

SPRAWDŹ TO

Czas na książkę

Odczytajcie opowiadanie pt. „Staś Pętelka. Kieszonkowe” i notujcie podczas lektury pojęcia związane ze światem finansów, takie jak wypłata (wynagrodzenie), bankomat, karta płatnicza. Następnie spróbujcie je wyjaśnić.

Potrzeby i zachcianki

Narysujcie na dużym arkuszu papieru lub tablicy mapę pojęciową związaną ze słowem pieniądze. Niech wokół pojawią się ilustracje wszystkich dóbr, które można za ich pomocą nabyć (kupić). Im więcej propozycji, tym lepiej.

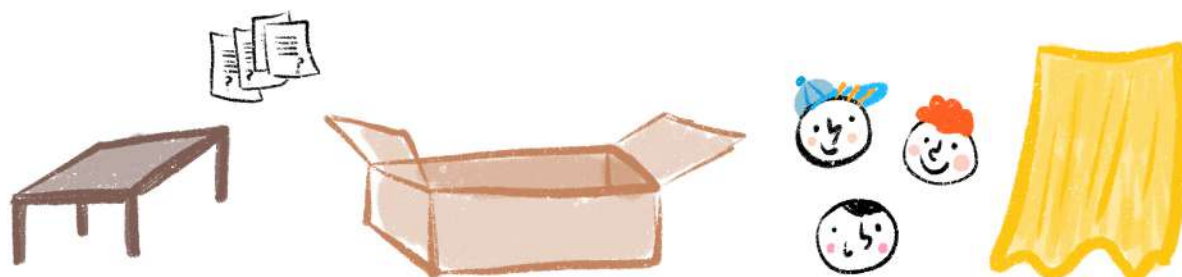
Zerknijcie na stworzoną przez was mapę pojęciową. Zakreślcie wszystkie produkty, które są wam niezbędne na co dzień (służące zaspokojeniu potrzeb, np. pragnienia, głodu, są niezbędne do higieny osobistej lub zdobywania wiedzy). Pozostałe należą do grupy zachcianek. Gdy dorośli wybierają się na zakupy, w pierwszej kolejności skupiają się na zaspokojeniu potrzeb rodziny. Pozostałą część gotówki mogą przeznaczyć na zachcianki, oszczędności pozwalające na spełnienie śmielszych i bardziej kosztownych planów (marzeń) lub cele dobroczynne.

Bankomat

Zróbcie bankomat DIY, wykorzystując jeden ze szkolnych stolików oraz kartonowe pudełko lub płótno, za którym można się schować. Pamiętajcie, że bankomat potrzebuje pamięci operacyjnej, czyli ludzi do obsługi (2-3 uczniów). Ochotnicy ci zajmują stanowisko przy stoliku.

Do symulacji wykorzystajcie załączone karty zadań. Każdy uczeń losuje jedną kartę i rozwiązuje matematyczne zadanie. Następnie podchodzi do bankomatu i podaje właściwy wynik w postaci kodu PIN (zapisuje go na kartce i przekazuje obsłudze). Osoby przy stoliku sprawdzają poprawność kodu PIN i wypłacają gotówkę (każdemu kodowi PIN przypisana jest określona wartość wypłacanej waluty; wykaz znajduje się w dyspozycji osób przy stoliku).

Chętni uczestnicy, lub ci, którym zdarzyło się popełnić błąd, mogą ponowić próbę, losując dodatkową kartę zadań. Po określonym czasie (np. 10 minut) przeliczcie, ile pieniędzy zdobyła cała wasza drużyna. Choć nie można ich użyć podczas prawdziwych zakupów, są efektem waszej pracy i wysiłku.



Informacja dodatkowa: Nauczyciel stosownie do możliwości swoich uczniów dobiera karty działań.
Zadania skierowane do uczniów mogą się powtarzać.

DZIAŁANIA (z przekroczeniem progu dziesiętkowego)	PIN	KWOTA
$9+2=$ $8+3=$ $7+4=$ $6+5=$ $5+6=$	11	50
$9+12=$ $8+13=$ $7+14=$ $6+15=$ $5+16=$	21	60
$19+11=$ $18+12=$ $17+13=$ $16+14=$ $15+15=$	30	70
$19+25=$ $18+26=$ $17+27=$ $16+28=$ $9+2+50-43=$	44	80
$19+25-26=$ $17+27-26=$ $19+11-12=$ $16+30-28=$	18	90

