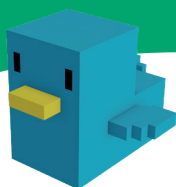
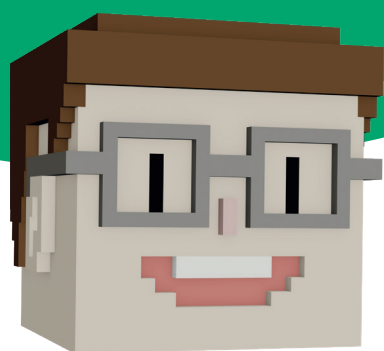


PRZEWODNIK II - TURNIEJ KLASOWY



Założenie: nauczyciele organizują dla uczniów klasowy turniej wiedzy o finansach. Celem konkursu jest propagowanie podstaw małej ekonomii poprzez rywalizację i zaciekawienie uczniów tematyką pieniądza.

Szacowany czas realizacji: 1 dzień (2 godziny lekcyjne).

Miejsce: sala gimnastyczna / boisko szkolne.

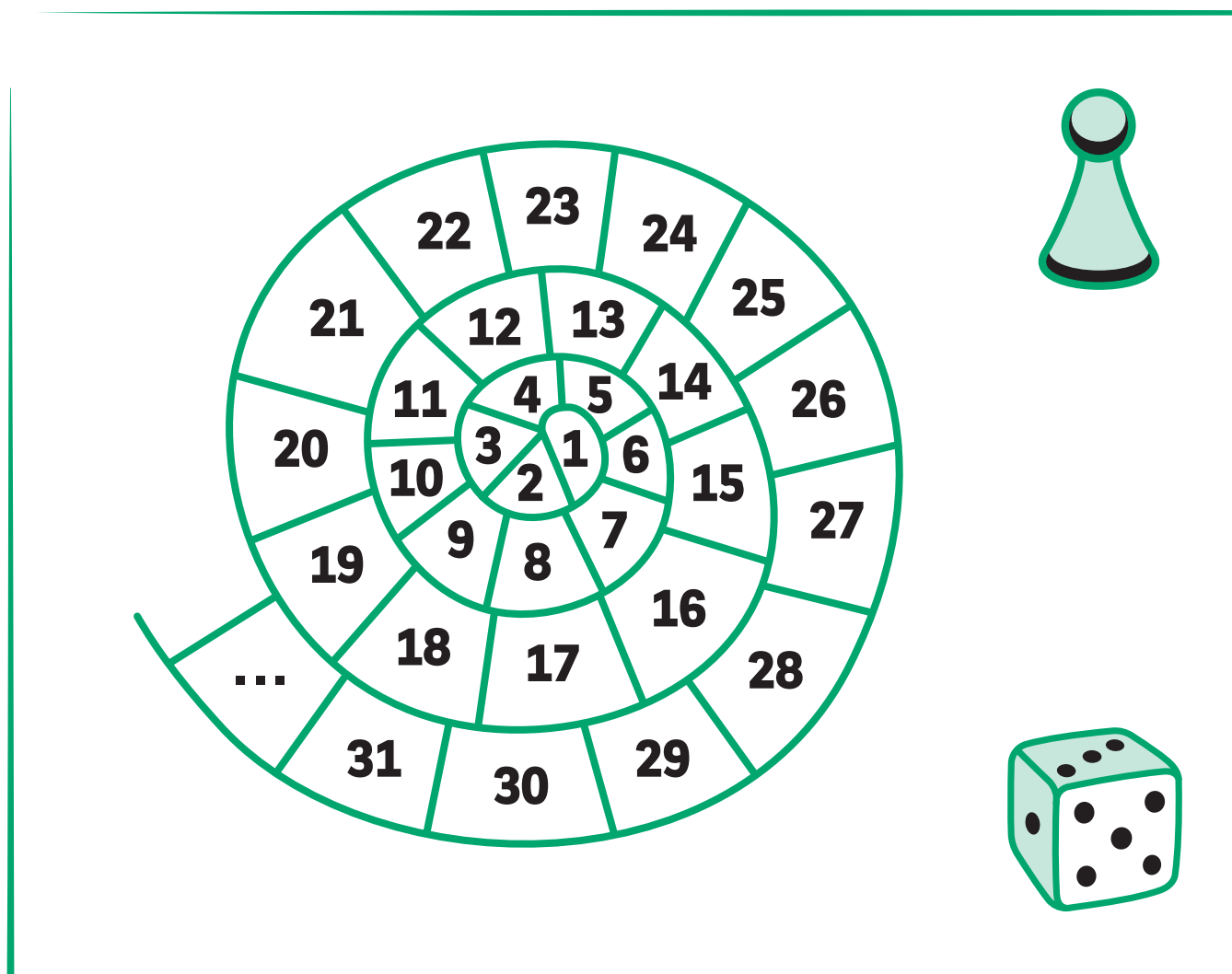
Poziom klas I – III

Faza przygotowania zespołu klasowego:

1. Nauczyciel informuje uczniów o klasowym turnieju wiedzy o pieniądzach, finansach i oszczędzaniu. Wyjaśnia, że podczas turnieju uczniowie będą podzieleni na grupy dwu - trzyosobowe oraz będą rywalizować między sobą, o to która z grup wie najwięcej na temat finansów.

Faza przygotowania turnieju i pomieszczenia:

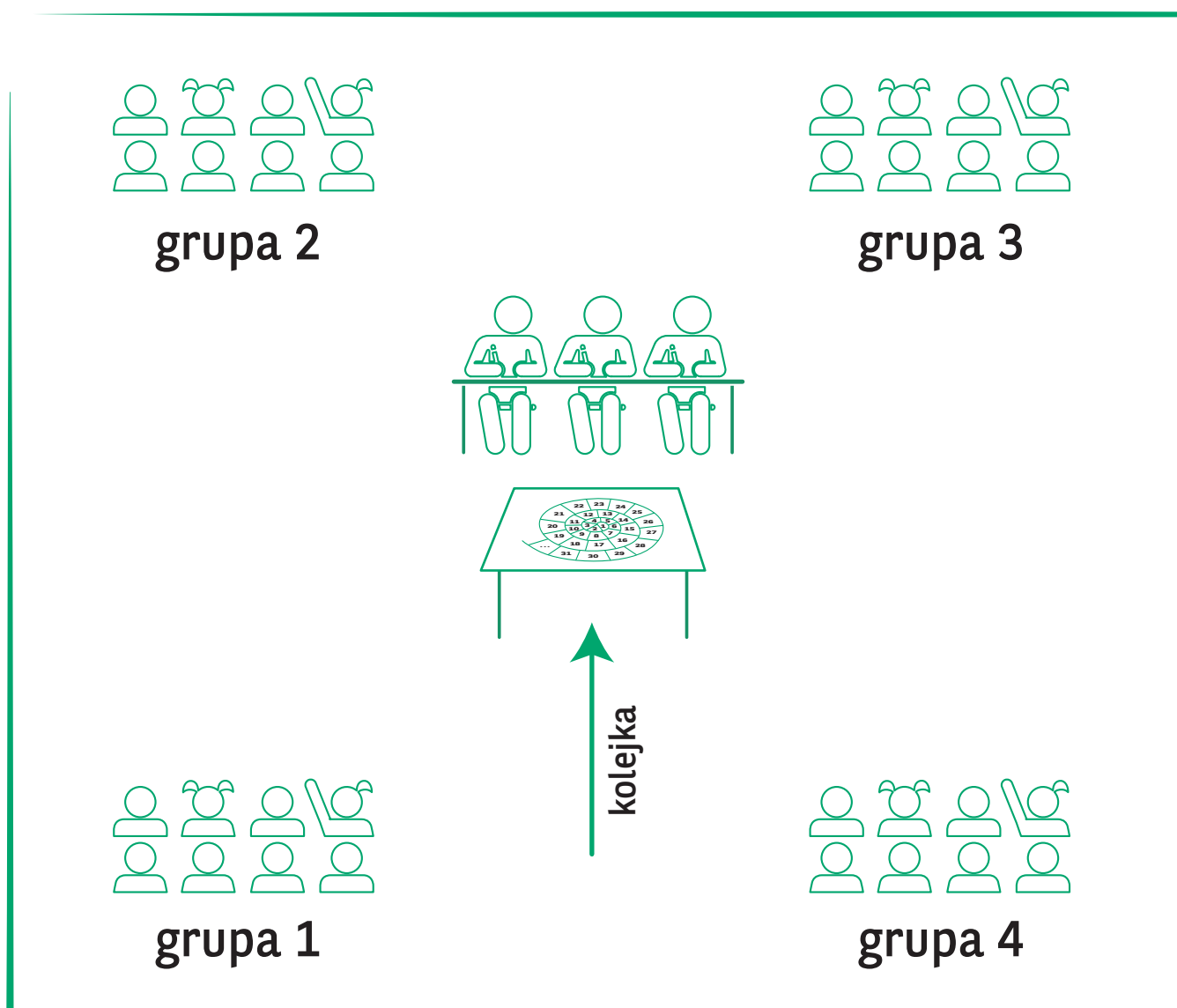
1. Nauczyciel w szkole przygotowuje salę gimnastyczną (ewentualnie boisko szkolne).
2. Pośrodku pomieszczenia ustawia stół, na którym kładzie karton z planszą z polami ułożonymi w kształt spirali. Plansza składa się z pól numerycznych od 0 do (maksymalnej liczby przygotowanych pytań). Do każdego pola z liczbą przypisane jest pytanie. Przed stolikiem nauczyciel układa tyle kartek A4, ile jest grup. Kartki służą do ustalania kroków w kolejce.



Ilustracja. Przykładowa plansza ślimakowa

TURNIEJ KLASOWY

3. Nauczyciel dysponuje listą pytań.
4. Do gry potrzebna jest jedna sześciocienna kostka oraz jeden pionek dla każdej grupy.
5. W pomieszczeniu znajdują się sektory z krzesłami lub matami, na których będą siadać uczniowie poszczególnych grup.



Ilustracja. Przykładowe rozmieszczenie uczniów w sali gimnastycznej

TURNIEJ KLASOWY

Przebieg wydarzenia:

Nauczyciel wita wszystkich zebranych. Pokrótce przedstawia cel turnieju (kształtowanie wiedzy finansowej, pieniężnej i ekonomicznej) oraz omawia przebieg turnieju:

- Reprezentanci grupy podchodzą do stolika i pod okiem nauczyciela rzucają kostką i ustalają pierwszeństwo w kolejce ustawiając się na kartkach. Od tego momentu rozpoczyna się rywalizacja.
- Rzucają kostką i ustawiają pionek na polu przedstawiającym daną wartość.
- Nauczyciel odczytuje pytanie odpowiadające danemu numerowi z planszy. Reprezentanci wracają do swoich grup i razem negocjują odpowiedź. Po jej ustaleniu wracają do nauczyciela. Reprezentanci mogą się zmieniać po dokonaniu rzutu kostką.
- Poprawna odpowiedź pozwala uczniom danej grupy ponownie rzucić kostką. Po rzucie przesuwają pionek dalej rozpoczynając liczenie pól od miejsca, w którym poprzednio skończyli. Niepoprawna odpowiedź powoduje, że pionek grupy przesuwa się o jedno pole do tyłu i nauczyciel zadaje nowe pytanie uczniom, a gracze tracą ruch (teraz następuje tura kolejnej grupy). W przypadku kolejnych niepoprawnych odpowiedzi uczniowie cofają się dalej (o jedno pole, otrzymują kolejne pytanie i tracą ruch). W przypadku gdy inna drużyna stanie pionkiem na tej samym polu odpowiada na to same pytanie. Odpowiedź może być udzielona w taki sposób, aby przedstawiciele grupy sąsiedniej nie słyszeli.
- Po usłyszeniu pytania, przedstawiciele grupy zapamiętują je, wracają do grupy i wspólnie narażają się ustalając odpowiedź.
- Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza przekroczy końcowe pole planszy. Zwycięzcy otrzymują symboliczną nagrodę.

Przygotowanie pracy konkursowej

Nauczycielu, pamiętaj, że Twoje zgłoszenie konkursowe powinno zawierać:

- Opis organizowanego wydarzenia o tematyce finansowej: jakie wydarzenie zostało zorganizowane przez Klasę, jego przebieg oraz atrakcje, o ile zostały zaplanowane, a także czas trwania oraz jego termin.
- Zdjęcia wykonane przez Opiekuna w trakcie realizacji wydarzenia.

Pamiętaj również, że przewodnik jest jedynie podpowiedzią i jeżeli wspólnie z uczniami macie swój pomysł na realizację zadania konkursowego, możecie je zrealizować w oparciu o scenariusze edukacyjne.

Wskazówki dot. fotorelacji

- Zgłoszenie konkursowe najlepiej przygotować do wysyłki w postaci pdf.
- **Pamiętaj, aby załączone do pracy zdjęcia nie zawierały wizerunku dzieci z innych klas.**
- Całe zgłoszenie konkursowe – dokument zawierający punkty opisane wyżej nie powinien zajmować więcej niż 30 MB.



Nauczycielu, zadanie konkursowe Twojej klasy może być także częścią obchodów GMW – Światowego Tygodnia Pieniądza, który przypada w dniach 20-26 marca 2023 r. Jego hasłem przewodnim w tym roku jest Zaplanuj swoje pieniądze i swoją przyszłość. Jeśli Wasze działania włączą się w Obchody GMW pod względem terminu i/lub tematu przewodniego to zaznaczcie to w zgłoszeniu konkursowym do Misji Kieszonkowe.



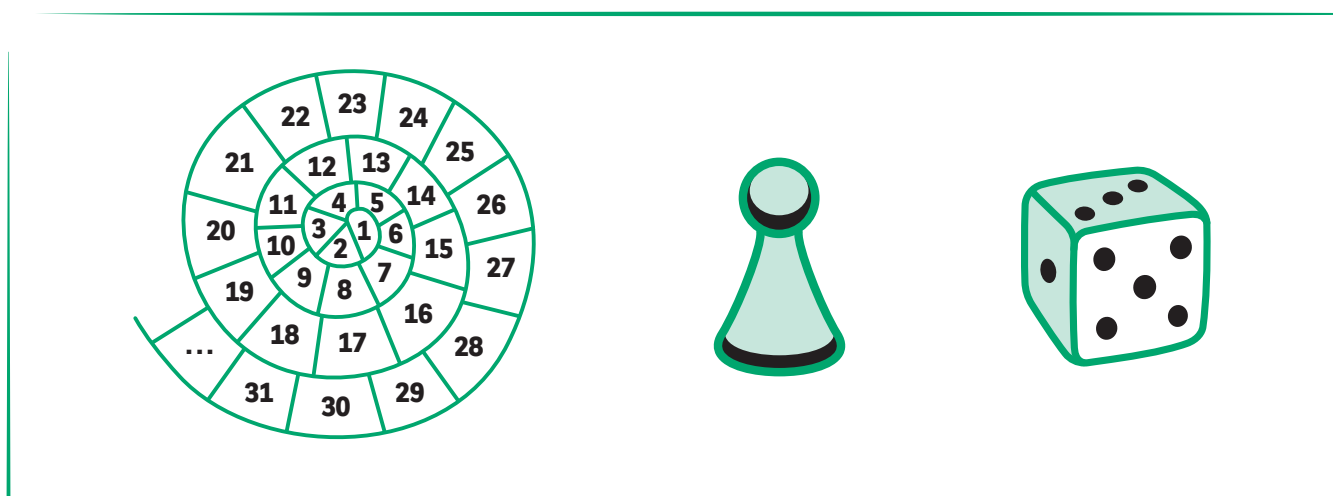
Poziom klas IV – VI

Faza przygotowania zespołu klasowego:

1. Nauczyciel informuje uczniów o klasowym turnieju wiedzy o pieniądzach, finansach i oszczędzaniu. Wyjaśnia, że podczas turnieju uczniowie będą rywalizować między sobą w grupach dwu-trzyosobowych, o to która z grup wie najwięcej o tej tematyce. Dobór dzieci w grupach może być celowy (dzieci same mogą się dobrać) lub losowy (nauczyciel może przygotować kartoniki z imionami).

Faza przygotowania turnieju i pomieszczenia:

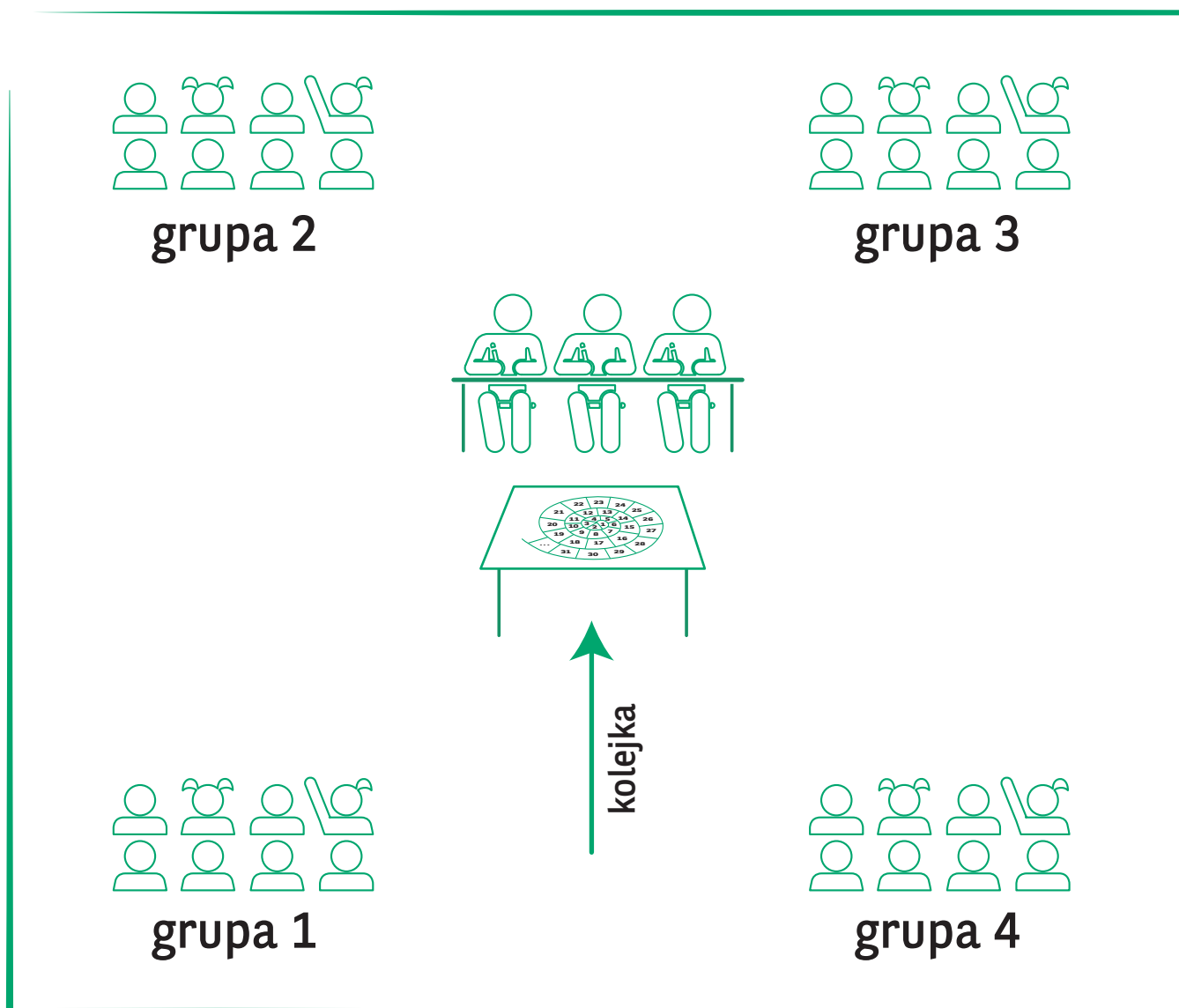
1. Nauczyciel w szkole przygotowuje salę gimnastyczną (ewentualnie boisko szkolne).
2. Pośrodku pomieszczenia ustawia stół, na którym kładzie karton z planszą z polami ułożonymi w kształt spirali. Plansza składa się z pól numerycznych od 0 do (maksymalnej liczby przygotowanych pytań). Do każdego pola z liczbą przypisane jest pytanie. Przed stolikiem nauczyciel układa tyle kartek A4, ile jest grup. Kartki służą do ustalania kroków w kolejce.
3. Nauczyciel dysponuje dwoma takimi samymi listami pytań. Pierwszą listę umieszcza w pobliżu stołu z planszą ślimakową.



Ilustracja. Przykładowa plansza ślimakowa

TURNIEJ KLASOWY

4. Drugą listę pytań tnie na paski tak, aby na jednym pasku znajdowało się jedno pytanie (i jego numer). Wszystkie paski należy przedziurkować i za pomocą sznurka rozwiesić w różnych miejscach po całej sali gimnastycznej (boisku). Istotne, aby zawieszane pytania były rozwieszane nie po kolei.
5. Do gry potrzebna jest jedna sześciocienna kostka oraz jeden pionek dla każdej grupy.
6. W pomieszczeniu znajdują się sektory z krzesłami lub matami, na których będą siadać uczniowie poszczególnych grup.



Ilustracja. Przykładowe rozmieszczenie uczniów w sali gimnastycznej

Przebieg wydarzenia:

Nauczyciel wita wszystkich zebranych. Pokrótce przedstawia cel turnieju (kształtowanie wiedzy finansowej, pieniężnej i ekonomicznej) oraz omawia przebieg turnieju:

- Uczniowie wybierają reprezentanta.
- Przedstawiciele podchodzą do stolika i pod okiem nauczyciela rzucają kostką i ustalają pierwszeństwo w kolejce. Od tego momentu rozpoczyna się rywalizacja.
- Przedstawiciele grup rzucają kostką i ustawiają pionek na polu przedstawiającym daną wartość.
- Uczniowie rozbiegają się po sali w poszukiwaniu odpowiedniego numeru pytania. Podchodzą do karteczek rozwieszonych w sali i szukają tego, na którym stoi ich pionek na planszy. Uwaga, karteczki z pytaniami nie mogą być zabierane ze sobą ani niszczone.
- Po odnalezieniu karteczki odczytują pytanie, zapamiętują je i biegną przekazać treść pytania pozostałej grupie uczniów. Uczniowie razem negocjują odpowiedź, a po ustaleniu odpowiedzi przedstawiciele wracają do stołu, aby udzielić odpowiedzi nauczycielom.
- Poprawna odpowiedź pozwala uczniom danej grupy ponownie rzucić kostką. Po rzucie przesuwają pionek dalej rozpoczynając liczenie pól od miejsca, w którym poprzednio skończyli. Negatywna odpowiedź powoduje, że pionek grupy przesuwa się o jedno pole do tyłu i nauczyciel zadaje nowe pytanie uczniom.
- Znając numer kolejnego pytania uczniowie wracają do grupy i na tym kończy się ich rola. Kolejni reprezentanci biegną szukać właściwego numeru pytania. Po znalezieniu, uczniowie udają się do grupy, aby wspólnie ustalić odpowiedź.
- W ten sposób uczniowie biorą aktywny udział w turnieju. W trakcie gry uczniowie mogą podpowiadać sobie, gdzie już wcześniej widzieli poszukiwany numer pytania w sali.
- Wygrywa ta grupa, która jako pierwsza przekroczy końcowe pole planszy. Zwycięzcy otrzymują symboliczną nagrodę.

Przygotowanie pracy konkursowej

Nauczycielu, pamiętaj, że Twoje zgłoszenie konkursowe powinno zawierać:

- Opis organizowanego wydarzenia o tematyce finansowej: jakie wydarzenie zostało zorganizowane przez Klasę, jego przebieg oraz atrakcje, o ile zostały zaplanowane, a także czas trwania oraz jego termin.
- Zdjęcia wykonane przez Opiekuna w trakcie realizacji wydarzenia.

Pamiętaj również, że przewodnik jest jedynie podpowiedzią i jeżeli wspólnie z uczniami macie swój pomysł na realizację zadania konkursowego, możecie je zrealizować w oparciu o scenariusze edukacyjne.

Wskazówki dot. fotorelacji

- Zgłoszenie konkursowe najlepiej przygotować do wysyłki w postaci pdf.
- **Pamiętaj, aby załączone do pracy zdjęcia nie zawierały wizerunku dzieci z innych klas.**
- Całe zgłoszenie konkursowe – dokument zawierający punkty opisane wyżej nie powinien zajmować więcej niż 30 MB.



Nauczycielu, zadanie konkursowe Twojej klasy może być także częścią obchodów GMW – Światowego Tygodnia Pieniądza, który przypada w dniach 20-26 marca 2023 r. Jego hasłem przewodnim w tym roku jest Zaplanuj swoje pieniądze i swoją przyszłość. Jeśli Wasze działania włączą się w Obchody GMW pod względem terminu i/lub tematu przewodniego to zaznaczcie to w zgłoszeniu konkursowym do Misji Kieszonkowe.



Propozycje pytań do turnieju dla uczniów z klas I-III oraz IV-VI:

1. Wymień monety groszowe. (1 gr, 2 gr, 5 gr, 10 gr, 20 gr, 50 gr)
2. Wymień monety złotowe używane w Polsce. (1 zł, 2 zł, 5 zł)
3. Wymień nominały banknotów używanych w Polsce. (10 zł, 20 zł, 50 zł, 100 zł, 200 zł, 500 zł)
4. Jakiego koloru ma banknot 10 zł? (ciemno brązowy/zielony)
5. Jakiego koloru ma banknot 20 zł? (fioletowy/różowy)
6. Jakiego koloru ma banknot 50 zł? (niebieski/granatowy)
7. Jaki kolor ma banknot 100 zł? (zielony)
8. Jakiego koloru ma banknot 200 zł? (żółty/brązowy)
9. Jakiego koloru ma banknot 500 zł? (ciemnozielony/błękit/róż)
10. Wymień monety, które są dwukolorowe. (2 zł, 5 zł)
11. Co przedstawia obrazek na rewersie banknotu 10 zł? (wizerunek Denara z okresu Mieszka II)
12. Co przedstawia obrazek na rewersie banknotu 20 zł? (Rotunda w Cieszynie)
13. Co przedstawia obrazek na rewersie banknotu 50 zł? (Orzeł Biały z pieczęci Króla Kazimierza III Wielkiego, berło i jabłko – symbol władzy królewskiej)
14. Co przedstawia obrazek na rewersie banknotu 100 zł? (Orzeł Biały na tarczy herbowej z nagrobka Króla Władysława II Jagiełły)
15. Co przedstawia obrazek na rewersie banknotu 200 zł? (Orzeł przepleciony literą S z Kaplicy Zygmuntowskiej na Wawelu)
16. Co przedstawia obrazek na rewersie banknotu 500 zł? (Pałac w Wilanowie)
17. Jaką postać przedstawia banknot 10 zł? (Mieszko Pierwszy)

18. Jaką postać przedstawia banknot 20 zł? (Bolesław Chrobry)
19. Jaką postać przedstawia banknot 50 zł? (Kazimierz III Wielki)
20. Jaką postać przedstawia banknot 100 zł? (Władysław II Jagiełło)
21. Jaką postać przedstawia banknot 200 zł? (Zygmunt I Stary)
22. Jaką postać przedstawia banknot 500 zł? (Jan III Sobieski)
23. Jaka waluta używana jest w Niemczech? (euro i centy)
24. Jaka waluta używana jest w Czechach? (korona i halerze)
25. Jaka waluta używana jest w Słowacji? (euro i centy)
26. Jaka waluta używana jest w Ukrainie? (hrywna i kopiejki)
27. Jaka waluta używana jest w Litwie? (euro i centy)
28. Jaka waluta używana jest w Wielkiej Brytanii? (funty brytyjskie i pensy)
29. Jaka waluta używana jest w Stanach Zjednoczonych? (dolary i centy)
30. Jaka waluta używana jest we Francji? (euro i centy)
31. Jaka waluta używana jest we Włoszech? (euro i centy)
32. Jaka waluta używana jest w Chinach? (yuan i jiao)
33. Jaka instytucja jest odpowiedzialna za produkcję monet? (Mennica)
34. Jaka instytucja jest odpowiedzialna za produkcję banknotów? (Wytwórnia Papierów Wartościowych)
35. Jaka instytucja jest odpowiedzialna za emisję pieniądza? (Bank Centralny, NBP)
36. Co chroni banknot przed podrobieniem? (znak wodny, nitka zabezpieczająca, złota folia, mikrodruki, farba zmienna optycznie, farba metalizowana)
37. Po czym niewidomi mogą rozpoznać trzymany banknot? (każdy banknot i moneta ma wypukły napis z wartością pieniądza)
38. W którym wieku i gdzie powstały pierwsze monety? (VII w., p.n.e., Lidii, obecna Turcja)
39. W którym wieku i gdzie powstały pierwsze banknoty? (IX w., n.e., Chiny)
40. Z ilu cyfr składa się pin? (4)
41. Z ilu cyfr składa się numer konta bankowego? (26)
42. Co to jest waluta? (rodzaj waluty, jaką posługują się mieszkańcy danego kraju, czyli na przykład polski złoty czy amerykański dolar. Na świecie jest aż 180 różnych walut, a każda z nich ma swój własny symbol)
43. Co to są oszczędności? (część budżetu, która pozostaje na naszym koncie bankowym lub w skarbonce za każdym razem, gdy powstrzymujemy się przed niepotrzebnymi zakupami. Gromadzenie oszczędności pomaga nam spełniać małe (a z czasem również duże) marzenia)
44. Co to jest transakcja? (wyobraź sobie, że rodzice kupują Ci nowy rower. Wybieracie go, słuchacie porad sprzedawcy, a w końcu dochodzi do transakcji. Czyli kupujecie coś, co ktoś sprzedaje. Transakcje, czyli zakupy mogą odbywać się również przez internet.)
45. Co to jest gotówka? (pieniądze w formie fizycznej, czyli banknoty i monety. Gotówkę zazwyczaj nosimy przy sobie, w portfelu)
46. Co to jest kantor? (miejsce, w którym wymieniamy walutę jednego kraju na inną, na przykład przed zagraniczną podróżą)
47. Co to są płatności zbliżeniowe? (są wtedy, gdy zbliżasz do terminala płatniczego swoją kartę płatniczą, aby zapłacić za zakupy w sklepie. Pieniądze z bankomatu również możesz pobrać zbliżeniowo. To bardzo szybkie i wygodne rozwiązanie, szczególnie gdy się spieszymy)
48. Co to jest bankomat? (budka z ekranem, która służy do wypłacania pieniędzy z konta bankowego, czyli doręczania gotówki. Wystarczy, że włożysz do bankomatu kartę płatniczą)

i wpiszesz swój numer PIN)

49. Co jest PIN? (kilkucyfrowe, tajne hasło, które działa jak klucz do Twojej karty płatniczej. Dzięki niemu możesz na przykład wypłacić pieniądze z bankomatu. Zapamiętaj swój numer PIN i nie zdradzaj go nikomu poza mamą i tatą. Zawsze dbaj o bezpieczeństwo swoich pieniędzy)
50. Co to jest bank? (miejsce, najczęściej budynek, w którym przechowuje się pieniądze wielu osób. Pieniądze są w nim bezpieczne, ponieważ są objęte ubezpieczeniem)
51. Co to jest karta płatnicza? (niewielka, lekka karta, którą zawsze nosimy w portfelu. W Twoim przypadku jest to Karta Samodzielniaka! Możesz zapłacić nią w sklepie lub wypłacić dzięki niej pieniądze z bankomatu)
52. Co to jest konto bankowe? (konto bankowe to jedno z bezpieczniejszych miejsc na przechowywanie Twoich pieniędzy. Bank przechowuje zgromadzoną przez Ciebie sumę, a Ty zarządzasz nią tak, jak chcesz – kupując lub oszczędzając)
53. Co to jest kieszonkowe? (niewielka suma pieniędzy, którą rodzice wręczają swoim dzieciom każdego miesiąca, aby uczyły się, czym są pieniądze i mogły samodzielnie ich używać)
54. Co to jest terminal płatniczy? (urządzenie przypominające duży telefon, które zauważysz w większości sklepów. Pokaż pani sprzedawczyni lub panu sprzedawcy to, co chcesz kupić, a poprosi Cię o zbliżenie do terminala Twojej karty płatniczej. I już, zapłacone)
55. Co to jest budżet? (budżet to tyle pieniędzy, ile masz w danej chwili. Jesteś ich właścicielem. Budżet może być mniejszy lub większy, ale najważniejsze jest to, by nim zarządzać. Nie warto wydawać wszystkiego od razu! Lepiej pomyśleć, na co naprawdę potrzebne są Ci pieniądze i jak można je zaoszczędzić)
56. Co to jest saldo? (suma pieniędzy, które w danym momencie znajdują się na koncie bankowym, a dokładniej suma przychodu (kieszonkowe od rodziców) i rozchodu (pieniądze, którą wydajesz))
57. Co to jest kredyt? (suma pieniędzy, którą otrzymujemy od banku na zrealizowanie wybranego przez nas celu. Suma ta musi zostać zwrócona w umówionym terminie, a sama usługa jest odpłatna)
58. Co to jest pieniądz? (niewielki przedmiot (moneta lub banknot), dzięki któremu wymieniamy się różnymi rzeczami. Przekazujemy go, gdy coś kupujemy, a otrzymujemy na przykład za wykonywaną przez nas pracę)