



SEGÉDLET A PROJEKT MEGTARTÁSÁHOZ

Középiskola

Pénzügyi tervezés, megtakarítás
a **JátszMa a pénzzel** projektben

2022

Kedves Pedagógus!

Ön a Pénziránytű Alapítvány által kidolgozott **JátszMa a pénzzel projekt** oktatási célú, tanórai használatára mintát nyújtó tanári útmutatóját tartja a kezében. A több tanórát felölelő projekt jól kapcsolódik kiegészítésként a 2022-es PÉNZ7 pénzügyi óráihoz, de önálló foglalkozásként is bármikor megtartható.

A JátszMa a pénzzel projekt során a tanulók **4-6 fős csoportokban** saját élethelyzeteikből kiindulva a rövid- és középtávú célok megvalósításához szükséges **pénzügyi tervezés folyamatának alaplépéseit** ismerik meg. A tanulócsoporthoz elemzik a pénzügyi célokat, meghatározzák a pénzügyi tervezés menetét, majd elkészítik a projekt **főproduktumát**, a kiválasztott pénzügyi cél elérésének folyamatát begyakoroltató **társasjátékot**. **Mellékproduktumként** a tanulók a pénzügyi tervezés lépéseit bemutató **folyamatábrát** készítik el.

A projekt során a **tanár** elsősorban **mentori szerepben** jelenik meg, a hangsúly a tanulócsoporthoz ön- és társértékelésre kerül. A projektben olyan, a tanulási folyamatot végigkövető, formatív **értékelési módszerek és eszközök** jelennek meg, amelyek meghatározzák az elvárásokat, követelményeket és folyamatos visszajelzést biztosítanak.

A projekt kidolgozásakor hangsúlyt fektettünk a különböző digitális platformok használatának beépítésére, ugyanakkor arra is, hogy az hagyományos tantermi keretek között és technológiai eszközök nélkül is megvalósítható legyen.

A projekt **digitális eszközökkel támogatott** megvalósításának egyes elemeihez digitális segéd-eszköz-minták is készültek. A csoportok a pénzügyi tervezés lépéseit bemutató **folyamatábrát** elkészíthetik például a **Canva** alkalmazásban, a **társasjáték** elkészítéséhez pedig a **Genially felületén** található sablonokból válogathatnak. A játékot megoszthatják iskolatársaikkal, akár továbbfejleszthetik, bővíthetik a későbbiek során.

A társasjáték **papír alapú elkészítésekor** a diákok képzelőerejének, kreativitásának és kez ügyességének függvényében különleges formavilágú, **egyedi megoldások születhetnek**. Ez az alkotó folyamat ugyanakkor akár két tanórával meghosszabbíthatja a projektet.

Az útmutató Projekterőforrás-fejezetében a projekt menetének ismertetése mellett az értékelési terv, illetve a digitális alkalmazások összefoglalója is szerepel. Egy adott digitális platform és a benne készült mintaproduktum elérhetőségét az egyes projektelemek leírásai tartalmazzák. A projekt megvalósításához szükséges feladatlapokat, szempontrendszereket, ismertetőket, ellenőrzőlistákat, értékelőíveket a Mellékletek fejezet tartalmazza.

Jó játékot, jó felfedezést!

TARTALOM

PÉNZÜGYI TERVEZÉS, MEGTAKARÍTÁS A JÁTSZMA A PÉNZZEL PROJEKTBEN

2022

Projektterv



ALAPADATOK

Készítette	Borosné Gróf Gyöngyi, Vargáné Bukucs Zsuzsanna
Módszertani lektor	Dr. Főző Attila László
A project címe	JátszMa a pénzzel
Összefoglalás	<p>„Bűvös kulcs és gyertya lángja, színes árnyék, ördöglámpa.”</p> <p>Kosztolányi Dezső: A játék (részlet)</p> <p>A projekt során a tanulók 4-6 fős csoportokban saját élethelyzeteikből kiindulva a rövid- és középtávú célok megvalósításához szükséges pénzügyi tervezés folyamatának alaplépéseit ismerik meg. A tanulócsoporthoz elemzik a pénzügyi célokat, meghatározzák a pénzügyi tervezés menetét, majd elkészítik a projekt főproduktumát, a kiválasztott pénzügyi cél megtervezésének folyamatát begyakoroltató társasjátékot. Mellékproduktumként a tanulók a pénzügyi tervezés lépéseit bemutató folyamatábrát készítik el.</p> <p>A projekt digitális eszközökkel támogatott, egyes elemeihez digitális segéd-eszköz-minták is készültek. A digitális platformok és minták elérhetőségei megtalálhatóak az egyes projektelemelek leírásában, rövid bemutatásuk pedig a „Digitális alkalmazások ismertetésében”.</p> <p>A projekt leírásában megoldási lehetőségeket kínálunk arra vonatkozóan is, hogyan lehet megvalósítani kibővített óraszámában hagyományos tantermi keretek között és technológiai eszközök nélkül a projektet. Az ehhez a megoldáshoz szükséges kiegészítő eszközlíst is „A projekthez szükséges anyagok, eszközök, előkészületek összefoglalója” tartalmazza.</p> <p>A projekt digitális verziójában a csapatok a pénzügyi tervezés lépéseit bemutató folyamatábrát elkészíthetik például a Canva alkalmazásban, a társasjáték elkészítéséhez pedig a Genially felületén található sablonokból válogathatnak. A játékot megoszthatják iskolatársaikkal, akár továbbfejleszthetik, bővíthetik a későbbiek során.</p> <p>A projekt során a tanár elsősorban mentori szerepben jelenik meg, a hangsúly a tanulócsoporthoz ön- és társértékelésre kerül.</p>
Tantárgyak köre	Gazdasági és jogi alapismeretek, Gazdasági ismeretek, Állampolgári ismeretek, Földrajz, Matematika, Osztályfőnöki, Pénzügyi és vállalkozói ismeretek
Évfolyamok	9–12. évfolyam gimnáziumban, 9–13. évfolyam technikumban
Időtartam	6-8 óra
Dátum	2022. március

A PROJEKT PEDAGÓGIAI ALAPJAI

TARTALMI KÖVETELMÉNYEK

A projekt beilleszthető *a 2020-as Nemzeti Alaptanterv*, valamint a technikumi képzéshez kapcsolódóan megjelenő *Képzési és kimeneti követelmények, programtervek* szerint a következő tantárgyakba:

Gazdasági ismeretek – Háztartások gazdálkodása

Gazdasági és jogi alapismeretek – Háztartások

Pénzügyi és vállalkozói ismeretek – Egy háztartás költségvetése

Állampolgári ismeretek – A család gazdálkodása és pénzügyei

Földrajz – A pénz és a tőke mozgásai

Matematika – Halmazok és matematikai logika

Osztályfőnöki óra

TANULÁSI CÉLOK/TANULÁSI EREDMÉNYEK

- A pénzügyi tudatosság fejlesztése.
- A mindennapi életben hasznosítható ismeretek megszerzésével az értő és felelős pénzügyi döntés képességének fejlesztése.
- A problémamegoldó képesség fejlesztése.
- A digitális kompetencia fejlesztése.
- Matematikai ismeretek alkalmazása a pénzügyi tudatosság területét érintő feladatok megoldásában.
- A pénzügyi tervezés szükségességének belátása.
- A pénzügyi tervezés folyamatának megértése.
- A tudatos fogyasztás elemeinek beépülése az életvitelbe.
- Törekvés a feladatok társas tanulás révén való teljesítésére.

SZÜKSÉGES TANULÓI KÉSZSÉGEK

- Önállóan tud információt gyűjteni a világhálón és azokat értékeli.
- Átlátja a család, háztartás bevételeit, kiadásait.
- Böngésző segítségével online kereséseket hajt végre.
- Alapvető módosításokat hajt végre a mások által készített digitális tartalmakon.

A TANANYAG CÉLRENDSZERÉT KIFEJTŐ KÉRDÉSEK

Alapkérdés	Hogyan programozható a jövő?
Projektszintű kérdés	Miért fontos a pénzügyi tervezés?
	Mik a pénzügyi tervezés lépései?
	Mi a különbség költségvetés-készítés és a pénzügyi tervezés között?
Tartalmi kérdések	Miért szükséges családi költségvetést készíteni a pénzügyi tervezés előtt?
	Milyen a SMART cél?
	Milyen kiadásokkal járhat a cél megvalósítása?
	Mit kell figyelembe venni az erőforrások elemzése során?
	Hol találhatók megbízható pénzügyi információk a megfelelő alternatívák kidolgozásához?

ÉRTÉKELÉSI TERV

AZ ÉRTÉKELÉS IDŐRENDJE

A projektmunka megkezdése előtt	Mialatt a tanulók a projekten dolgoznak	A projektmunka befejeztével
1. TKM-tábla az előzetes tudás és a fejlődés felmérésére	2. Ötletbörze a kerettörténet kiválasztásához 3. Ellenőrzőlista a pénzügyi tervezés folyamatábrájához 4. Ötletbörze a játék típusának, menetének meghatározásához 5. Ellenőrzőlista a társasjáték elkészítéséhez 6. Csoportvezetői páros megbeszélés a 3-2-1 módszerével	7. Vezetői csoportértékelés 8. A csoportvezetők munkájának értékelése 9. A csoportpár társasjátékának kipróbálása, értékelése

ÉRTÉKELÉSI ÖSSZEFOGLALÓ

A projekt során a formatív értékelés kerül előtérbe, amely végigköveti a tanulók tanulási folyamatát és biztosítja a folyamatos visszajelzést.

A projektben olyan módszerek és eszközök jelennek meg, amelyek meghatározzák az elvárásokat és a követelményeket az elvégzett munka tekintetében. A beépített, többnyire formatív értékelés lehetőséget teremt a tanulóknak, hogy bemutassák és felfedezzék új oldalait, visszajelzést kapjanak a saját tanulási folyamatukról. Mindez elősegíti az élményalapú, önálló tanulás készségének fejlesztését.

A PROJEKTMUNKA MEGKEZDÉSE ELŐTT

1. TKM-tábla (Tudom, Kíváncsi vagyok rá, Megtanultam) az előzetes tudás és a fejlődés felmérésére

Az első óra elején, a csoportalakítást követően a tanulók megbeszélik, mik azok a fogalmak, amik a pénzügyi tervezésről eszükbe jutnak. Mindezt csoportonként összegzik és megjelenítik a TKM-tábla első oszlopában (Tudom). Megfogalmazzák, milyen kérdésekre keresik a választ, mit szeretnének megtudni a projekt folyamán, ezt a csoportban megbeszélik és az első óra végén rögzítik a TKM-tábla második oszlopában (Kíváncsi vagyok rá). A harmadik óra végén kitöltik a harmadik oszlopot is (Megtanultam). A Mellékletek fejezetben található.

MIALATT A TANULÓK A PROJEKTEN DOLGOZNAK

2. Ötletbörze a kerettörténet kiválasztásához

A csoportok felelevenítenek saját hétköznapi életükben korábban előfordult pénzügyi tervezést igénylő helyzeteket. Ezeket összegyűjtik digitálisan (a Jamboard vagy a Mentimeter felületén), vagy offline (lapokra vagy cetlikre írva), majd kiválasztják a csoport által elemzésre, kiértékelésre legalkalmasabbnak tartott célt és szituációt. A tanulók minden felmerült ötletet aszerint értékelnek, hogy valóban szükséges-e pénzügyi tervezés a pénzügyi cél megvalósításához. Az értékelés másik szempontja, hogy a kiválasztott szituáció a főproduktumként megjelenő társasjáték kerettörténeteként szolgál majd. Az a Mellékletek fejezetben található.

3. Ellenőrzőlista a pénzügyi tervezés folyamatábrájához

A csoportok az előző órai ötletbörze során felbukkant lehetőségek közül kiválasztottak egy-egy olyan megoldandó problémát, amely mindenki számára elfogadható. Fontos, hogy a csoport tagjainak konszenzusa megvalósuljon, mert ez lesz az alapja a projekt főproduktumának. A kiválasztott pénzügyi tervezést igénylő helyzetet folyamatábrában jelenítik most meg, mely egyben a projekt mellékproduktuma. Az segítségével saját munkájukat tervezhetik, elvégezhetik és értékelhetik is. Az ellenőrzőlistából is készült.

4. Ötletbörze a játék típusának, menetének meghatározásához

A csoportok a választott pénzügyi tervezést igénylő helyzet folyamatábrája alapján egy-egy társasjátékot készítenek, ez a projekt főproduktuma. Ehhez szükséges a társasjáték típusának, menetének meghatározása. Végig kell gondolniuk, a pénzügyi tervezés mely folyamatlemeit milyen formában jelenítik majd meg. Választásuk során érveket kell felsorakoztatniuk, így **reflektív önértékelést** végeznek, mélyebben megértik a pénzügyi tervezés folyamatát. A csoportok összegyűjtött ötleteiket rendszerezik, majd a következő pontban ismertetett alapján kiválasztják az általuk legalkalmasabbnak ítélt játéktípust (sablon). Az ellenőrzőlistából is készült.

5. Ellenőrzőlista a társasjáték elkészítéséhez

A lista egyrészt segíti a csoportokat a társasjáték megtervezésében és megvalósításában, másrészt fogódzóként szolgál a főproduktumok csoportpárok általi értékeléshez, valamint a csoport munkájának vezető általi értékeléséhez is.

6. Csoportvezetői páros megbeszélés a 3-2-1 módszerével

A főproduktum tervének elkészülte után a csoportpárok vezetői összeülnek. Röviden vázolják, milyen játékot terveznek, s értékelik egymás terveit. A módszer lehetőséget teremt a csoportvezetőknek arra, hogy a másik fél által ismertetett elképzelésre reflektáljanak, kérdésekkel irányítsák, megjegyzéseikkel formálják, javaslataikkal pedig segítsék annak javítását, módosítását.

A PROJEKTMUNKA BEFEJEZTÉVEL

7. Vezetői csoportértékelés

A vezető értékeli csoportjának munkáját a módszer segítségével, melynek lényege, hogy pozitív értékelésbe csomagoljuk javaslatainkat. Nem személyre szabottan, hanem a csoport munkájának egészére kiterjedően ad értékelést a alapján.

Fontos, hogy a tanulók a projekt során rendszeresen értékeljék osztálytársaik munkáját, mert ez segítségükre lehet az önértékeléshez szükséges objektivitás elsajátításában. Az építő kritika segíti a tanulókat önismereti útjukon, személyes fejlődésükben is.

8. A csoportvezetők munkájának értékelése

Az értékelés ugyanazon szempontrendszer szerint történik, mint ami alapján a csoportvezetőket a projekt elején kijelölték. A diákok tudják, hogy milyen elvek mentén választottak, ennek megfelelően történik az értékelés is.

A csoporttagok értékelik saját vezetőjük projekt folyamán végzett munkáját az pontozólista, vagy annak segítségével. Az értékelőívet a tanár is előkészítheti a Google Űrlapok alkalmazásban. A tanulók egyénileg értékelnek (digitálisan akár okostelefonjaik segítségével).

Az értékelőív állításait 1-től (Egyáltalán nem értek egyet.) 5-ig (Teljesen egyetértek.) terjedő skálán lehet pontozni, majd csoporton belül átlagot számolnak. Egy-egy tanuló maximum 50 pontot adhat, vagyis az átlag is maximum 50 pont lehet.

A vezető ugyanazon értékelőív segítségével önértékelést végez. Annak megfelelően pontoz, hogy szerinte mennyire elégedettek csoporttagjai az ő munkájával. Az önértékelés és a csoporttagok véleményének átlagát, az esetleges eltéréseket érdemes tanári közreműködéssel csoportonként megbeszélni.

9. A csoportpár társasjátékának kipróbálása, értékelése

Minden csoportpár kipróbálja a másik játékát, a projekt főproduktumát. Az értékeléshez felhasználják az pontozólistát, vagy ennek a tanár által Google Űrlapok alkalmazásban előkészített változatát, de kitölthetik a is.

Az értékelőív hét kérdésére maximum 14 pontot lehet adni. Fontos, hogy a csoport indokolni tudja az adott pontszámot, illetve a mögötte lévő értékeket és a javaslatokat is ki tudja fejteni. A csoport szubjektív véleményét a csoportvezető ismerteti, szendvics technikát alkalmazva.

A visszajelzések erősítik a tanulók felelősségérzetét és az értékelés során szükséges gondolkodás segíti őket saját munkájuk megítélésében is.

A PROJEKTHEZ SZÜKSÉGES ANYAGOK, ESZKÖZÖK, ELŐKÉSZÜLETEK

A projekt megvalósítása történhet a beépített digitális eszközök támogatásával, vagy hagyományosan, technológiai eszközök nélkül is, de egy **tanári számítógépre**, projektorra, hangszóróra, internet hozzáférésre mindenképpen szükség lesz a vetítéshez. Előzetesen ellenőrizzük az eszközök működését!

A projekt megvalósítása alapvetően csoportmunkában zajlik. A páros számú csoportok osztálylétszámától függően 4–6 fősek lesznek. A termet rendezzük be oly módon, hogy mind a csoportok számára, mind a frontális munkára alkalmas legyen.

Alapeszközök

A projektmunka megkezdésekor a következő eszközökre lesz szükségünk:

Digitális projekt esetén:

- Csoportonként egy számítógép (vagy laptop, vagy tablet), internet hozzáférés.
- A tanulók okostelefonjai.
- Digitális alkalmazások (Canva, Genially, Jamboard, Mentimeter, Google Drive, Űrlapok). Előzetesen, otthoni feladatként kiadhatjuk a diákoknak, hogy ismerkedjenek ezekkel az alkalmazásokkal.

Offline projekt esetén:

- Tábla vagy flipchart,
- nagyobb méretű rajzlapok,
- A/2 méretű (színes) kartonok,
- színes papírok,
- üres lapok,
- ragasztható cetlik,
- tollak, ceruzák, filctollkészlet,
- olló, ragasztó,
- dobókockák, bábuk.

A megértést segítő háttéranyagok

Készítsük elő vetítéshez:

- a Pénziránytű Alapítvány Családi tervek animációját, és
- az Út a pénzügyileg tudatos jövőbe, PowerPoint bemutatót.

Háttéranyagok tanárok számára

A projekt során megjelenő értékelési módszerekről az előzőekben olvashattunk, a javasolt digitális alkalmazások rövid ismertetője pedig a 14. oldalon található.

A Pénziránytű Alapítvány honlapján további szakmai háttéranyagok találhatóak a témában:

Mellékletek

A feladatlapokat, szempontrendszereket, ismertetőket csoportonként egy példányban kinyomtathatjuk, de akár a tanári számítógépről ki is vetíthetjük:

- Szempontok a csoport vezetőjének kiválasztásához,
- TKM-tábla ismertető,
- Szituációs játék feladatlap (a tanár számára egy Szituációs játék megoldási lehetőségei),
- Ötletbörze a pénzügyi tervezést igénylő szituációkhoz ismertető,
- Páros megbeszélés a 3-2-1 módszerrel,
- Szendvics technika az értékelésben,
- Vezetői csoportértékelés szempontrendszere.

Az ellenőrzőlistákra és értékelőívekre kitölthető formában van szükség:

- Ellenőrzőlista a pénzügyi tervezés folyamatábrájához (csoportonként egy példány),
- Ellenőrzőlista a társasjáték elkészítéséhez (csoportonként egy példány),
- Értékelőív a csoportvezetői munkához (**minden tanuló**nak egy példány),
- Értékelőív a másik csoport játékának véleményezéséhez (csoportonként egy példány).

Ezeket nyomtassuk ki a megfelelő példányszámban, vagy készítsük elő digitálisan Google Űrlapok alkalmazásban, de használjuk a digitálisan kitölthető interaktív verziókat is.

Segédanyag a kutatómunkához

- Digitális projekt esetén ajánljuk a tanulók figyelmébe az Iránytű a Pénzügyekhez tankönyv 12–13. fejezetének online elérhetőségét.
- Offline projekt esetén nyomtassuk ki csoportonként egy példányban A családi költségvetés és pénzügyi tervezés rövid összefoglalóját.

Digitális mintaproduktumok

A projekt digitális eszközökkel történő megvalósításának egyes elemeihez digitális segédeszköz-minták is készültek:

- Canva folyamatábra-minta,
- Genially minta-társasjáték.

DIGITÁLIS ALKALMAZÁSOK ISMERTETÉSE



A Canva egy ingyenesen is használható képszerkesztő program, mely csak regisztrációhoz kötött, de alkalmas csoporton belüli megosztásra és munkára is. Az alkalmazás magyar nyelven is elérhető, telefonon és tableten is használható. Rengeteg ingyenes sablont és óriási mennyiségű képet is találunk a saját adatbázisában. A különböző templateket könnyű szerkeszteni, a betűtípusok is könnyen cserélhetők. A diákok számára gyorsan elsajátítható a használata.



Sokoldalú, nagy tudású multimédiás eszköz, mely alkalmas különböző feladatok látványos vizuális megjelenítésére. Rendelkezik szabadon felhasználható sablonokkal, melyek kreatív módon a saját tartalomhoz szabhatók. Az alkalmazás kooperatív munkát is lehetővé tesz, attraktív és igényes anyagok szerkeszthetők a segítségével.



A Jamboard a Google interaktív platformja. Úgy működik, mint egy digitális tábla, mely ideális minden olyan tevékenységhez is, melyet kisebb csoportok vagy akár egy egész osztály végez.



Olyan alkalmazás, mely megkönnyítheti a diákok közti eszmecserét, így mindenki aktív részesévé válik a feladat megoldásának. Alkalmas ötletbörze lebonyolítására is.



A Google Drive alkalmazás egy olyan felhőalapú tárhely, amelyhez bármilyen internet-hozzáféréssel rendelkező eszközről egyszerű és biztonságos a hozzáférés. A feltöltött dokumentumok megoszthatóak, szinkronizálhatóak, így akár csoportmunkában is elkészíthetők, szerkeszthetők.



Űrlapok

A Google Űrlapok alkalmazással egyszerűen és gyorsan, többféle választási lehetőség közül választva készíthetünk teszteket, ellenőrzőlistákat, felméréseket. A válaszokat az alkalmazás automatikusan rendezi, segítségével a kapott adatokat összesíthetjük, elemezhetjük, akár grafikonon is ábrázolhatjuk azokat.

A PROJEKT MENETE – MÓDSZERTANI ELJÁRÁSOK

1. ÓRA – A PROJEKT ELŐKÉSZÍTÉSE

Cél: a pénzügyi tervezés témájának bevezetése. Fontos, hogy a diákok megértsék a pénzügyi tervezés és a családi költségvetés közötti összefüggéseket, különbséget.

Csoportalakítás és a vezető kiválasztása – Tervezett időkeret: 20 perc

4-6 fős, lehetőleg páros számú csoport alakítása az osztály tanulóiból a tanár által választott módszer segítségével. A csoportok legyenek heterogének, legyen bennük a csoport irányítására alkalmas vezető-egyéniesség. Amennyiben a digitális eszközök használata mellett döntünk, legyen minden csoportban legalább egy fő, akinek digitális tudása magas szintű. Előnyt jelenthet a Canva és a Genially alkalmazások ismerete. A tanulók ezeken a felületeken nagyon gyorsan eligazodnak, használatukat gyorsan elsajátítják. (A projektet megelőzően akár otthoni feladatként is kiadhatjuk, hogy ismerkedjenek ezekkel az alkalmazásokkal.) A digitális eszközök rövid bemutatása és elérhetősége megtalálható a

A csoportok viszonylag homogén képességű osztály esetén **kialakíthatóak véletlenszerűen** az óra elején, de előzetes **tanári mérlegelés alapján** a projektet megelőzően is kialakításra kerülhetnek. A heterogén csoportokban a különböző képességű tanulók testre szabott részfeladatok segítségével fejlődhetnek a saját szintjüknek megfelelően.

Minden csoport a csoportalakítás után **vezetőt választ**. Ezt a munkát segíti a címen összeállított lista. Az ebben felsoroltak kijelölik a vezetői feladatokat, fókuszokat, melyek segítik a tanulókat a megfelelő vezető kiválasztásában és ez adja az alapját a vezetői munka későbbi értékelésének is.

Ráhangelődés – Tervezett időkeret: 20 perc

1. feladat: Hogyan tudja a család megvalósítani a terveit? Miért van szükség tervezésre?

A projekt témájára hangolódva levetítjük a

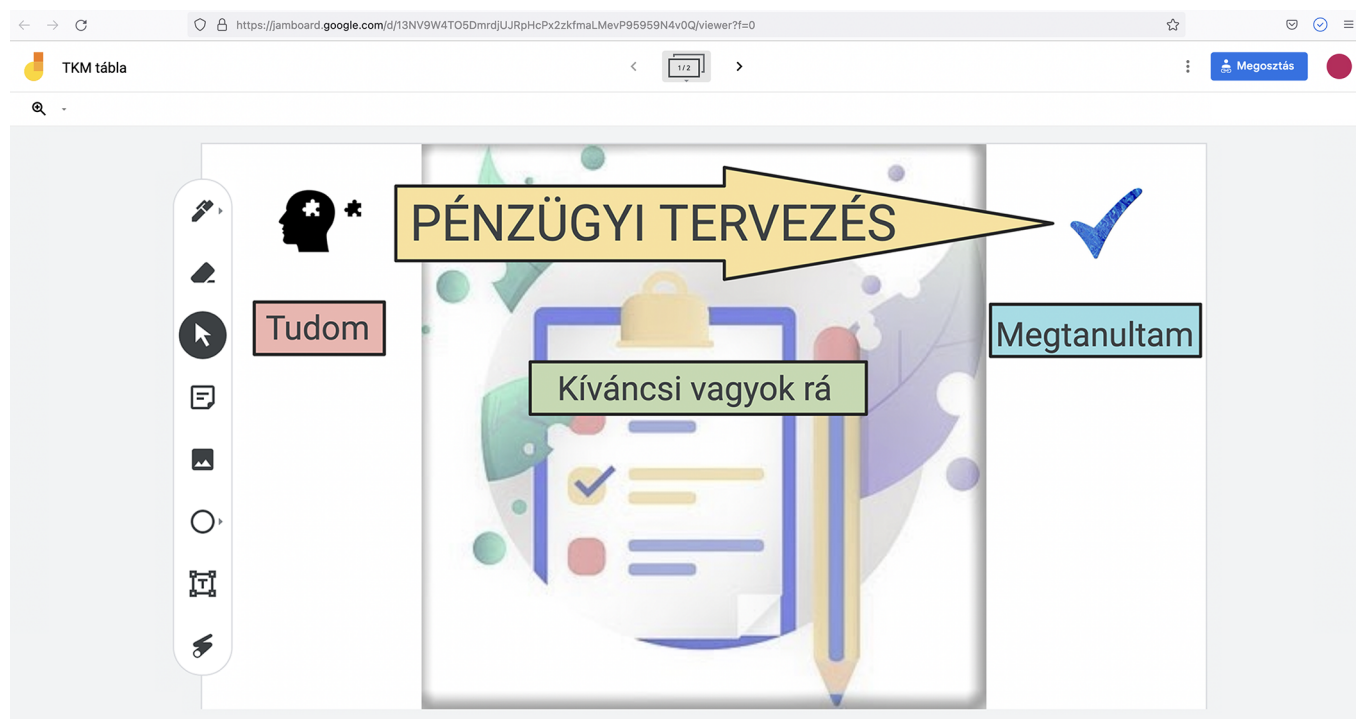
(1 perc)



Forrás: Pénzbook YouTube-csatorna

A feladat címében szereplő kérdésekre a tanulók csoportban keresnek válaszokat. A **tanulók** összehozhatják, mi az, amit eddig tudnak a pénzügyi tervezés témaköréből. A csoportok közösen dolgoznak, gondolataikat osztályszinten rögzítik az előkészített TKM-tábla (lásd) első oszlopában. (5 + 5 perc)

A TKM-tábla előkészíthető a alkalmazás felületén, ahova a csoportok egyik tagja digitális cetlikben megjeleníti a csoport által javasolt gondolatokat.



TKM-táblaminta a Jamboardban

Amennyiben nem állnak rendelkezésre digitális eszközök, a TKM-tábla előkészíthető a táblán, flipcharton, ahova a tanulók a csoportonként kiosztott ragasztható cetlikre írják gondolataikat, melyeket az 5 perc közös munka után a csoport vezetője felragaszt a táblára (flipchartra).

2. feladat: Szituációs játék: Mi a családi költségvetés és a pénzügyi tervezés kapcsolata?

A tanulók nem minden esetben tudják szétválasztani azokat a célokat, melyekhez szükség van pénzügyi tervezésre, azoktól, amelyek már szerepelnek a családi költségvetésben. A két fogalom megértését segíthetjük egy szituációs játékkal, ahol a felsorolt történetekből kell kiválasztaniuk azokat, melyek pénzügyi tervezést igényelnek. A _____ és _____ is a Mellékletek fejezet tartalmazza. A feladatmegoldásra 5 perc áll rendelkezésre csoportban, ezt követi a megoldások gyors megbeszélése osztályszinten 4 percben.

A munka során ideális esetben előkerül, hogy a pénzügyi tervezést megelőzően készülnie kell családi költségvetésnek. Ha ez mégsem történik meg, akkor fontos, hogy a **tanár felhívja a tanulók figyelmét a családi költségvetés és a pénzügyi tervezés összefüggésére.**

Hangozzon el, hogy a családi költségvetés többnyire egy hónapra készül, amiben az adott időszak összes bevétele és kiadása megjelenik! Ideális esetben a bevételek meghaladják a kiadásokat, így a családnak megtakarítása keletkezik. A pénzügyi tervben többnyire egy vagy több, a rendszeres kiadásokat meghaladó, későbbi időpontban megvalósítandó cél elérése kerül a fókuszba, aminek pénzügyi alapja lehet a családi költségvetésből számított havi megtakarítás összege. Tervezni kell, hogyan, milyen időtávban kerül finanszírozásra az adott cél(ok) megvalósítása. Ha több cél van, akkor prioritási sorrendet is fel kell állítani.

Zárás – Tervezett időkeret: 5 perc

A csoportok az óra folyamán legalább egy kérdést, vagy témakört megfogalmaznak, mely a pénzügyi tervezéssel kapcsolatban felmerült bennük. Ezt a TKM-tábla Kíváncsi vagyok rá oszlopában jelenítik meg digitálisan, vagy a táblára, flipchartra ragasztott cetlikben.

2. ÓRA – KERETTÖRTÉNET ÉS ELMÉLETI ALAPOZÁS

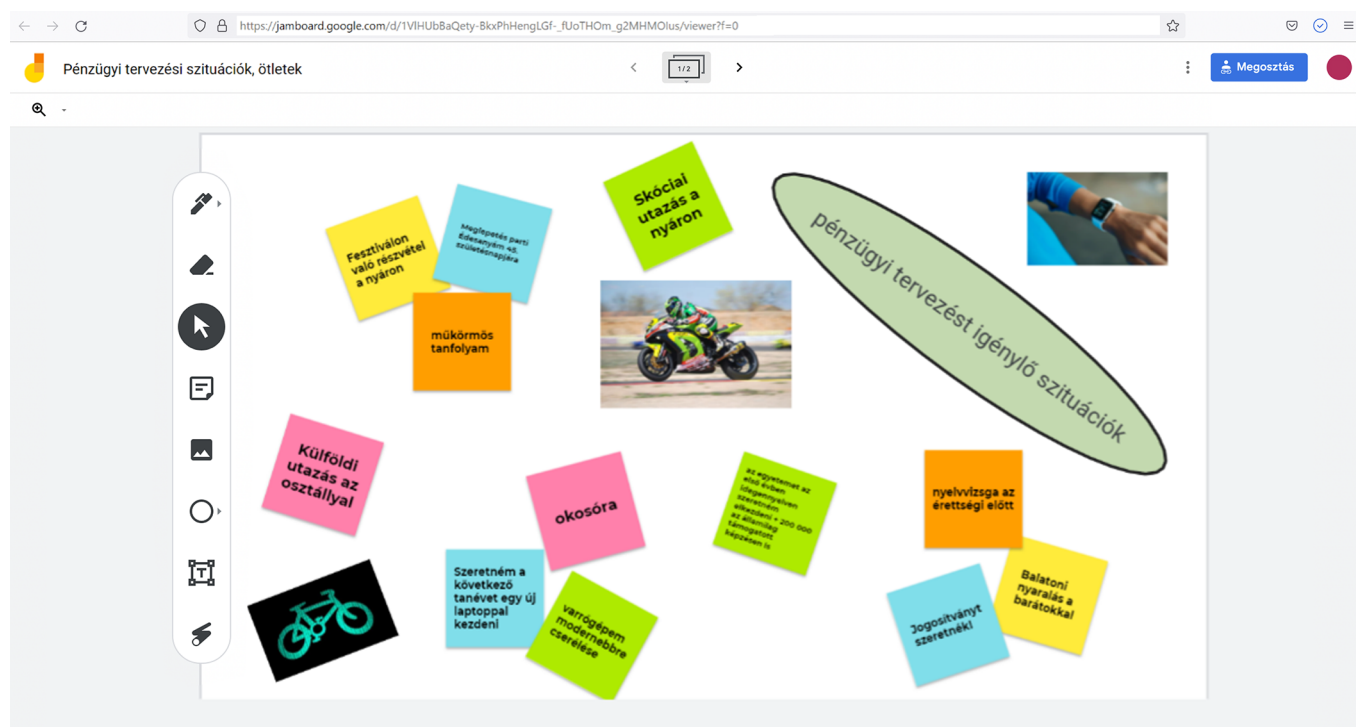
Cél: a pénzügyi tervezés folyamatának megismertetése, a pénzügyi tervezés lépéseinek rögzítése. Fontos, hogy a tanulók felelevenítsék és rögzítsék, hogy a pénzügyi tervezés kiindulópontja a családi költségvetés elkészítése.

Ötletbörze a kerettörténet kiválasztásához – Tervezett időkeret: 20 perc

A csoportok az előző órán látott videóanimációban megismert szituációból, valamint az előző óra végén lejátszott pénzügyi tervezést igénylő szituációs feladat tanulságai alapján ötletbörzét tartanak. Saját vagy családjuk élethelyzetéből gyűjtenek olyan eseteket, ahol a videóban látotthoz hasonló kérdésekkel szembesültek.

Az ötleteket megjeleníthetik lapokra, cetlikre írva, vagy digitálisan a Jamboard vagy a

alkal-



Ötletbörze eredménye a Jamboardban

Tanári irányítás segítségével a csoportok a tagok konszenzusos döntésén alapulva kiválasztják azt a pénzügyi tervezést igénylő szituációt, amely majd a csoport főtermékének kerettörténetét alkotja. (Döntés, választás, tanári egyeztetés 5 perc)

Elméleti alapozás/kutatómunka a pénzügyi tervezés menetéhez

– Tervezett időkeret: **25 perc**

A csoportok feladata, hogy feltérképezzék a pénzügyi tervezés folyamatát kutatómunka segítségével. Cél, hogy olyan információk birtokába jussanak, melyek felhasználásával a következő órán a csoport képes legyen elkészíteni a pénzügyi tervezés folyamatábráját.

A tanulók meglévő tudásától és képességeitől függően a tanár dönti el, hogy a csoportok önálló kutatómunkát végeznek, vagy az osztály együttesen, tanári magyarázat segítségével, frontálisan dolgozza fel a segédanyagokban szereplő információkat. Ez utóbbi esetben a tanár levetíti és rövid magyarázattal látja el az

diasorát.

Az elméleti alapozás/kutatómunka segédanyagai:

- Digitális projekt esetén 12–13. fejezete.
- Offline projekt esetén

A kutatómunka során fontos feladat hárul a **csoportvezetők**re. Ők lesznek, akik a projekt előkészítése és végrehajtása során felelnek a feladatok megosztásáért, a tanárral együttműködve kiválasztják az adott feladatrészt végrehajtására leginkább alkalmas csoporttagot.

3. ÓRA – A PÉNZÜGYI TERVEZÉS FOLYAMATA

Cél: a pénzügyi tervezési folyamatról és annak egyes lépéseiről megszerzett ismeretek rendszerezése egy kreatív folyamatra elkészítésén keresztül.

Bevezetés – Tervezett időkeret: 5 perc

Az órai feladat bemutatása; az óravégi folyamatábrával, mint a projekt mellékproduktumával kapcsolatos követelmények rögzítése.

Folyamatábra-készítés – Tervezett időkeret: 30 perc

A **csoportok** az elmúlt órán kiválasztották azt a pénzügyi tervezést igénylő szituációt, amelyet a legalkalmasabbnak tartottak arra, hogy a megismert pénzügyi tervezési folyamatot és annak lépéseit (**célok** meghatározása, rendelkezésre álló **erőforrások** feltérképezése, lehetséges megvalósítási **alternatívák** végiggondolása, **döntés**, **megvalósítás**, **ellenőrzés**, szükség esetén újratervezés) egy adott élethelyzetben bemutassák.

A feladat a **folyamatot ötletesen, kreatívan folyamatábra formájában ábrázolni**. (A folyamatábra a grafikus ábrázolás egyik fajtája, vizuális formában jeleníti meg egy folyamat összetevőit, kapcsolatukat egymással. A készítés során megjelennek az ismeretek, melyeket röviden, de szavakban is meg kell a tanulóknak fogalmazni. A közös munka során együtt ellenőrizhetik a megértés szintjét.)

A folyamatábra megtervezését, megalkotását, értékelését az _____ címen összeállított szempontrendszer segíti, amelyből _____ is készült.

A feladatot a csoport előzetes tudása alapján, tetszőlegesen megválasztott digitális platformon is megoldhatja (pl. a Canva, Easel.ly, PowerPoint, Prezi felületén). A _____ a Canva alkalmazásban készült.

Amennyiben nincs lehetőség digitális eszközök használatára, a folyamatábra elkészíthető kézzel is, egy nagyobb méretű rajzlapon.

A **tanár** szakmai és munkaszervezési szempontból is segíti a csoportok munkáját. Folyamatosan konzultál a csoportokkal, elsősorban a vezető közvetítésével. Figyeli a csoporton belüli kommunikációt, segíti a csoportvezetők munkáját, segít az esetleges konfliktusok megoldásában, szakmai iránymutatást ad kérdések vagy esetleges szakmai félreértések esetén. Az elkészült mellékproduktumokat a csoportvezető és a tanár áttekinti, értékeli; elsősorban a kerettörténet érthetősége, kidolgozottsága és a szakmai megfelelőség szempontjából. Fontos, hogy a folyamatábra lesz az alapja a főproduktum, a társasjáték kerettörténetének, feladatainak, elágazásainak.

MECCS MADRIDBAN

pénzügyi tervezés




Madrid Meccs

CÉL KITŰZÉS

olcsóbb lehetőség 195000.-	drágább lehetőség 655000.-
-------------------------------	-------------------------------

(jegy, > szállás)

IDŐTARTAM

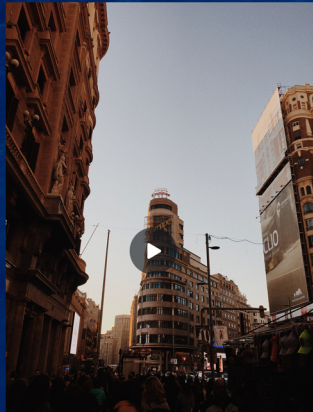
mostani idő: szeptember 1.	utazás napja: február 20.
-------------------------------	------------------------------

ERŐFORRÁSOK

zsebpénz: 110000.- +várható ajándék 40000.-	Szükséges még 45000.- vagy 505000
---	--

MUNKA IDŐTARTAMA

Olcsóbb lehetőség 2 hét (Napi 8 óra munka)	Drágább lehetőség 2 hét (Napi 8 óra munka) + 10 hét (Napi 2 óra munka iskola után)
--	--



DÖNTÉS

drágább lehetőség,
ami business class
utazást, vip meccs
jegyet és egy 3
hálósobás
hotelszoba biztosít

Mintaproduktum folyamatábrája a Canvaban

Zárás – Tervezett időkeret: 10 perc

Összefoglalásként a csoportok kitöltik a digitális (vagy a táblán, flipcharton előkészített) TKM-tábla harmadik oszlopát. A **csoportvezetők** ennek alapján az osztály előtt röviden összefoglalják, mik azok az ismeretek, melyeket a pénzügyi tervezés témakörében megszereztek (pl. a tervezési folyamat lépései, a pénzügyi tervezés és családi költségvetés kapcsolata), egyben röviden bemutatják az elkészült folyamatábrát.

4. ÓRA – A TÁRSASJÁTÉK MEGTERVEZÉSE

Cél: a pénzügyi tervezés folyamatának, lépéseinek játékos elmélyítése. Fontos, hogy a diákok felelevenítsék és rögzítsék, hogy a pénzügyi tervezés kiindulópontja a családi költségvetés elkészítése.

Bevezetés – Tervezett időkeret: 5 perc

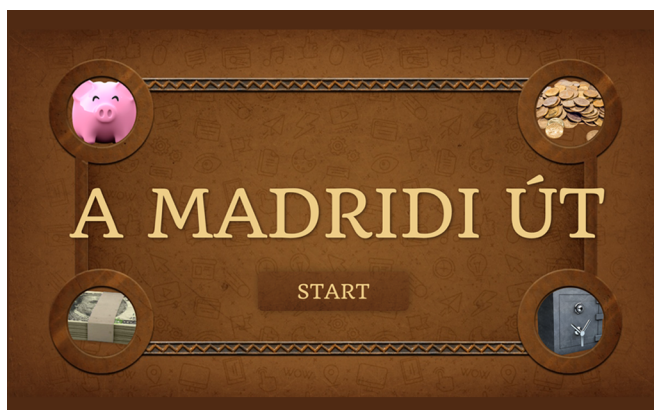
A következő, digitális eszközök használata esetén két órában, hagyományos eszközök használata esetén akár négy órában kerül sor **a projekt főtermékének elkészítésére**. A csoportok társasjátékot terveznek, készítenek az előző órán elkészült folyamatára továbbfejlesztésével.

Ismétlés – Tervezett időkeret: 10 perc

A csoportok az előző órán megalkotott folyamatábráikat átnézik, átbeszélnek, ezzel felfrissítik, esetlegesen kiegészítik az elméleti anyagot.

Projektmunka 1. fázis – Tervezett időkeret: 30 perc

Digitális projekt esetén a társasjáték elkészítéséhez érdemes a **Genially** felületét használni. A a Genially Jumanly sablonjának átalakításával készült.



A Genially alkalmazásban készült minta-társasjáték

A társasjáték akkor is megalkotható, ha nem állnak rendelkezésre digitális eszközök. Kartonpapírok segítségével elkészíthető a játéktábla, melyen a tanulók témához kapcsolódó rajzai, alkotásai jelenhetnek meg. Kártyákat is tervezhetnek a feladathoz. Formai világukat tekintve nagyon egyedi társasjátékok szülehetnek. Ez az alkotó folyamat akár két tanórával meghosszabbíthatja a projektet, mely így összesen nyolc órát fog felölelni.

Digitális eszközök használata esetén a **diákok** megkeresik és kiválasztják a számukra legideálisabb táblajáték Genially-sablont:

- Animal race/Game of goose
- Jumanly
- Snakes and ladders
- Board game (csak Prémium előfizetőknek elérhető)



Táblajáték minták a Genially alkalmazásban

A tanulók csoportonként rövid **ötletbörze** keretében összegzik, mit kell tudnia a társasjátéknak, hogy céljaiknak a legjobban megfeleljen. Összefesülik pénzügyi tervezési folyamatábrájukat a talált sablonok nyújtotta lehetőségekkel, illetve hagyományos táblajáték készítése esetén összegyűjtik, mérleget készítenek az elkészíthető táblajáték-típusokat. Összeírják, hogyan képzelik el a játékot, hány elágazási pontot szeretnének, a pénzügyi tervezési folyamatban honnan indulnak és hová akarnak megérkezni. A tanultakat felhasználva érvelnek, majd a csoport konszenzus alapján dönt arról, hogy az általuk megtalált sablonok, illetve táblajáték-típusok közül melyiket választják.

Mielőtt megkezdik a társasjáték elkészítését, a csoportok **összegzik az eddig tanultakat**, meghatározzák, hogyan jelenítik meg a pénzügyi tervezés folyamatát, az ún. SMART-célokat (reális időtáv, el tudom-e érni és milyen módon), vagy milyen váratlan pénzügyi helyzeteket építenek be. Ehhez felhasználják az **összeállított szempontrendszert**. Az ellenőrzőlistából is készült.

A csoportok megvizsgálják, hogy tudják a feladatokat felosztani, s **a csoportvezető irányításával összeállítják a társasjáték elkészítésének rövid idő- és feladattervét** (ki mit csinál, mikorra kell készen lennie). A feladat- és időtervet egy, a tanár által előkészített közös dokumentumban is megalkothatják a csoportok.

A munka közben a **tanár** folyamatosan konzultál a csoportokkal, elsősorban a vezető közvetítésével. Figyeli a csoporton belüli kommunikációt, segíti a csoportvezetők munkáját, segít az esetleges konfliktusok megoldásában, szakmai iránymutatást ad kérdések vagy esetleges szakmai félreértések esetén.

Az első fázis végére pedagógiai és szakmai szempontok alapján **csoportpárokat** rendel egymáshoz. Olyan párok kialakítása a cél, amelyek konstruktív javaslatokat, ötleteket adhatnak majd egymásnak.

5(-7). ÓRA – A TÁRSASJÁTÉK ELKÉSZÍTÉSE, PRÓBAJÁTÉK

Cél: a pénzügyi tervezés folyamatának, lépéseinek játékos elmélyítése. Fontos, hogy a diákok felelevenítsék és rögzítsék, hogy a pénzügyi tervezés kiindulópontja a családi költségvetés elkészítése.

Projektmunka 2. fázis – Tervezett időkeret: 20 perc

Míg a többiek megkezdik a társasjáték elkészítését, az első fázis végén kialakított **csoportpárok vezetői egyeztetik egymás játékötletét**, illetve a megvalósításhoz kidolgozott feladat- és időtervet.

A csoportvezetők , maximum 14 percben (fejenként 7-7 perc) meghallgatják és értékelik egymás ötletét. Az ötletet meghallgatva három kérdést tesznek fel, két konstruktív megjegyzéssel és egy javaslattal segítik a másik csoport alkotómunkáját (összesen 6 perc), majd a két csoportvezető szerepet cserél.

A csoportvezetők a javaslatokat és ötleteket tolmácsolják a csoportnak, szükség szerint módosítanak az eredeti ötleten.

Projektmunka 3. fázis – Tervezett időkeret: 25 (vagy 115) perc

A csoportok digitális eszközökkel az 5. óra végére, hagyományos eszközök használatával készült táblajáték készítésekor a 7. óra végére el kell, hogy készítsék **a társasjátékot, ami a projekt főproduktuma**.

A **csoportvezető tanuló** feladata a munka koordinálása, a határidők figyelése, a munka esetleges átszervezése, az ellenőrzőlista pontjainak való megfelelés folyamatos szemmel tartása, az előrehaladás követése.

A munka közben a **tanár** folyamatosan konzultál a csoportokkal, figyeli a csoporton belüli kommunikációt, segíti a csoportvezetők munkáját, segít az esetleges konfliktusok megoldásában, szakmai irányítást ad kérdések vagy esetleges szakmai félreértések esetén. Csak akkor avatkozik közbe, ha a feladat megoldásában nagy lemaradást, szakmai hibát tapasztal. Ilyenkor a vezető számára ad visszajelzést a Páros megbeszélés a 3-2-1 vagy a módszerek valamelyikével.

A munka során már mindenkinek el kellett oda jutnia, hogy válaszolni tudjon a projektszintű és tartalmi kérdésekre is. Minden tanuló megértette a pénzügyi tervezés szükségességét, átlátja annak folyamatát, lépéseit és különbséget tud tenni a családi költségvetés és a pénzügyi tervezés között. Megismerte a SMART-célok jellemzőit, képes az erőforrások elemzésére, alternatív megoldási javaslatokat tesz egy adott cél elérésére. A világhálón kutatva tapasztalatot szerzett, hol lelhetők fel megbízható pénzügyi információk.

Az óra azzal zárul, hogy a csoportok egyszer kipróbálják saját társasjátékukat.

6(8). ÓRA – A TÁRSASJÁTÉKOK KIPRÓBÁLÁSA, ÉRTÉKELÉSE

Cél: a projekt főtermékainak és a csoportok értékelése.

Bevezetés – Tervezett időkeret: 2 perc

Az értékelő óra céljának és menetének ismertetése.

Vezetői csoportértékelés – Tervezett időkeret: 3 perc

A **csoportvezető tanuló** a Szendvics technika az értékelésben módszer segítségével értékeli a csoport munkáját, csak a csoport előtt, nem az osztály számára nyilvánosan. Nem személyre szabottan, hanem a csoport munkájának egészére kiterjedően ad értékelést a alapján. Összegezi és elemzi a létrejött főtermék és az ellenőrzőlista eredményeit.

A **tanár** sorban belehallgat a vezetők értékelésébe.

Vezetőértékelő kérdőív kitöltése, megbeszélése – Tervezett időkeret: 10 perc

Az _____ pontozólistát (vagy ennek a tanár által Google Űrlapok alkalmazásban előkészített digitális változatát, vagy az _____) minden csoporttag, illetve önértékelésként a csoport vezetője is kitölti.

Az eredményeket csoporton belül összegzik és megbeszélik a tanulságokat. Várhatóan az önértékelés és a csoporttagok értékelése között előfordulhat eltérés. Az értékelések eredményeit a **tanár** is átnézi, az elemzésbe belehallgat, röviden reflektál.

A játékok kipróbálása, értékelése csoportpárokból – Tervezett időkeret: 15 perc

Minden csoportpár kipróbálja a másik játékát, majd csoporton belül értékeli azt. Az értékeléshez felhasználják az _____ pontozólistát (vagy ennek a tanár által Google Űrlapok alkalmazásban előkészített digitális változatát, vagy az _____).

Csoportértékelések a vezetők tolmácsolásában – Tervezett időkeret: 15 perc

Minden csoport vezetője az osztály előtt röviden, egy-két percben összegzi csoportjának véleményét az általuk kipróbált játékkal kapcsolatban. Ismerteti az értékelés szummatív eredményét, a maximálisan kapható pontszám: 14 pont. Az értékelést kiegészíti azzal, hogy szendvics technikát alkalmazva megindokolja a csoport döntését.

A sikeres projektet a tanár röviden lezárja.

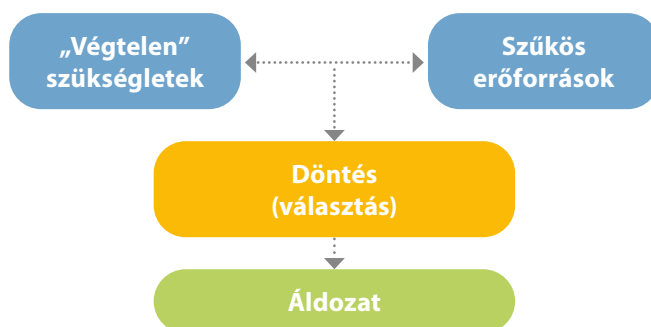
PÉNZÜGYI TERVEZÉS, MEGTAKARÍTÁS A JÁTSZMA A PÉNZZEL PROJEKT BEN

2022

Mellékletek



A CSALÁDI KÖLTSÉGVETÉS ÉS A PÉNZÜGYI TERVEZÉS RÖVID ÖSSZEFOGLALÓJA – 1. OLDAL



Forrás: Iránytű a pénzügyekhez tankönyv

A családok is minden nap szembesülnek azzal az ellentmondással, hogy szükségleteik végtelenek, de az erőforrásaik szűkösek. Kénytelenek folyamatosan döntést hozni pénzügyi területen is. Állandóan monitorozzák a család bevételeit és kiadásait, mi az, ami belefér és mi az, aminek megvalósítását későbbre halasztják.

A családi költségvetés egy adott időszakra készített pénzügyi terv, melynek célja, hogy a család igényeit is figyelembe véve tudatos pénzügyi tervezéssel összegezze a háztartás bevételeit és kiadásait. Három fő részből áll:

- bevételek,
- kiadások,
- megtakarítás.

A bevétel: magába foglal minden jövedelmet, amivel gazdálkodhat a család. Származhat munkából, tőkéből, állami juttatásból és egyéb bevételből.

A kiadás: több felosztása is lehet. Egyrészt a fix kiadások, melyek többnyire rendszeresen megjelenő, előre kalkulálható költségek, például lakhatás, rezszi, telefon, internet, egyéb előfizetések. Persze ezenkívül költ a család élelmiszerre, egészségre, sportra, ruházatra, szépségápolásra, közlekedésre, szórakozásra, esetleg rendelkezik háziállattal. Ezeknek az összege időszakonként változhat. Jöhet még születésnap, karácsony és egyéb ünnep is, amely ugyancsak kiadást jelent.

A megtakarítás: ha a bevételek és a kiadások egyenlege pozitív, vagyis kevesebbet költött a család, mint amennyi bevétele volt, akkor megtakarítása keletkezett. Szükség is van rendszeres megtakarításra, optimálisan legalább a bevételek 10%-a erejéig, hisz bármikor előfordulhat olyan váratlan esemény, amikor azonnal szükség lehet jelentősebb összegre.

A CSALÁDI KÖLTSÉGVETÉS ÉS A PÉNZÜGYI TERVEZÉS RÖVID ÖSSZEFOGLALÓJA – 2. OLDAL

A család és a benne élő családtagok szükségletei természetesen nem korlátozódnak alapszükségletekre. Megjelennek a közös és az egyéni igények és célok is, melyek szintén kielégítésre várnak. A kérdés csak az, hogy miből, mikor és hogyan történik meg mindez. Ha belefér a családi költségvetésbe e termékek, szolgáltatások megvásárlása, akkor nincs gond. De mi van, ha ez nincs így? Akkor szükség lesz a pénzügyi tervezés folyamatára.

A pénzügyi tervezés: „a pénzügyi terv olyan, mint egy útiterv, megmutatja az előre kitűzött célokat és az oda vezető utat.” *(Pénziránytű Alapítvány: Iránytű a pénzügyekhez tankönyv, 39. old.)* Általában akkor van rá szükség, ha egyszerre több vagy nagyobb pénzügyi megterhelést jelentő célt szeretne a család megvalósítani és szűkösek az erőforrások.

Ez is úgy kezdődik, mint a családi költségvetés, szembeállítjuk a bevételeinket és a kiadásainkat, így megtudjuk, mekkora összeg áll rendelkezésünkre a kitűzött cél megvalósításához. Megvizsgáljuk, hogyan lehetne a bevételeinket növelni, esetleg a kiadásainkat csökkenteni, hogy közelebb kerüljünk vágyaink megvalósításához.

A családi költségvetésben rendszeresen keletkező, illetve a felhalmozott megtakarítások jelentik az egyik legfontosabb forrását a kitűzött célok megvalósításának.

A megfontolt pénzügyi tervezés lépései:

- a **célok** pontos meghatározása,
- a rendelkezésre álló **időkeret** meghatározása,
- az **erőforrások** számbavétele,
- **alternatívák** keresése,
- mérlegelés, **döntés**,
- a **megvalósítási** folyamat elindítása,
- **ellenőrzés**, elemzés, visszacsatolás.

SZEMPONTOK A CSOPORT VEZETŐJÉNEK KIVÁLASZTÁSÁHOZ



Csoportom vezetője

- képes úgy irányítani a folyamatokat, hogy csoportunk sikeresen végezze a munkáját,
- egyértelműen fogalmazza meg a célokat,
- nem akar mindent egyedül eldönteni,
- fontosnak gondolja a csoport minden tagjának munkáját,
- értékeli a folyamat során felmerült ötleteket,
- a munka során szerzett külső információkat megosztja a csoport tagjaival,
- ügyesen ösztönzi a csoportot,
- a csoporton belüli konfliktusok hatékony megoldására törekszik,
- a feladatok kiosztásánál figyelembe veszi a tagok erősségeit,
- jártas a családi pénzügyek tervezésében.

TKM-TÁBLA ISMERTETŐ

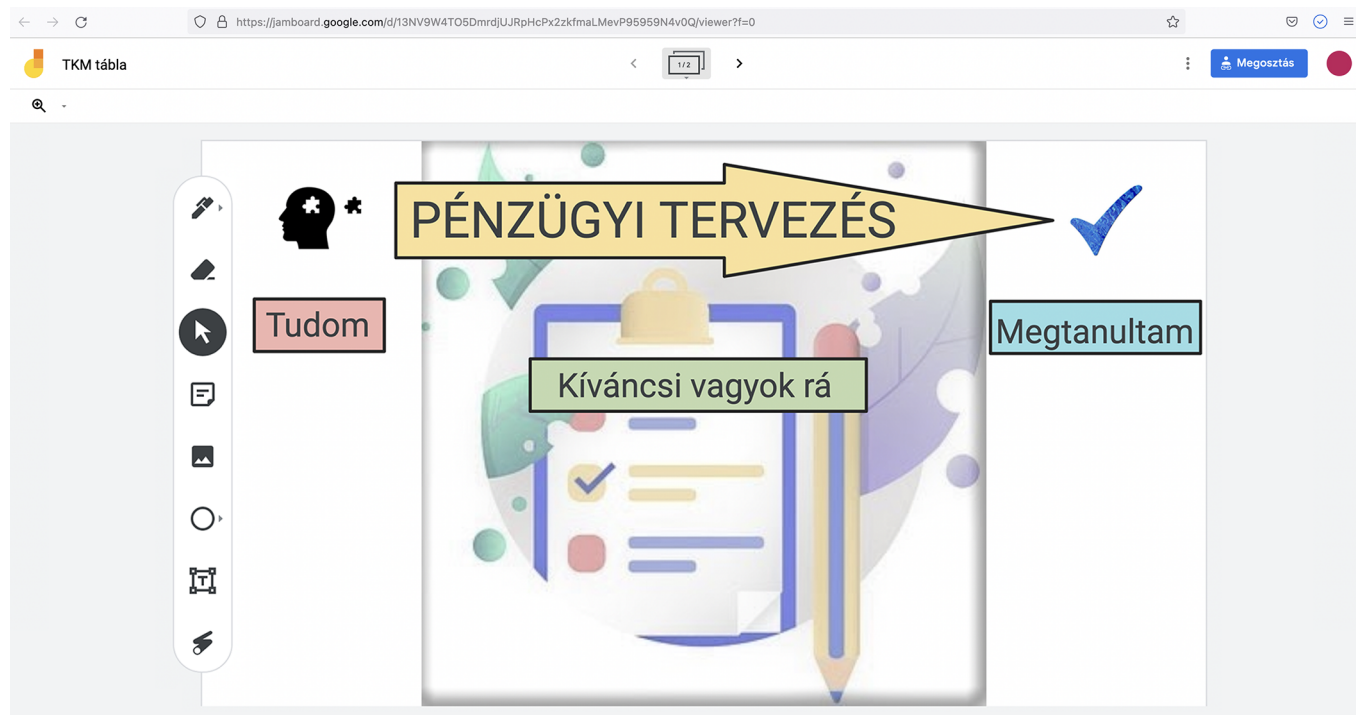


A **TKM-tábla** egy olyan grafikai eszköz, mely a tudom (T), kíváncsi vagyok rá (K) és a megtanultam (M) hármas egységében folyamatosan biztosítja a diákok számára az ismeretek feldolgozását.

T – meglévő ismeretek összegzése, rendszerezése.

K – a felmerült probléma megoldásának lehetőségei, a döntéshez szükséges információk megszerzésének módja és a tervkészítés.

M – az új információk számbavétele, miért lehet fontos számomra, hogy a pénzügyi tervezés lépéseit és lényegét megismertem.



TKM-táblaminta a Jamboardban

SZITUÁCIÓS JÁTÉK FELADATLAP

Tervezzünk vagy ne tervezzünk?

A következőkben néhány szituációt olvashatunk a mindennapjainkhoz kapcsolódóan. Döntsük el, ha pénzügyileg tudatos döntést szeretnénk hozni, kell-e pénzügyi tervet készítenünk vagy sem! Gondoljuk végig, hogy egyértelmű-e a válaszuk!

Tudnánk-e úgy változtatni a szövegen, hogy más legyen a döntésünk?

Noel és barátai elhatározzák, hogy a nyáron bebarangolják az országot, szeretnék egy kicsit jobban megismerni hazánkat. Sok ötletük van arra, hogy milyen közlekedési eszközöket vennének igénybe, mennyi időre tervezik a túrát, hol szállhatnának meg, mi a pontos útvonal. Ezekre a kérdésekre még nem született meg a válasz, de abban egyetértenek, hogy a remélhetőleg felejthetetlen élményre maguk szeretnék előteremteni a szükséges pénzösszeget.

A Kálmán családot a közelmúltban nagy szerencse érte, nyertek a lottón 60 millió Ft-ot. A család minden tagjának van ötlete arra, hogy mit kezdjenek egy ekkora pénzösszeggel. Péter, a legidősebb gyermek, aki nemrég szerezte meg a jogosítványát motorra, elérkezettnek látja a pillanatot, hogy előálljon nagy vágyával. Szeretne egy kék színű járgányt, melynek ára új állapotban 1 millió Ft körül van. A család teljesíti Péter kérését.

Lilla, jelenleg tizedikes gimnazista, a nyári iskolai szünetben szeretne részt venni egy műkörmös képzésen, melynek összege meghaladja a 350 000 Ft-ot. Ha sikeresen elvégzi, akkor iskolaidőben is tud pénzt keresni, ezzel is növelve a család bevételeit. Három kistestvére van, minden forint számít.

A Horváth család éppen arra készül, hogy jövőre lecserélik a házuk fűtését biztosító kazánt, mert már nagyon elavult, nem éppen hatékony, így sokba is kerül télen a lakás megfelelő hőmérsékletének biztosítása. E nagyobb értékű felújításra a család már fél éve gyűjtöget, minden hónapban elkülönítenek a bevételeikből 50 000 Ft-ot. Martin fiúk, aki idén érettségizik és a felsőoktatásba készül, tegnap állt elő azzal a kívánságával, hogy szeretne ugyan állami képzésen részt venni, de a tanulmányait idegennyelven, angolul szeretné folytatni. Ez plusz költséget jelent, félévente közel 200 000 Ft-ot.

A Kádár család minden hónap elején elkészíti a havi költségvetését. Ennek megfelelően a harmadik hét végén megvették a nagymama születésnapjára tervezett tortát, virágot és könyvet, amivel felköszöntik e jeles napon.

SZITUÁCIÓS JÁTÉK MEGOLDÁSI LEHETŐSÉGEI

Noelék céljai még nem körvonalazódtak pontosan. Fel kell mérniük a lehetőségeket, útvonalat kell tervezniük, a várható költségeket is számba kell venniük és fontos kérdés, hogy miből szándékoznak finanszírozni az országjárást, ha saját pénzből, akkor azt hogyan teremtik elő.

KELL PÉNZÜGYI TERVEZÉS

A Kálmán család olyan pénzhez jutott, ami egy váratlan többletet jelent a család bevételeiben. Ha a család közös és a tagok egyéni céljai között nincsen olyan, ami elsőbbséget élvezne a motorral szembe, vagy összeegyeztethető a többi céllal, akkor Péter igényei rövid határidővel kielégíthetők.

NEM KELL PÉNZÜGYI TERVEZÉS

Lilla elképzelése, a sikeres vizsga utáni pénzkeresési lehetőség sokat segítene a család anyagi helyzetén, hiszen hozzájárulna a bevételek növeléséhez. A gondot a képzéshez szükséges pénz előteremtése okozhatja. Miből és hogyan finanszírozzák a tanfolyamot? Sikerül-e mindezt saját erőből megvalósítani, vagy tudnak-e, akarnak-e külső forrást igénybe venni? Komoly tervezőmunkát igényel mindennek a megválaszolása.

KELL PÉNZÜGYI TERVEZÉS

A családokban a gyermekek jövőjének segítése prioritást szokott élvezni. Valószínűleg így van ez a Horváth család esetében is. Persze a fűtés korszerűsítése sem maradhat el, mert télen senki nem szeretne otthon fázni. Tudja-e a család a bevételeit növelni, esetleg a kiadásait csökkenteni, hogy mindkét cél megvalósuljon? Létezik-e éppen valami állami támogatás fűtéskorszerűsítésre? Szóba jöhet-e külső forrásként esetleg a diákhitel felvétele? Időben hogyan lehet a két cél megvalósítását összehangolni? A tanuláshoz minden félévben ki kell fizetni a 200 ezer forintot.

KELL PÉNZÜGYI TERVEZÉS

A nagymama születésnapja nem egy váratlan esemény, erre minden évben sor kerül. A pénzügyeivel tudatosan bánó család az ünnepi eseményekre előre felkészül. Vagy a havi bevételekből különít el erre egy bizonyos összeget vagy a megtakarításaiból finanszírozza, nyilván a lehetőségtől függően. A nagymama ajándéka szerepel a havi költségvetésben, így különösebb tervezést nem igényel az ajándékozás.

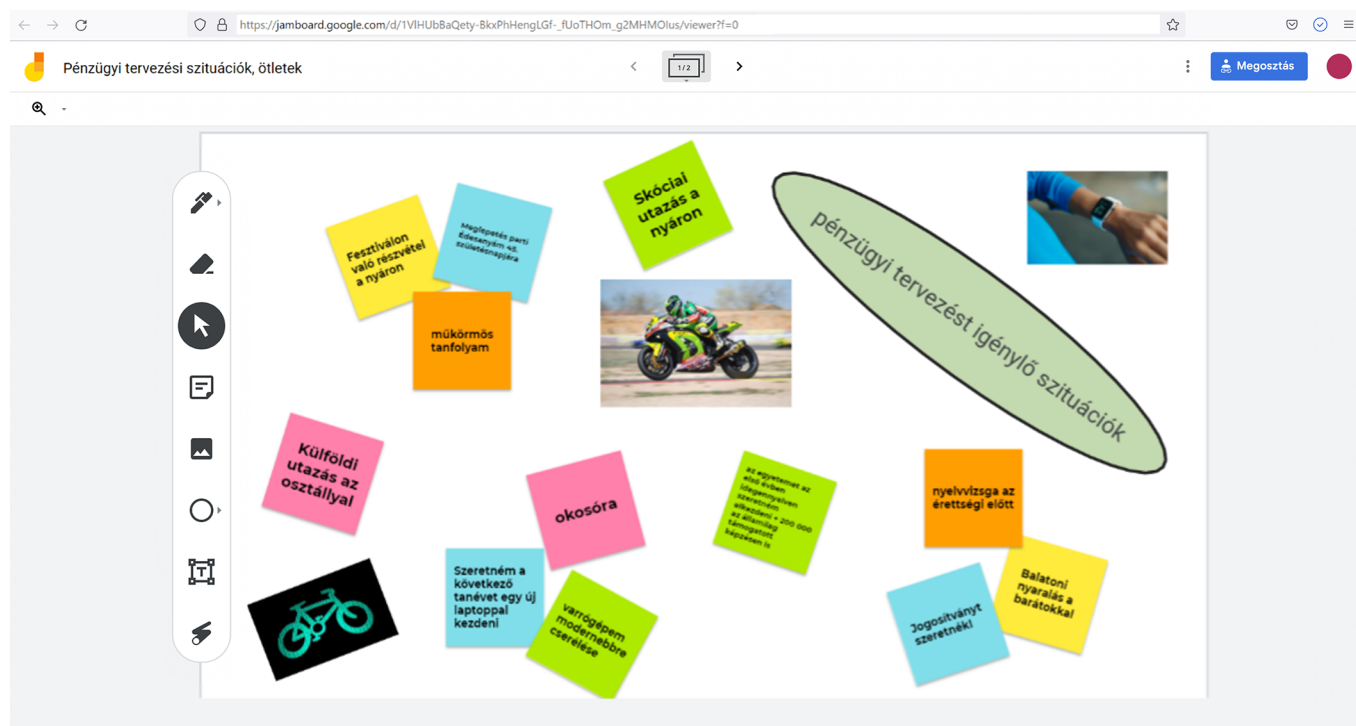
NEM KELL PÉNZÜGYI TERVEZÉS

ÖTLETBÖRZE A PÉNZÜGYI TERVEZÉST IGÉNYLŐ SZITUÁCIÓKHOZ ISMERTETŐ



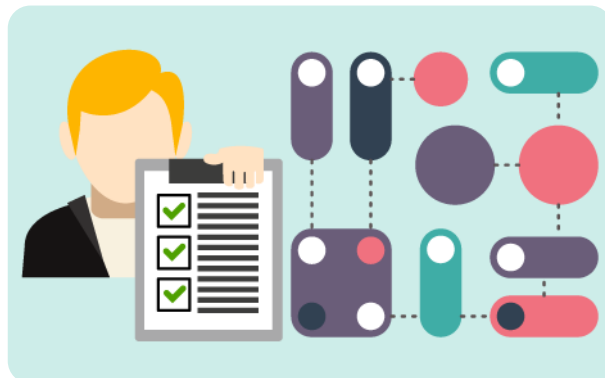
Az ötletbörze folyamán a csoport vezetőjének irányításával a tanulók ötleteket gyűjtenek az életükben előforduló pénzügyi tervezést igénylő szituációkból.

Az ötletgyűjtés során minden ötletet megjelenítenek, nem értékelik, nem bírálják egymás ötleteit, azokból további ötleteket merítve dolgoznak.



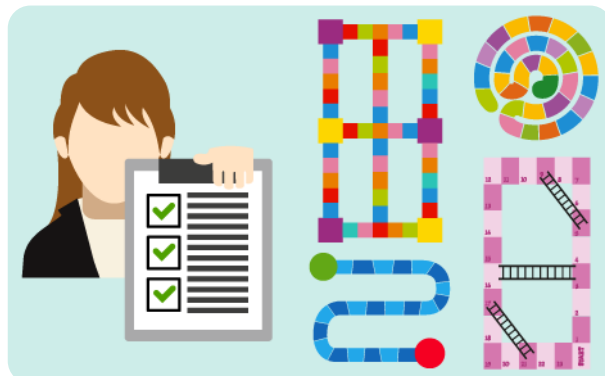
Ötletbörze eredménye a Jamboardban

ELLENŐRZŐLISTA A PÉNZÜGYI TERVEZÉS FOLYAMATÁBRÁJÁHOZ



- ☐ Olyan pénzügyi tervezést igénylő szituációt találtunk, mely korosztályunk érdeklődésére tarthat számot.
- ☐ A csoport pénzügyi tervezést igénylő célját megfogalmaztuk.
- ☐ A kijelölt cél megvalósításához legalább kettő alternatívát kerestünk.
- ☐ Az egyes lehetőségek költségvonzatait feltüntettük.
- ☐ A tervezési folyamat időtávját meghatároztuk.
- ☐ Felmértük pénzügyi lehetőségeinket, erőforrásainkat (munka, idő, vagyon, jövedelem).
- ☐ Megvizsgáltuk a külső erőforrások (pl.: kölcsön, hitel) reális lehetőségeit.
- ☐ Az alternatívákat összehasonlítottuk.
- ☐ Döntést hoztunk, hogy célunkat, a kiválasztott pénzügyi tervezést igénylő szituációt milyen finanszírozási forma mellett szeretnénk megvalósítani.
- ☐ A tervünk megvalósítási folyamatát elindítottuk.
- ☐ Jelöltük a folyamatos ellenőrzést.
- ☐ Tervünket megvalósítottuk.
- ☐ Ellenőriztük, hogy nem maradtak benne helyesírási hibák.
- ☐ Törekedtünk a színek és a betűtípus harmonizációjára.
- ☐ Korosztályunk számára is érthető és követhető a folyamatábránk.

ELLENŐRZŐLISTA A TÁRSASJÁTÉK ELKÉSZÍTÉSÉHEZ



- ☐ Érdekes a kerettörténet.
- ☐ Saját korosztályunkról a saját korosztályunknak szól.
- ☐ A játékban kérdések formájában megjelennek az adott pénzügyi tervezés lépései (célok, erőforrások, alternatívák, döntés, megvalósítás, ellenőrzés).
- ☐ A társasjáték legalább tíz olyan váratlan helyzetet tartalmaz, mely segíti vagy gátolja a játékost a célja elérésében.
- ☐ Tudásalapú kihívások is megjelennek a játékban.
- ☐ Szerencsekártyákat is elhelyeztünk az irányító címkék között.
- ☐ Az összes kártyán ellenőriztük a kérdések tartalmi részét és a helyesírást.
- ☐ Törekedtünk arra, hogy ne mindig az elsőként induló játékos nyerjen.
- ☐ Legalább egyszer kipróbáltuk a játékot és kijavítottuk a talált hibákat.

PÁROS MEGBESZÉLÉS A 3-2-1 MÓDSZERREL



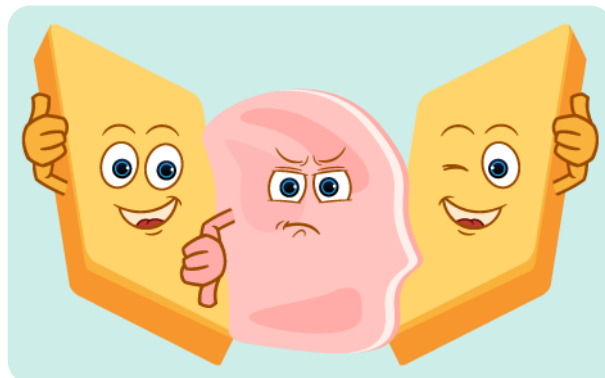
A módszer lehetőséget teremt a csoportok vezetőjének, hogy az egyik fél által ismertetett elképzelésre reflektáljon, kérdésekkel irányítsa, megjegyzéseivel formálja, javaslataival pedig segítse a másik fél még nem kész koncepciójának kialakítását. A módszer során az egyik fél lehetőséget kap egy terv, koncepció rövid bemutatására, amire a másik fél ezekkel reagál:

- 3 kérdés,
- 2 megjegyzés,
- 1 javaslat.

Ezután szerepet cserélnek.

A rendelkezésre álló idő feleződik, így mindkét csoport vezetőjének ugyanannyi ideje van a másik csoport munkájának megismerésére és annak segítésére.

SZENDVICS TECHNIKA AZ ÉRTÉKELÉSBEN



Fontos, hogy a diákok rendszeresen értékeljék osztálytársaik munkáját, ez segítségükre lehet az önértékeléshez szükséges objektivitás elsajátításában.

Az építő kritika segíti a tanulókat önismereti útjukon, személyes fejlődésükben is. Rávilágít erősségeikre és megmutathatja gyengeségeiket is.

A szendvics technika – pozitív visszajelzések között megfogalmazott javaslat – alkalmas arra, hogy rámutasson, mi az, amit legközelebb másképp kellene csinálni. A kritika megfogalmazásakor azonban törekedni kell arra, hogy a véleményalkotásban egyértelmű legyen a segítő szándék.

VEZETŐI CSOPORTÉRTÉKELÉS SZEMPONTRENDSZERE



Amikor, mint csoportvezető értékeled a többiek munkáját, ezeket a szempontokat vedd figyelembe!

- A csoport munkájának értékelésekor törekszem a szendvics technika alkalmazására.
- Kerülöm a személyeskedést, a munkát, a teljesítményt értékelem és nem a személyeket.
- Törekszem a pozitív visszajelzések központba állítására, mindenkinél azt emelem ki, amiben jó volt.
- Nem csinállok sorrendet a csoporttagok között, nem keresek felelősöket, nem hibáztatok senkit.
- A csoport munkáját tekintve javaslataim előremutatóak és megoldásfókuszúak.
- Javaslataimat csoportszinten fogalmazom meg.

ÉRTÉKELŐÍV A CSOPORTVEZETŐI MUNKÁHOZ



A következő állítássor arra keresi majd a választ, hogy a csoport vezetője miként végezte a munkáját a projekt folyamán. A munka végén a csoport tagjai külön-külön értékelik a vezetőt, aki saját magát is értékeli ugyanezen lista alapján.

A csoport tagjainak feladata, hogy pontozzák az állításokat 1-től (Egyáltalán nem értek egyet vele.) 5-ig (Teljesen egyetértek.) terjedő skálán.

Alacsony pontszám = nem annyira jó vezető, magas pontszám = jó vezető.

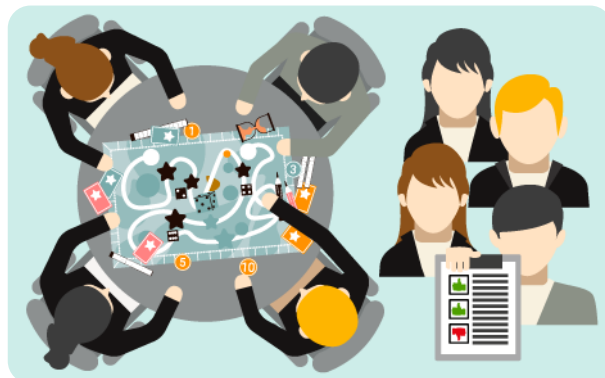
Az elérhető legmagasabb pontszám: 50 pont.

Csoportom vezetője

- ☐ úgy irányította a folyamatokat, hogy csoportunk sikeresen végezze a munkáját.
- ☐ egyértelműen fogalmazta meg a célokat.
- ☐ nem akart mindent egyedül eldönteni.
- ☐ fontosnak gondolta a csoport minden tagjának munkáját.
- ☐ értékelte a folyamat során felmerült ötleteket.
- ☐ a munka során szerzett külső információkat megosztotta a csoport tagjaival.
- ☐ ügyesen ösztönözte a csoportot.
- ☐ a csoporton belüli konfliktusok hatékony megoldására törekedett.
- ☐ a feladatok kiosztásánál figyelembe vette a tagok erősségeit.
- ☐ szakmailag átlátta és értette a pénzügyi tervezés folyamatát.

Elért pontszám:

ÉRTÉKELŐÍV A MÁSIK CSOPORT JÁTÉKÁNAK VÉLEMÉNYEZÉSÉHEZ



Az alábbi állításokra igennel, nemmel vagy talánnal lehet válaszolni. Mindegyikhez rendeltünk egy pontszámot a felsoroltak szerint:

- igen – 2 pont
- talán – 1 pont
- nem – 0 pont.

Az adható maximális pontszám: 14 pont.

- ☐ A kerettörténet egy érdekes pénzügyi problémára keresi a választ.
- ☐ Hasonló szituáció nálunk is, velünk is előfordulhat.
- ☐ A játékban szerepelnek a pénzügyi tervezési folyamat lépései.
- ☐ Vannak a társasjátékban váratlan helyzetekhez kapcsolódó kártyák.
- ☐ A tudás és a szerencse is szükséges a feladatokban.
- ☐ A feltett kérdések egyértelműen voltak megfogalmazva, kapcsolódtak a témához.
- ☐ Tetszett annyira a játék, hogy egy újabb partit is szívesen lejátszanánk.

Adott pontszám:

A csoport szubjektív véleményét a szóvivő ismerteti, szendvics technikát alkalmazva, kicsit bővebben kifejtve az adott pontszám mögötti értékeket és javaslatokat.

INGYENES MOBILAPPLIKÁCIÓK DIÁKOKNAK:



pénzügyi
szimulációs
játék



Fenntartható
és takarékos
mindennapok



Minden, amit
a pénzügyekről
tudni érdemes.

