

**Pénziránytű Tanári Díj
2021/2022**

Pénzügyi tervezés, megtakarítások 2022. című téma feldolgozása

Foglalkozásterv-leírás

A pedagógus neve:	SERES ZOLTÁN
Műveltségi terület:	TERMÉSZETTUDOMÁNY ÉS FÖLDRAJZ
Tantárgy:	FÖLDRAJZ
Osztály:	10. évfolyam
A foglalkozás témája:	Pénzügyi tervezés, megtakarítások
A foglalkozás megvalósításának időtartama:	90 perc
A foglalkozás rövid összefoglalása (5-8 mondat):	A tanulók a foglalkozás elején rövid ráhangoló játékok, interaktív feladatok segítségével ismerkednek meg a pénzvilág alapvető fogalmaival, jellemzőivel (pl. bankok, megtakarítások, kamat). E feladatok a tanulók önálló véleményéből és azok artikulált megfogalmazásból – olykor ütköztetéséből – indulnak ki, mindegyikhez szükség van valamilyen okoseszközre. A foglalkozás második (hosszabb) fele egy készségfejlesztő társasjáték bemutatása és végig játszása, amelyben a tanulóknak változatos karakterekkel, különféle élethelyzetekben kell helyt állniuk és összegyűjteniük 25 000 forintot a céljuk megvalósítására. A társasjáték (kártyajáték) bizonyos lapjai QR-kódokkal vannak ellátva (tanulókártyák), amelyeken különféle információk (videók) találhatóak bizonyos témákról, kérdésekről. A társasjátékban az nyer, akinek hamarabb sikerül elérnie a célját. A játék közben a tanulók elsajátítják és elmélyítik a foglalkozás elején szerzett ismereteiket, miközben új információkkal is gazdagodnak (például a tanulókártyákon lévő QR-kódok beolvasásával).
A foglalkozás cél- és feladatrendszere:	A földrajz kerettanterv olyan kulcsfogalmak elsajátítását várja el a tanulóktól „A pénz és a tőke mozgásai a világgazdaságban” című tematikus egységen belül, mint működőtőke, pénztőke, befektetés, vállalkozás, részvény, kötvény, kamat, hozam, kockázat, lekötöttség (likviditás), adósságcsapda, infláció, költségvetés, támogatott hitel, önerő. A foglalkozás célja, hogy az előbbi feladatokkal közelebb kerüljenek a tanulók ezekhez a fogalmakhoz, interaktív és játékos módon tanulják meg azokat, majd legyenek képesek a mindennapi életük során is alkalmazni az itt megszerzett tudást. A ráhangoló-feladatok és a társasjáték során cél a tanulók kompetenciáinak fejlesztése: a kommunikációs

	kompetenciáké; digitális kompetenciáké; a matematikai, gondolkodási kompetenciáké; a személyes és társas kapcsolati kompetenciáké, valamint a munkavállalói, innovációs és vállalkozói kompetenciáké.
A foglalkozás didaktikai feladatai:	Ráhangolódás a témára egyszerű kérdésekkel (<i>a pénz boldogít? bank vagy párnaciha?</i>) – Mentimeter.com Ismeretbővítés videó és hozzá kapcsolódó feladatlap segítségével Ismeretbővítés, visszacsatolás, megerősítés a társasjáték (kártyajáték) segítségével Közös értékelés, tapasztalatmegosztás a tanóra végén
Tantárgyi kapcsolatok:	Matematika – pl. kamatszámítás, alapvető műveletek elvégzése Történelem – pl. a pénz története, a világ gazdaság kialakulása Digitális kultúra – pl. interaktív szoftverek (pl. Mentimeter), okoseszközök felhasználói szintű alkalmazása
Felhasznált források:	http://serestanit.blogspot.com/2021/01/penz-es-ertekpapir.html – Pénz és tőke, saját készítésű feladatlap megoldásokkal https://www.youtube.com/watch?v=BKfAmlw_6nc – Miért kellenek a bankok? Concorde Értékpapír Zrt., Index.hu – videó A társasjáték kártyalapjain megtalálható QR-kódok eredeti URL-jei (Pénziránytű Alapítvány, Pénzbook, Concorde Értékpapír Zrt., Index.hu, Állami Számvevőszék, Magyar Nemzeti Bank) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ https://youtu.be/gQWeqQCB5xM ; https://www.youtube.com/watch?v=BKfAmlw_6nc ; https://youtu.be/0-BeG7vLfMk ; https://youtu.be/AOM65ML31ZU ; https://www.youtube.com/watch?v=G9NSmkv-DPM ; https://youtu.be/gZU90GRFKSI ; https://youtu.be/ZwSoysDm4ik ; https://youtu.be/ymtDEdSmEX8 ; https://youtu.be/Jme0nawS0Pk ; https://youtu.be/xE4-kBiVd2c ; https://youtu.be/Eo0zAhrx7fl A társasjáték dizájnya a canva.com segítségével készült, felhasználva a flaticon.com ingyenes, szabadon felhasználható ikonjait.

Időkeret	A foglalkozás menete	Nevelési-oktatási stratégia			Megjegyzések
		Módszerek	Tanulói munkaformák	Eszközök	
0–2	<p>A tanulók köszöntése, a foglalkozás menetének ismertetése.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kötetlen beszélgetés, disputa 2. Videóelemzés feladatlappal 3. Társasjáték (BEZSEBEL) 4. Levezetés 	tanári közlés, figyeltetés	–	–	–
2–14	<p>1. Kötetlen beszélgetés, disputa a Mentimeter elnevezésű szoftver segítségével.</p> <p>1. kérdés. A pénz boldogít?</p> <p>Link: https://www.menti.com/xsezrpzspm</p> <p>A tanulók okoseszközeik segítségével beszkenelik a kijelzőn látható QR-kódot/beírják az URL-t, és megválaszolják a képernyőn látható kérdést. Ezt követően a pedagógus kivetíti az eredményeket, majd kötetlenül megbeszéli a tanulókkal azokat. Az eredmény bemutatása előtt feltehető kérdés: <i>Mit gondoltok, mi lett a szavazás eredménye?</i></p> <p>A beszélgetés közben feltehető kérdések: <i>Az emberek többsége hogyan viszonyul ehhez a kérdéshez? Miért gondoljátok azt, hogy a pénz boldogít? Miért gondolják sokan azt, hogy a pénz nem boldogít? stb.</i></p> <p>2. kérdés. Bank vagy párnaciha (malacpersely?) [Hol érdemes tárolnunk a pénzünket?]</p> <p>Link: https://www.menti.com/vwoocrz59r</p> <p>A tanulók ismét okoseszközeik segítségével beszkenelik a kijelzőn látható QR-</p>	kötetlen beszélgetés, disputa	frontális osztálymunka	laptop stabil internet-kapcsolattal, projektor, okostelefon tanulónként	az óra előtt állítsuk be a kérdéseket a kijelzőn, hogy könnyedén meg tudjuk jeleníteni azokat

	<p>kódot/beírják az URL-t, és megválaszolják a képernyőn látható kérdést. Ezt követően a pedagógus kivetíti az eredményeket, majd kötetlenül megbeszéli a tanulókkal azokat.</p> <p>A beszélgetés közben feltehető kérdések: <i>Mit gondoltok, mi szól a bankok mellett? Mi szól a párnacihátok mellett? Milyen különbségek lehetnek bank és bank között? Gondolkodtatok-e korábban azon, hogy hol érdemes tárolnotok a megtakarításokat? stb.</i></p>				
14–30	<p>2. Videóelemzés feladatlap segítségével</p> <p>A tanulóknak öt-hat fős csoportokban egy videó alapján kell kérdéseket megválaszolniuk, feladatokat megoldaniuk. A foglalkozás e részén csoportokba osztjuk a tanulókat tetszőleges módon.</p> <p>Link a videóhoz: www.youtube.com/watch?v=BKfAmlw_6nc</p> <p>Link a feladatlaphoz: https://drive.google.com/file/d/1rKjSRqkINIDg6N-ZFFhFtZWtBAfRLp3_/view</p> <p>A tanulók csoportonként megoldják a feladatlapot, majd közösen megbeszéljük, értékeljük a válaszokat.</p>	videóelemzés feladatlap segítségével	csoportmunka (5-6 fős csoportok), majd frontális osztálymunka	csoportonként legalább egy okoseszköz (telefon, tablet)	a feladatlapot papíron osszuk ki a tanulóknak, amelyen megtalálják a videó elérhetőségét (QR-kód, URL), de ezeket ki is vetíthetjük a teremben. A dokumentum a megoldásokat is tartalmazza, ezért a nyomtatásnál ügyeljünk rá, hogy azt ne adjuk ki a tanulóknak.
30–85	<p>3. A társasjáték (BEZSEBEL) ismertetése.</p> <p>A tanulók maradnak az előző feladat során kialakított csoportokban (csoportonként 5-6 fő), majd minden asztalra kiosztjuk a társasjáték eszközeit. Ismertetjük a tanulókkal röviden a játékszabályokat (lásd a mellékletnél), de a cél az, hogy a játékszabály alapján maguk ismerkedjenek meg a szabályokkal. Ismertetjük a rendelkezésre álló időkeretet is: 55 perc.</p>	szövegértelmezés, matematikai műveletek elvégzése, digitális készségek alkalmazása, gondolkodtatás társasjáték segítségével	csoportmunka (5-6 fős csoportok)	a társasjáték 6 példányban	a tanóra előtt nyomtassuk ki (lehetőleg színesben) a mellékleteknél megtalálható dokumentumokat, amiket az óra ezen részén ki tudunk osztani

85–90	<p>4. Levezetés</p> <p>A közös élmények átbeszélése, a nyertesek megtapsolása, a tanultak átisméltése.</p> <p>A levezetéshez szintén használhatjuk a Mentimeter elnevezésű szoftvert, ám most annak szófelhő (Word Cloud) funkcióját. A feltett kérdés:</p> <p><i>Mi volt a legfontosabb fogalom, amit a mai órán tanultál?</i></p>	közös értékelés	frontális osztálymunka	laptop stabil internet-kapcsolattal, projektor, okostelefon tanulónként	–
-------	--	-----------------	------------------------	---	---

Az óra lebonyolításának terve

Előkészítő feladatok:	<p>Nyomtassuk ki a mellékletnél található „Pénz és értékpapír” címet viselő feladatlapot 6 példányban. <i>Ügyeljünk arra, hogy a megoldásokat előzetesen ne adjuk ki a tanulóknak!</i></p> <p>A mellékleteknél található „Társasjátékot” is előzetesen kell kinyomtatni (lehetőleg színesben). A lapokat egyesével ki kell vágni és lehetőleg lelaminálni. Ezzel a kártyák élettartama megnő és a későbbiekben azok könnyedén alkalmazhatóak lesznek majd – időt és energiát spórolunk. Ez legalább egy órát igényel majd.</p> <p style="text-align: center;">Megjegyzés*: a bankjegyeket az alábbiak szerint nyomtassuk: 25 db 5000 Ft-os, 20 db 2000 Ft-os, 25 db 1000 Ft-os, 16 db 500 Ft-os, 20 db 100 Ft-os (összesen 200 000 Ft)</p> <p>Ellenőrizzük a mentimeter.com elnevezésű szoftveren, hogy a kérdéseink megtalálhatók-e (ha volt korábbi foglalkozásunk, akkor ellenőrizzük azt is, hogy töröltük-e a korábbi válaszokat). Írjuk be az okostelefonunkon a kijelzőn látható URL-t/szkenneljük be a QR-kódot, hogy megbizonyosodjunk arról, működik majd élesben is a feladat. Fontos, hogy ezt minden pedagógus a saját Mentimeter fiókjában tudja megtenni, ezért előzetesen regisztráljon és készítse el a megfelelő kérdéseket linkekkel (a foglalkozástervben erre található példa).</p> <p>Ellenőrizzük, hogy van-e stabil internetkapcsolat a teremben, ahol a foglalkozást tartani szeretnénk, valamint azt is, hogy rendelkezésre állnak-e a szükséges eszközök (pl. laptop, tabletek).</p>
Foglalkozás menete:	<p>Az első bő negyedórán kötetlen beszélgetés a tanulókkal a Mentimeter elnevezésű szoftver segítségével. Ezt követően a feladatlap megoldása (ezeket előzetesen kinyomtattuk, itt kell kiosztanunk). A feladatlapok közös ellenőrzését követően a társasjátékhoz szükséges eszközök kiosztása csoportonként. A foglalkozás végén ezek visszaszedése, begyűjtése.</p>

A foglalkozásterv segédletei

A foglalkozás megtartásához szükséges eszközök:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Laptop, okoseszközök (pl. tablet, telefon) stabil internetkapcsolattal. ▪ 6 db „Pénz és értékpapír” című kinyomtatott feladatlap ▪ 6 db „Társasjáték – BEZSEBEL ” című kinyomtatott dokumentumcsomag <ul style="list-style-type: none"> ▪ Játékleírás, szabályzat ▪ Karakterkártyák, célkártyák
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Értéktárgy-kártyák ▪ Eseménykártyák ▪ Bankjegyek*
Digitálisan elkészített feladatok elérési linkje:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pénz és értékpapír – kinyomtatandó feladatlap: link ▪ „Társasjáték – BEZSEBEL ” című dokumentumcsomag https://drive.google.com/drive/folders/1IGHfkyrLjh2-y8qR4wa609JurSuwHeI5?usp=sharing <ul style="list-style-type: none"> ▪ Játékleírás, szabályzat: link ▪ Karakterkártyák, célkártyák: link ▪ Értéktárgy-kártyák: link ▪ Eseménykártyák: link ▪ Bankjegyek*: link ▪ BEZSEBEL – Társasjáték – lapozható digitális verzió: link
Mellékletek	<i>A mellékleteket lásd a digitálisan elkészített feladatok linkjeinél.</i>

A foglalkozásterv-leírást géppel kitöltve 2022. január 17-én 15:00-ig a pályázati kiírásban megadott dropbox linkre feltöltve kell beküldeni.