

Należy założyć, że większości tych słów uczniowie nie będą znali. Części jednak się domyślą i oswoją się z tym słownictwem. Jeśli uczniowie będą tylko w stanie wyjaśnić znaczenie tego słowa jedynie w języku polskim, należy to zaakceptować. Są to bowiem trudne, abstrakcyjne pojęcia ekonomiczne i na tym etapie znajomości języka trudno uczniom znaleźć odpowiednie synonimy.

Przebieg gry *Wirtschaftsgipfel*:

Uczniowie grają w parach. Każdy uczeń rzuca kostką, kto wyrzuci większą liczbę, zaczyna. Jeśli w klasie jest nieparzysta liczba uczniów, jeden z nich może przyjąć rolę eksperta, który będzie sprawdzał rozwiązania i rozstrzygał ewentualne spory.

Są dwa rodzaje pola gry: pomarańczowe i niebieskie. Jeśli gracz stanie na pomarańczowym polu, staje się aktywny w procesie gospodarczym. W zależności od tego czy odpowie prawidłowo na pytanie, czy nie, może się przesunąć do przodu o kilka pól, lub musi się cofnąć. Jeśli gracz odpowiedział prawidłowo na pytanie stojąc na niebieskim polu, może raz jeszcze rzucić kostką, a jeśli nie, musi pozostać w miejscu i czekać na swoją kolejkę.

Nieznane słowa i wyrażenia uczniowie mogą sprawdzać w słownikach lub własnych smartfonach. Aby zachować ducha fair play, nauczyciel nie powinien ingerować w grę i pomagać komukolwiek.

Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do celu.

W czasie gry uczniowie zapoznają się z podstawowymi pojęciami z zakresu ekonomii i gospodarki.

Jeśli w klasie znajdują się uczniowie mający problem z poruszaniem się, nauczycieli powinien odpowiednio dostosować przestrzeń klasową, aby i oni mogli brać udział we wszystkich ćwiczeniach i nie odczuwali dyskomfortu.

W trakcie lekcji uczniowie rozwijają między innymi kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, w zakresie przedsiębiorczości oraz kompetencje osobiste i społeczne.

Na końcu zajęć sprawdzając, czy cele zajęć zostały zrealizowane, nauczyciel może użyć techniki zdań niedokończonych. Uczniowie mają dokończyć zdania:

- Na lekcji najbardziej podobało mi się...
- Chciałbym uczyć się przy pomocy....
- W uczeniu/koncentracji przeszkadzało mi...
- Aby to zapamiętać, potrzebuję...

Nauczyciel powinien zawsze dostosować narzędzie ewaluacji do potrzeb uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i wsłuchiwać się w ich opinie.

Na następnej lekcji nauczycieli powinien sprawdzić zadanie domowe i ustalić oceny dla poszczególnych uczniów. W stosunku do uczniów z SPE nauczyciel powinien wziąć pod uwagę nie tylko efekt końcowy, ale też wkład pracy i trudności, jakie musieli pokonać tacy uczniowie.