

SCENARIUSZ I KIESZONKOWE PRZEZ ZABAWĘ



Wstęp teoretyczny

Zgodnie z zapisami podstawy programowej dla klas I-III uczniowie kończący trzecią klasę powinni:

- wykonywać obliczenia pieniężne,
- zamieniać złote na grosze i odwrotnie,
- rozróżniać nominały na monetach i banknotach,
- wskazywać różnice w ich sile nabywczej¹.

Wszystkie powyższe zagadnienia oraz problem stałości pieniądza i aspekty psychologiczno-edukacyjne związane z obecnością pieniądza w życiu człowieka, zostały uwzględnione w dwóch scenariuszach planowanych do realizacji w ciągu **4 godzin dydaktycznych**. Punktem wyjścia każdego z nich jest problem gospodarowania przez dzieci kieszonkowym.

Scenariusze zostały opracowane tak, aby były możliwe do realizacji w formie zdalnej jak i stacjonarnej.

¹Więcej: <https://podstawaprogramowa.pl/Szkola-podstawowa-I-III>

CZEGO UCZY KIESZONKOWE?

Zasoby pieniądza określa się w różny sposób jako: budżet, zasób finansowy, oszczędności, jednak z perspektywy dziecka zasób pieniędzy to po prostu kieszonkowe. Dzieci uczą się dysponować kieszonkowym metodą prób i błędów. Wydając za dużo, zbyt zachłannie doświadczają siły nabywczej i jej ograniczeń. Dysponując gotówką, popełniają błędy, ale uczą się na nich. Nauczyciel w szkole ma również wiele okazji, by poruszyć z dziećmi problem kieszonkowego i mądrego nim zarządzania, a pomogą mu w tym opracowane scenariusze.

SCENARIUSZ I

Realizacja opisanych w nim aktywności, pozwoli dzieciom doświadczyć skąd biorą się pieniądze, jak się je zarabia, jak można odkładać kieszonkowe.

SCENARIUSZ II

Zawarte są w nim aktywności dzięki, którym dzieci dowiedzą się o możliwości trzymania kieszonkowego na koncie bankowym, poznają proces zakładania konta w banku i dowiedzą się jak postąpić z kartą płatniczą i na czym polegają płatności bezgotówkowe.

Kartą czy gotówką?

Dzieci posługujące się kartą płatniczą są mniej narażone na kradzież pieniędzy, a ich rodzice mogą mieć wgląd w ich wydatki. Stały dostęp do pieniędzy w formie karty bankomatowej daje dzieciom również poczucie bezpieczeństwa, mają świadomość, że stanowią o sobie (np. mogą kupić coś do jedzenia i picia). Współcześnie, musimy nauczyć się przekazywać dzieciom coraz więcej odpowiedzialności, a w dobie obrotu bezgotówkowego kształtować świadomość małych konsumentów.



TEMAT: KIESZONKOWE PRZEZ ZABAWĘ



LICZBA DZIECI:

jedna klasa



CZAS TRWANIA:

90 minut

Cele z podstawy programowej:

- w scenie dzieci identyfikują się z rolą kupującego, pracodawcy i sprzedającego;
- potrafią wyjaśnić skąd biorą się pieniądze, kieszonkowe, czym jest gotówka i transakcja;
- rozróżniają nominały na banknotach i monetach, potrafią wskazać różnice i podobieństwa oraz porządkują je zgodnie z ich siłą nabywczą;
- potrafią wykonać proste obliczenia pieniężne, wymieniają grosze na złotówki i odwrotnie;
- dzieci werbalizują swoje przekonania dot. kieszonkowego i oceniania rówieśników przez pryzmat posiadanych pieniędzy/rzeczy i słuchają wypowiedzi innych oraz konfrontują je w trakcie dyskusji.

Zadania dodatkowe:

- dzieci potrafią zdefiniować pojęcie budżetu, opisać trudności związane z oszczędzaniem i sformułować rady pomagające racjonalnie wydawać pieniądze;

Metody:



scenka
sytuacyjna



dyskusja



metoda
problemowa



plan
oszczędności



plan
budżet