



Lekcja 7

BEZPIECZEŃSTWO FINANSOWE

Scenariusz w formie prezentacji

2025/2026





CELE OGÓLNE:

- Uczeń wie, skąd biorą się pieniądze oraz do czego służą.
- Uczeń potrafi wykonywać proste obliczenia pieniężne.
- Uczeń potrafi rozsądnie zaplanować swoje wydatki i odkładać pieniądze.
- Uczeń rozpoznaje potrzeby innych osób.

1. WPROWADZENIE

Nauczyciel wita się z uczniami na kolejnych zajęciach w ramach **Akademii Bezpiecznego Puchatka**.

Zanim jednak zdradzi temat lekcji, prosi, **aby uczniowie pomyśleli o zawodzie, który chcieliby wykonywać w przyszłości, ale nie wypowiadali go na głos.**

Ochotnicy wychodzą na środek klasy i opisują wybraną przez siebie profesję, nie zdradzając nazwy. Zadaniem reszty jest odgadnięcie, o jakim zawodzie mowa.



1. WPROWADZENIE CD.

Kiedy kilkoro uczniów przedstawi już swoje zagadki, Nauczyciel zadaje pytanie o to, **co łączy opisane zawody? Co się dostaje za wykonywaną pracę?** Słucha wypowiedzi dzieci, w razie potrzeby nakierowuje je na temat pieniędzy. Następnie podsumowuje i mówi, że **chodząc do pracy, otrzymuje się za nią wynagrodzenie, czyli pieniądze, najczęściej w postaci wypłacanej co miesiąc pensji. Pieniądze nie biorą się z bankomatu ani nie pojawiają się magicznie w naszych domach. To zapłata za czas, wysiłek i umiejętności, jakich wymaga wykonywany zawód. Dlatego pieniądze należy traktować z szacunkiem.** Nauczyciel wspólnie z uczniami zastanawia się, co to znaczy szacunek wobec pieniędzy. Dzieci dzielą się swoimi interpretacjami, a Nauczyciel podsumowuje ich wypowiedzi. Ważne, aby wśród nich znalazły się takie stwierdzenia jak:

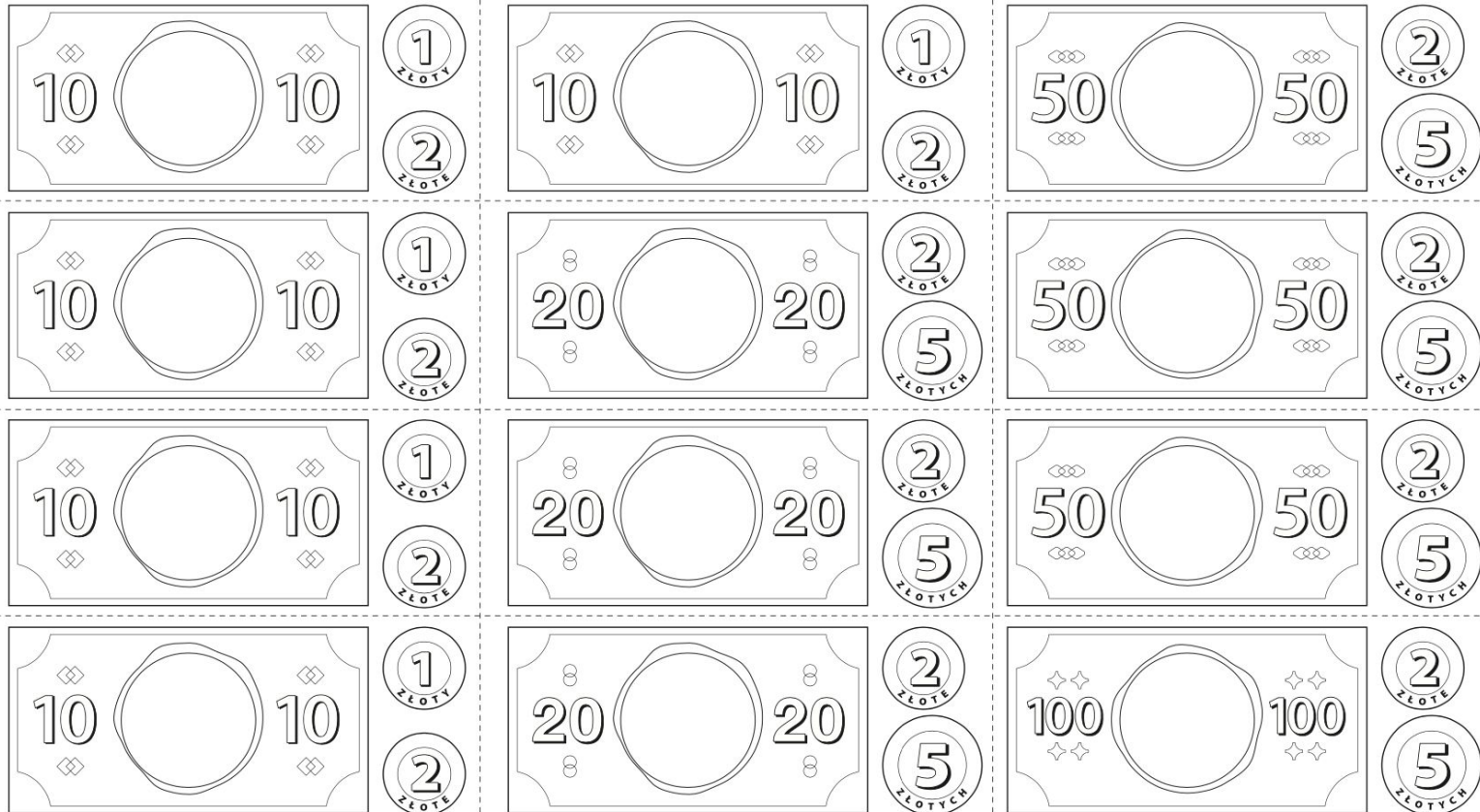
- pilnowanie, żeby nie zgubić,
- oszczędzanie,
- mądre wydawanie.

2. CO TO SĄ PIENIĄDZE?

POTRZEBNE MATERIAŁY: **pomoc dydaktyczna nr 1:** Gotówka - wydrukowana i pocięta tak, aby każde dziecko otrzymało jedną część, **pomoc dydaktyczna nr 2:** Płatności - do wyświetlenia na rzutniku, kredki, nożyczki, pudełko z napisem BANK.

Na wstępie Nauczyciel rozdziela między uczniów 2 pocięte **pomoce dydaktyczne nr 1**, na których umieszczone zostały szablony banknotów i monet. Zadaniem uczniów jest pokolorowanie i wycięcie papierowych pieniędzy.

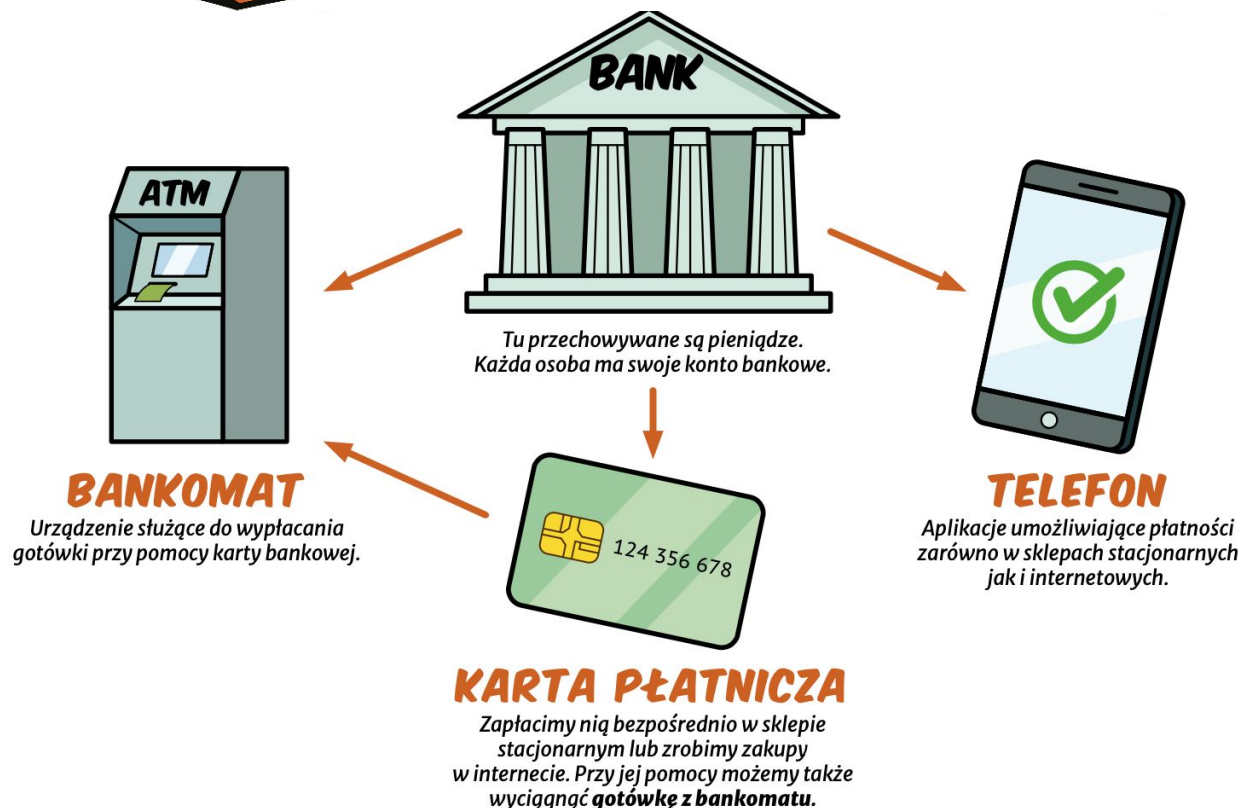
Po skończonej pracy Nauczyciel prosi uczniów, aby zwrócili uwagę na umieszczone nominały i wspomina, że informują one o wartości pieniędzy. Następnie podsumowuje i mówi, że **banknoty i monety nazywane są gotówką** i zadaje pytanie o to, **czym są pieniądze i do czego się przydają**. Uczniowie odpowiadają, a Nauczyciel podsumowuje, mówiąc, że **pieniądze są środkiem płatniczym, dzięki któremu można kupować różne towary (np. zabawki, jedzenie, prąd i wodę w naszym mieszkaniu) lub korzystać z różnych usług (np. wizyta u fryzjera, naprawianie samochodu). Każdy towar czy usługa mają swoją cenę. Mówi ona, ile pieniędzy trzeba zapłacić, żeby coś kupić, czyli ile coś jest warte**. Następnie prosi ochotników, aby podali swoje przykłady towarów lub usług wraz z informacją o cenie. Po każdym wymienionym przykładzie uczniowie sprawdzają, czy wystarczyłoby im papierowych pieniędzy na zakup wymienionego towaru lub usługi.



2. CO TO SĄ PIENIĄDZE? CD.

POTRZEBNE MATERIAŁY: **pomoc dydaktyczna nr 1:** Gotówka - wydrukowana i pocięta tak, aby każde dziecko otrzymało jedną część, **pomoc dydaktyczna nr 2:** Płatności - do wyświetlenia na rzutniku, kredki, nożyczki, pudełko z napisem BANK.

Po skończonej zabawie Nauczyciel prosi uczniów, aby „wpłacili” swoją gotówkę do umownego BANKU w postaci odpowiednio podpisanego pudełka i oznajmia, że będą to oszczędności, które przydadzą się w dalszej części zajęć. Może także wspólnie z uczniami przeliczyć wpłacaną do BANKU kwotę. Na zakończenie Nauczyciel pyta uczniów, ***czy jeśli nasze pieniądze są w banku, to czy możemy nimi płacić?*** Czeką na odpowiedzi dzieci, a następnie wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 2**, na której umieszczono ilustracje, przedstawiające różne sposoby płatności. Nauczyciel wyjaśnia schemat, wskazując na jego poszczególne elementy.



3. MOC ROZTROPNOŚCI

POTRZEBNE MATERIAŁY: pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 3: Komiks cz. 1 - do wyświetlenia na rzutniku.

Na wstępie Nauczyciel przypomina, że jednym ze sposobów szanowania pieniędzy, jest pilnowanie, aby nie zginęły. Przekonał się o tym Wiktor - bohater kolejnej historii.

Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, **czy chcą dowiedzieć się, co przytrafiło się Wiktorowi, który wybrał się z klasą na wycieczkę komunikacją miejską**. Następnie Nauczyciel wyświetla na komputerze lub rzutniku **pomoc dydaktyczną nr 3**, którą stanowi komiks. Nauczyciel wspólnie z uczniami analizuje jego treść, zadając pomocnicze pytania, które dotyczą ważnych momentów w przedstawionej historii.

Na przykład: **Jaki zły pomysł wpadł do głowy Wiktora? Co mogłoby się wydarzyć, gdyby nie pojawił się Puchatek? Jaki magiczny przedmiot otrzymał chłopiec? I jaką moc zyskał Wiktor?**

Pewnego dnia Wiktor wybrał się na wycieczkę klasową.
Miał przy sobie sporą sumę pieniędzy luzem w kieszeni.



Nagle wpadł mu do głowy zły pomysł,
żeby pochwalić się, ile pieniędzy
wziął na wycieczkę.



Już miał pokazać wszystkim banknot, kiedy zjawia się Puchatek.

Zatrzymuje rękę Viktora i wręcza mu
magiczną portmonetkę w kształcie monety.



Dzięki niej Wiktor zyskuje moc roztropności (pomyśl zanim podejmiesz decyzję)
dzięki której Wiktor zobaczył potencjalne zagrożenia związane z jego zachowaniem:



- *Jaki zły pomysł wpadł do głowy Wiktora?*
- *Co mogłoby się wydarzyć, gdyby nie pojawił się Puchatek?*
- *Jaki magiczny przedmiot otrzymał chłopiec?*
- *I jaką moc zyskał Wiktor?*



Po krótkiej dyskusji Nauczyciel pyta uczniów, co to jest **ROZTROPNOŚĆ** i jak ją rozumieją. Uczniowie dzielą się swoimi interpretacjami, a Nauczyciel podsumowuje, mówiąc że...



ROZTROPNOŚĆ

to umiejętność podejmowania przemyślanych decyzji — nie pod wpływem chwili i emocji, ale po namyśle. Osoba roztropna kieruje się rozumem, nie jest lekkomyślna, lecz wszystko ma dokładnie przemyślane. Roztropność mówi: pomyśl, zanim podejmiesz decyzję.

4. FILM

POTRZEBNE MATERIAŁY: pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 4: Film pt. „Bezpieczeństwo finansowe”.

Po przeczytaniu i omówieniu komiksu Nauczyciel mówi, że **moc roztropności bardzo przydaje się, jeśli chodzi o finanse**. Jednak, aby móc podejmować przemyślane decyzje w tym temacie, warto potrafić przewidywać niebezpieczeństwa i pułapki związane z pieniędzmi. Dlatego powinniśmy pamiętać o pewnych zasadach bezpieczeństwa, o których opowie Puchatek.

Następnie prosi uczniów o uwagę i włącza film.



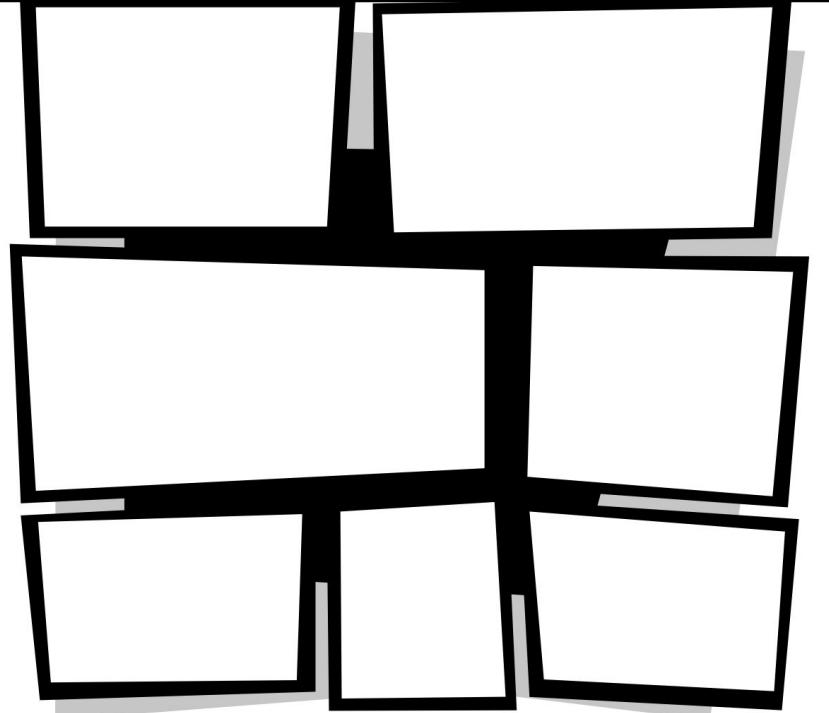
5. SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE

POTRZEBNE MATERIAŁY: karta pracy dla dzieci nr 1: Komiks cz. 2, **pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 1:** Komiks cz. 1, kredki, ołówki.

Po obejrzeniu filmu, Nauczyciel ponownie wyświetla komiksową historię Wiktora (**pomoc dydaktyczną nr 1**) i zadaje uczniom pytanie o to, **w jaki sposób Wiktor powinien zabezpieczyć swoje pieniądze.**

Po wysłuchaniu odpowiedzi rozdaje dzieciom wydrukowane **karty pracy nr 1**, na których widnieje szablon drugiej części komiksu wraz z elementami do wycięcia.

Zadaniem uczniów jest wymyślenie zakończenia historii i narysowanie go w szablonie. Uczniowie mogą także wycinać i wklejać przygotowane obrazki, a gdy skończą, podzielić się efektami swojej pracy na forum klasy.



6. POMYŚL, ZANIM PODEJMIESZ DECYZJĘ

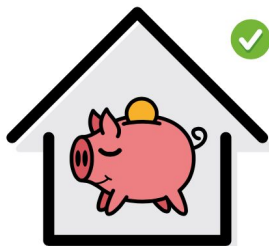
POTRZEBNE MATERIAŁY: pomoc dydaktyczna nr 5 A,B,C,D,E: Zasady, pomoc dydaktyczna nr 6: Sytuacje, pudełko z napisem BANK wraz z papierowymi pieniędzmi w środku, kostka do gry, słoik z napisem OSZCZĘDNOŚCI, słoik z napisem WYDATKI, kalkulator.

Przed zajęciami: Nauczyciel drukuje i rozcina **pomoc dydaktyczną nr 5 A, B, C, D, E**. Przygotowuje pudełko z napisem BANK wraz z papierowymi pieniędzmi w środku (w BANKU powinno być co najmniej 500 zł, a jeśli uczniowie przygotowali dwie pomoce dydaktyczne nr 1 w początkowej części zajęć - w BANKU powinno być 848 zł) oraz 2 słoiki z napisem OSZCZĘDNOŚCI i WYDATKI.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Nauczyciel rozdaje uczniom po jednej karteczce wyciętej z **pomocy dydaktycznej nr 5 A, B, C, D, E**, na których umieszczone zostały rysunki przedstawiające bezpieczne zasady obchodzenia się z pieniędzmi oraz mądrego wydawania. Karteczki są ponumerowane od 1 do 20. W ten sposób stają się one polami w grze. Jeśli uczniów jest mniej w klasie, Nauczyciel rozdziela nadwyżkę karteczek między nich. Jeśli więcej, Nauczyciel dokłada do puli karteczek puste, numeruje je i czyta dodatkowe sytuacje umieszczone w **pomocy dydaktycznej nr 6** (w scenariuszu PDF).

1 Przechowuj pieniądze
w bezpiecznym miejscu.



2 Na wyjazdach trzymaj
pieniądze przy sobie.



5 Nie pożyczaj innym pieniędzy
bez konsultacji z rodzicami.



6 Gdy zgubisz pieniądze –
zgłoś dorosłemu.



3 Nie noś ze sobą dużych sum.



4 Nie chwal się i nie pokazuj
pieniędzy innym.



7 Gdy znajdziesz pieniądze –
zgłoś dorosłemu.



8 Nikt nie ma prawa zgądać
od Ciebie pieniędzy.



- 9** Nie zabieraj pieniędzy innym.
To kradzież.



- 10** Nie używaj karty rodziców
bez ich wiedzy.



- 13** Nie kupuj ani nie ściągaj
płatnych aplikacji
bez pozwolenia dorosłych.



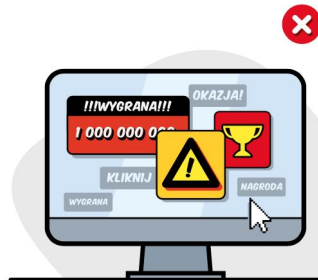
- 14** Nie kupuj od razu.
Daj sobie czas na podjęcie decyzji.



- 11** Nie podawaj w sieci danych
osobowych, danych karty
płatniczej bez zgody dorosłego.



- 12** Nie ufaj wyskakującym
okienkom i okazjom w sieci.



- 15** Porównuj ceny.



- 16** Planuj zakupy. Zastanów się,
czy naprawdę tego potrzebujesz.

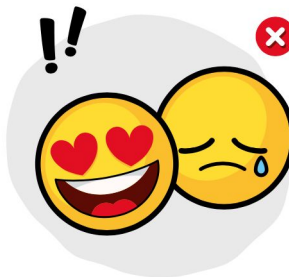


17 Odróżniaj potrzeby od zachcianek.

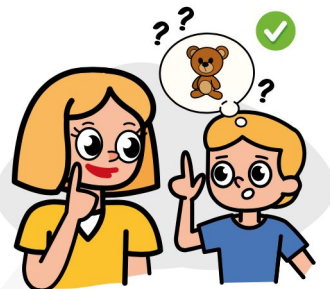


POTRZEBA ZACHCIANKA

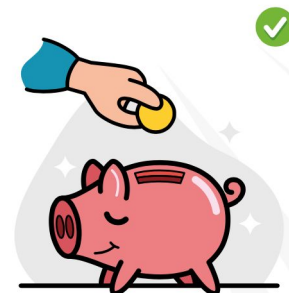
18 Nie kupuj pod wpływem emocji.



19 Konsultuj zakupy z rodzicami.



20 Oszczędzaj na wymarzonej rzecz.



6. POMYŚL, ZANIM PODEJMIESZ DECYZJĘ CD.

POTRZEBNE MATERIAŁY: pomoc dydaktyczna nr 5 A,B,C,D,E: Zasady, pomoc dydaktyczna nr 6: Sytuacje, pudełko z napisem BANK wraz z papierowymi pieniędzmi w środku, kostka do gry, słoik z napisem OSZCZĘDNOŚCI, słoik z napisem WYDATKI, kalkulator.

Następnie Nauczyciel wyjaśnia zasady gry.

1. Pionkiem może być dowolny przedmiot, który uczniowie podają między sobą albo wybrany uczeń, który krąży między ławkami, zatrzymując się przy odpowiednim polu.
2. O ruchu pionka decyduje liczba oczek, jaka wypadnie na kostce. Kostką rzuca Nauczyciel, a wtedy uczniowie odliczają wskazaną liczbę i o tyle pól przesuwa się pionek.
3. Uczeń, na którego polu stanie pionek, lub przy którym się zatrzyma (jeśli pionek jest osobą) informuje, jaki numer ma jego pole, a Nauczyciel odczytuje polecenie przypisane do tej karty (listę sytuacji stanowi **pomoc dydaktyczną nr 6**). Zazwyczaj są to sytuacje, w których uczniowie mają zdecydować co zrobić. Zanim jednak podejmą decyzję, cała klasa krzyczy: **Pomyśl, zanim zdecydujesz.**

6. POMYŚL, ZANIM PODEJMIESZ DECYZJĘ CD.

POTRZEBNE MATERIAŁY: pomoc dydaktyczna nr 5 A,B,C,D,E: Zasady, pomoc dydaktyczna nr 6: Sytuacje, pudełko z napisem BANK wraz z papierowymi pieniędzmi w środku, kostka do gry, słoik z napisem OSZCZĘDNOŚCI, słoik z napisem WYDATKI, kalkulator.

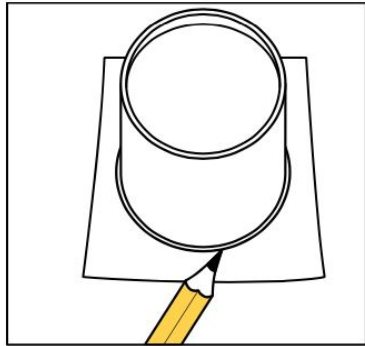
4. Decyzję podejmuje cała klasa. W zależności od dokonanego wyboru Nauczyciel informuje klasę o jego konsekwencjach. Następnie wyciąga odpowiednią sumę z **BANKU** i wkłada ją do odpowiedniego słoika **OSZCZĘDNOŚCI** lub **WYDATKI**.
5. Następnie wspólnie z klasą uczeń formułuje bezpieczną zasadę, która dotyczy przeczytanej sytuacji. W jej sformułowaniu może pomóc ilustracja umieszczona na karteczce oraz odpowiedź słowna. Gdy się to uda, uczeń przykleja ją na tablicę lub z góry ustalone miejsce w klasie i tym samym nie bierze ona już udziału w grze.
6. Nauczyciel rzuca kostką i gra toczy się dalej do momentu, gdy wszystkie zasady zostaną sformułowane, a ilustracje powieszone na tablicy lub ścianie. Na zakończenie osoba odpowiedzialna za rozdzielanie pieniędzy liczy, ile klasa wydała, a ile udało się zaoszczędzić.

7. OSZCZĘDZANIE TO JEST TO!

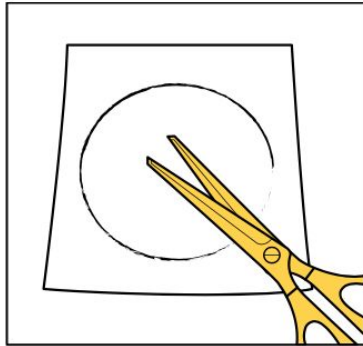
POTRZEBNE MATERIAŁY: papierowe kubeczki lub słoiki, lub ucięte butelki PET po 1 sztuce dla ucznia, kolorowy blok techniczny, ołówki po 1 sztuce dla ucznia, nożyczki, linijki, kleje (ew. taśma klejąca), kredki, pisaki, nożyk do tapet dla Nauczyciela.

W nawiązaniu do wyniku gry i ilości zaoszczędzonych przez klasę pieniędzy, Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, **co to jest oszczędzanie?** Uczniowie dzielą się swoim odpowiedziami na forum klasy, a Nauczyciel podsumowuje i mówi, że **oszczędzanie to nie wydawanie wszystkich pieniędzy od razu i odkładanie ich części na później. Dzięki temu, w razie potrzeby lub gdy będziemy chcieli kupić sobie coś droższego, będziemy dysponować większą kwotą.**

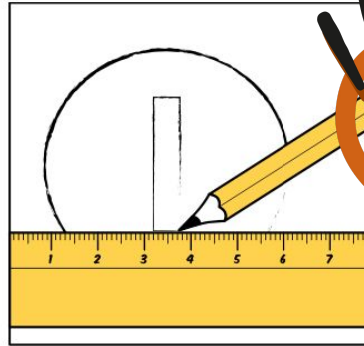
Następnie Nauczyciel zaprasza uczniów do **wykonania swojej skarbonki**. Używają do tego dowolnego pojemnika (słoik, papierowy kubek czy ucięta butelka PET), odrysowują wieczko z kolorowego bloku technicznego (jak na instrukcji na kolejnym slajdzie) i przyklejają je na wierzch. Przy wycinaniu otworu na pieniądze Nauczyciel pomaga uczniom.



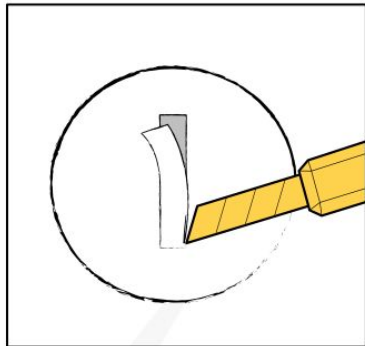
1. Odrysuj wieczko.



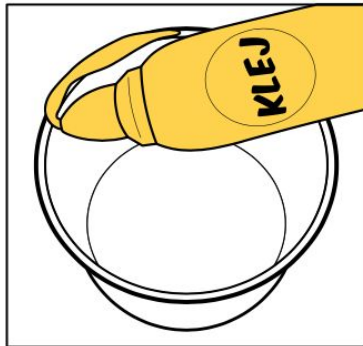
2. Wytnij odrysowany kształt.



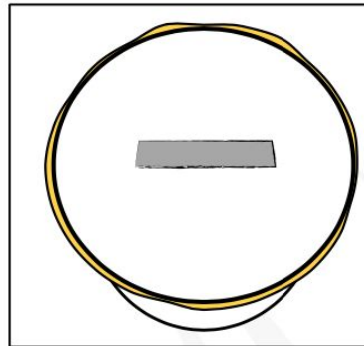
3. Odrysuj od linijki prostokątny kształt.



4. Wytnij przy pomocy nożyka do tapet.



5. Przyklej wycięte wieczko klejem lub taśmą klejącą.



Wow!
PUE!

Następnie na osobnej kartce dzieci rysują to, na co chciałby oszczędzać i przyklejają ją na swoją skarbonkę. Jeśli uczeń nie wie jeszcze, na co chciałby zbierać, rysuje ramkę i zostawia puste miejsce. Na zakończenie uczniowie opowiadają o swoich marzeniach a także zastanawiają się nad własnym sposobem, który pomoże wytrwać im w postanowieniu oszczędzania.



7. OSZCZĘDZANIE TO JEST TO! – CD.

Na zakończenie Nauczyciel zaprasza uczniów do dyskusji i prosi ich o **podanie sposobów na oszczędzanie**. Nauczyciel komentuje ich pomysły, w razie czego podpowiada. W tym celu może posłużyć się poniższą listą:

- **Założ skarbonkę lub słoik.** Wystarczy zwykły słoik, do którego będziesz wrzucać zaoszczędzone pieniądze.
- **Stwórz motywującą etykietę.** Przyklej do słoika zdjęcie lub rysunek rzeczy, na którą zbierasz pieniądze (np. zabawka, gra, rower), i napisz, ile musisz uzbierać.
- **Nie ruszaj oszczędności bez potrzeby.** Ustal z samym sobą, że nie będziesz wyjmować pieniędzy z oszczędności na inne rzeczy.
- **Odkładaj część z każdej otrzymanej kwoty.** Na przykład – połowę pieniędzy z kieszonkowego lub prezentu urodzinowego wkładaj do skarbonki.
- **Zaangażuj rodzinę.** Powiedz bliskim, na co zbierasz – może cię wesprą lub przypomną, dlaczego warto nie wydawać wszystkiego od razu.
- **Zapisuj postępy.** Możesz prowadzić prosty zeszyt, w którym zapisujesz, ile już uzbierałeś i ile jeszcze brakuje.
- **Nie kupuj pod wpływem chwili.** Zanim coś kupisz, zapytaj siebie: „Czy naprawdę tego potrzebuję? Czy nie lepiej odłożyć te pieniądze?”.

8. POMAGANIE MA MOC!

Na wstępie Nauczyciel mówi o tym, że **nie wszyscy ludzie mają tyle samo pieniędzy. Są tacy, których stać na wszystko, co sobie wymarzą, a są też tacy, którzy nie mogą sobie kupić tego, czego potrzebują. W naszym otoczeniu jest też wiele osób potrzebujących troski, pieniędzy, jedzenia, ubrań czy uwagi i naszego czasu.**

Następnie Nauczyciel podaje po kolei przykłady różnych potrzeb umieszczonych w **lewej kolumnie** poniższej tabeli i wspólnie z klasą zastanawia się nad sposobami pomocy w każdej z podanych sytuacji. W razie potrzeby naprowadza uczniów na rozwiązania. W tym celu może także skorzystać z pomysłów zawartych w prawej kolumnie poniższej tabeli. Gdy wszystkie potrzeby zostaną już „zaopiekowane”, Nauczyciel podsumowuje zadanie, mówiąc, że **pieniądze są potrzebne, ale to nie one czynią nas dobrymi ludźmi – dużo ważniejsze są życzliwość, empatia i gotowość do pomocy innym.**

W prostszym wariantcie tej zabawy i gdy dzieci potrafią już czytać, Nauczyciel może wydrukować powyższą tabelę i rozciąć ją na losy. W takim wypadku, dzieci czytają, co wylosowały i szukają par między sobą.

POTRZEBY	POMYSŁY NA AKCJE:
Kurtka zimowa dla małego dziecka.	Zbiórka ciepłych ubrań w szkole / Przekazanie kurtek do punktu pomocy społecznej.
Książki i przybory szkolne.	Oddanie nieużywanych zeszytów i książek z domowej biblioteczki.
Leki.	Upieczenie ciastek i sprzedaż w szkole – dochód przeznaczony na zakup leków.
Samotność osoby starszej.	Zorganizowanie odwiedzin lub występu w domu seniora.
Jedzenie na święta.	Przygotowanie paczek świątecznych z produktami spożywczymi.
Prezenty świąteczne.	Zbiórka nieużywanych zabawek i sprzedaż wypieków, by kupić prezenty.
Zanieczyszczone tereny zielone.	Akcja sprzątania skweru, lasu lub parku w okolicy szkoły.
Pieniądze potrzebne na leczenie.	Loteria fantowa – losy za symboliczną kwotę, dochód dla chorego.
Schronisko dla zwierząt potrzebuje pomocy.	Wolontariat uczniowski – pomoc w opiece i sprzątaniu w schronisku.
Rodzina nie może zapłacić rachunków za prąd i ogrzewanie.	Zorganizowanie zbiórki pieniędzy.

9. ZAKOŃCZENIE

POTRZEBNE MATERIAŁY: pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7: Ikony Supermocy, Karta Superbohatera, pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 8: Wiadomość od Puchatka, dyplomy.



Na zakończenie zajęć Nauczyciel oświadcza uczniom, że dzięki tak pięknej pracy i zaangażowaniu zdobyli ostatnią **SUPERMOC**, a jest nią **ROZTROPNOŚĆ**, czyli umiejętność podejmowania przemyślanych decyzji. Następnie wręcza uczniom **KARTY SUPERBOHATERA** oraz ikonę **SUPERMOCY**, którą zdobyli i prosi, aby wkleili ją w odpowiednie miejsce. Dodatkowo informuje, że mają oni do wykonania jeszcze jedno zadanie w domu, które opisane jest w Karcie Superbohatera.

Na zakończenie całego programu Nauczyciel mówi uczniom, że Puchatek przesłał do nich specjalną wiadomość. Następnie wyświetla i czyta treść pomocy dydaktycznej nr 8 oraz wręcza dzieciom dyplomy.

Cześć Dzieciaki 😊👋

Piszę do Was właśnie dzisiaj, bo chciałem Wam bardzo pogratulować ukończenia Akademii Bezpiecznego Puchatka! 🏆💪💣🎓🏆

Spędziliśmy razem 7 zajęć, podczas których wykazaliście się całą masą świetnych pomysłów 🙌💡 i mądrych sposobów 👍 na to, jak być bezpiecznymi w szkole 📖, w domu 🏠, na drodze 🛣️, w internecie 📶, w relacjach z rówieśnikami 👥, podczas wypoczynku 🌴 oraz dbając o swoje finanse 💰.

Mogę z całą pewnością powiedzieć, że tak jak prawdziwi SUPERBOHATEROWIE 🦸 dysponujecie siedmioma supermocami: OSTROŻNOŚCIĄ, ✨UWAŻNOŚCIĄ, ✨CZUJNOŚCIĄ, ✨EMPATIĄ, ✨ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ ✨, ROZWAGĄ ✨ i ROZTROPNOŚCIĄ ✨.

Używajcie ich na co dzień, ćwiczcie je i bądźcie w gotowości, aby w razie potrzeby z nich skorzystać. Bo kto wie, kiedy mogą się przydać. 🙏🛡️

Tymczasem dbajcie o siebie 😊 i innych 🤝👥 i zostańcie bezpieczni. 🧥



Wasz Puchatek





Organizator

PUCHATEK

Patronat honorowy



Partner

Biuro Prewencji
i Biuro Ruchu Drogowego
Komendy Głównej Policji

Patroni Programu

