

Ziut!!

GRUPA WIEKOWA: Uczniowie pierwszej klasy szkoły podstawowej.

PODSTAWA PROGRAMOWA: I 2.1, II 3.2, II 3.4, II 6.3, III 1.4, III 1.10, IV 2.1, V 2.1, V 2.3, V 2.8, VI 2.2A, XIV 1.9, XIV 1.11, XIV 2.2, XIV 2.6

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.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- Uczeń potrafi wyjaśnić, czym charakteryzuje się wybrany zawód oraz wie, że za wykonywaną pracę otrzymuje się wynagrodzenie pieniężne.
- Uczeń potrafi wyjaśnić, czym jest bank, skąd biorą się w nim pieniądze oraz zna podstawowe sposoby wpłacania i wypłacania pieniędzy.
- Uczeń potrafi przeliczać sumy banknotów i monet oraz wykonywać proste obliczenia gotówkowe.
- Uczeń rozwija umiejętność podejmowania przemyślanych decyzji.
- Uczeń potrafi wyjaśnić, czym jest roztropność, również w kontekście posługiwania się pieniędzmi.
- Uczeń rozwija umiejętność podejmowania przemyślanych decyzji.
- Uczeń we współpracy z innymi potrafi sformułować zasady bezpiecznego korzystania z pieniędzy.
- Uczeń doskonali umiejętność współpracy w grupie.
- Uczeń potrafi wyjaśnić, czym są oszczędności oraz na miarę swoich możliwości potrafi znaleźć sposób na ich zabezpieczenie.
- Uczeń potrafi nazwać potrzeby osób znajdujących się w trudnej sytuacji materialnej i potrafi wskazać sposoby udzielania im pomocy.
- Uczeń rozwija wrażliwość społeczną i empatię.

**!!Wow!!
PUF!**

METODY PRACY:

oglądowe (plansza dydaktyczna), pogadanka, film, gry dydaktyczne, zajęcia praktyczne, dyskusja, burza mózgów.

FORMY PRACY:

indywidualna, grupowa.

CZAS REALIZACJI CAŁOŚCI SCENARIUSZA:

ok. 3,5 godziny. Prosimy o dostosowanie ilości aktywności do własnych potrzeb.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

1. Informator dla Nauczyciela.
2. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 1 – Gotówka.
3. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 2 – Płatności.
4. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 3 – Komiks cz. 1.
5. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 4 – Film pt. „Bezpieczeństwo finansowe”.
6. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 5 A,B,C,D,E – Zasady.
7. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 6 – Sytuacje.
8. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7 – Ikony Supermocy.
9. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 8 – Wiadomość od Puchatka.
10. Karta pracy dla dzieci nr 1 – Komiks cz. 2.
11. Karta Superbohatera.
12. Dyplomy.
13. **Dodatkowo:** Komputer i rzutnik do wyświetlania filmu i prezentacji pomocy dydaktycznych, nożyczki, kredki, pudełko z napisem BANK, kostka do gry, słoik z napisem OSZCZĘDNOŚCI, słoik z napisem WYDATKI, pojemniki, z których można zrobić skarbonkę np. papierowe kubeczki lub słoiki lub ucięte butelki PET po 1 sztuce dla ucznia, kolorowy blok techniczny, ołówki, linijki, kleje (ew. taśma klejąca), pisaki.





DNI SPECJALNE ZWIĄZANE Z BEZPIECZEŃSTWEM FINANSOWYM:

28 stycznia – Międzynarodowy Dzień Ochrony Danych Osobowych

15 marca – Światowy Dzień Konsumenta

marzec (zmienna data) – Światowy Tydzień Pieniądza

31 października – Światowy Dzień Oszczędzania

5 grudnia – Międzynarodowy Dzień Wolontariusza

PRZED LEKCJĄ:

1. Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 1** i rozcina na części w takiej ilości, aby każdy uczeń otrzymał jedną.
2. Nauczyciel przygotowuje pudełko z napisem BANK oraz 2 stoiki (jeden z napisem OSZCZĘDNOŚCI; drugi z napisem WYDATKI).
3. Nauczyciel drukuje **kartę pracy dla dzieci nr 1** dla każdego dziecka.
4. Nauczyciel drukuje i rozcina **pomoc dydaktyczną nr 5 A,B,C,D,E**.
5. Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną dla Nauczyciela nr 7** i wycina ikony dla każdego dziecka.



**CZĘŚĆ WSTĘPNA:****1 WPROWADZENIE**

Podstawa programowa: I 2.1, II 6.3, IV 2.1

Czas trwania: ok. 10 min

Cele: Uczeń potrafi wyjaśnić, czym charakteryzuje się wybrany zawód oraz wie, że za wykonywaną pracę otrzymuje się wynagrodzenie pieniężne.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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.

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,
- mądre wydawanie,
- oszczędzanie.



2 CO TO SĄ PIENIĄDZE I DO CZEGO SŁUŻĄ

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.

Podstawa programowa: I 2.1, II 6.3

Czas trwania: ok. 30 min

Cele: Uczeń potrafi wyjaśnić, czym jest bank, skąd biorą się w nim pieniądze oraz zna podstawowe sposoby wpłacania i wypłacania pieniędzy. Uczeń potrafi przeliczać sumy banknotów i monet oraz wykonywać proste obliczenia gotówkowe.

Przed zajęciami: Nauczyciel drukuje i rozcina **pomoc dydaktyczną nr 1** w 2 egzemplarzach. Przygotowuje pudełko z napisem BANK.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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.



Po skończonej zabawie Nauczyciel prosi uczniów, aby „wpłatili” 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.

Bank – tu przechowywane są pieniądze. Większość osób ma swoje konto bankowe.

Karta płatnicza – zapłacimy nią bezpośrednio w sklepie stacjonarnym lub zrobimy zakupy w internecie. Przy jej pomocy możemy także wypłacić gotówkę z bankomatu.

Bankomat – urządzenie, które służy do wypłacania gotówki przy pomocy karty bankowej.

Telefon – wraz aplikacjami umożliwiającymi płatności w sklepach stacjonarnych i internetowych.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

3 MOC ROZTROPNOŚCI

Potrzebne materiały:

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

Podstawa programowa: XIV1.9, XIV1.11, XIV2.6

Czas trwania: ok. 30 min

Cele: Uczeń rozwija umiejętność podejmowania przemyślanych decyzji. Uczeń potrafi wyjaśnić, czym jest roztropność, również w kontekście posługiwania się pieniędzmi.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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?*

Po krótkiej dyskusji Nauczyciel pyta uczniów, co to jest **ROZTROPNOŚĆ** i jak ją rozumieją. Uczniowie dzielą się swoimi interpretacjami, a Nauczyciel, podsumowując, mówi, 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:

- **potrzebna pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 4:** Film pt. „Bezpieczeństwo finansowe”.

Czas trwania: ok. 5 min

Cele: Zapoznanie uczniów z bezpiecznymi zasadami obchodzenia się z pieniędzmi.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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.

Podstawa programowa: III 1.4, V 2.1, V 2.3, V 2.8

Czas trwania: ok. 20 min

Cele: Uczeń rozwija umiejętność podejmowania przemyślanych decyzji. Uczeń przedstawia w formie graficznej pomysły na zakończenie historyjki obrazkowej.

Przed zajęciami: Nauczyciel drukuje **kartę pracy nr 1** dla każdego dziecka.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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,
- stoik z napisem OSZCZĘDNOŚCI,
- stoik z napisem WYDATKI,
- kalkulator.



Podstawa programowa: II 3.2, II 3.4, III 1.10

Czas trwania: ok. 40 min

Cele: Uczeń we współpracy z innymi potrafi sformułować zasady bezpiecznego korzystania z pieniędzy. Uczeń doskonali umiejętność współpracy w grupie.

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, jeśli uczniowie przygotowali dwie pomoce dydaktyczne nr 1 w początkowej części zajęć – w BANKU powinno być 848 zł) oraz 2 stoiki 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. Następnie Nauczyciel wyjaśnia jej zasady.

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*.
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 stoika **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.

*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**.

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.

Podstawa programowa: I 2.1, VI 2.2A

Czas trwania: ok. 40 min

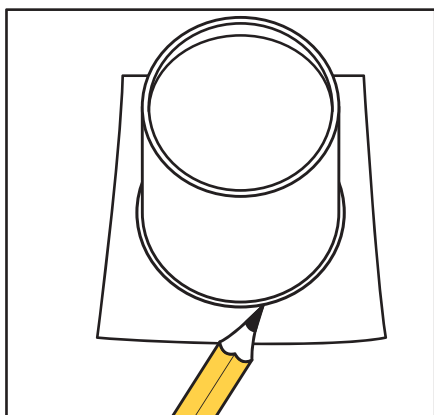
Cele: Uczeń potrafi wyjaśnić, czym są oszczędności oraz na miarę swoich możliwości potrafi znaleźć sposób na ich zabezpieczenie. Uczeń doskonali umiejętności manualne wykonując własny model skarbonki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

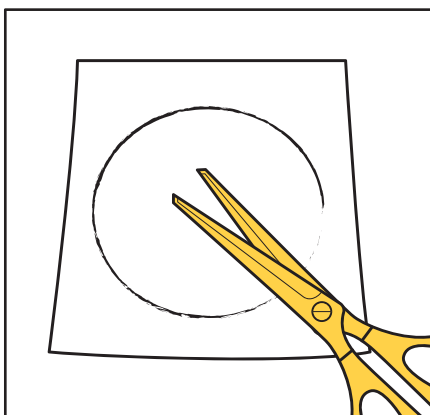
W nawiązaniu do wyniku gry i ilości zaoszczędzonych przez klasę pieniędzy, Nauczyciel zadaje uczniom pytanie, **co to jest oszczędzanie?** Uczniowie dzielą się swoimi odpowiedziami na forum klasy, a Nauczyciel podsumowuje i mówi, że **oszczędzanie to nie wydawanie wszystkich pieniędzy od razu i odkładanie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

**Bzzyt!!**

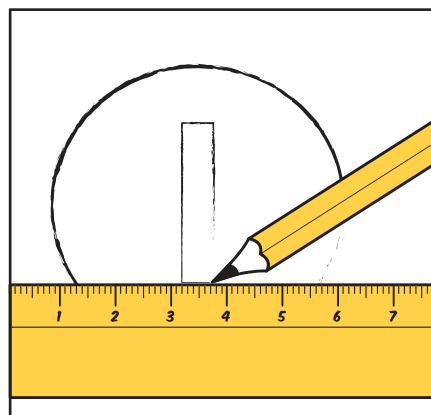
Następnie Nauczyciel zaprasza uczniów do wykonania swojej skarbonki. Używają do tego dowolnego pojemnika (słoik, papierowy kubek czy ucięta butelka PET), odrysowują wieczko z kolorowego bloku technicznego (jak na instrukcji poniżej) i przyklejają je na wierzch. Przy wycinaniu otworu na pieniądze Nauczyciel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



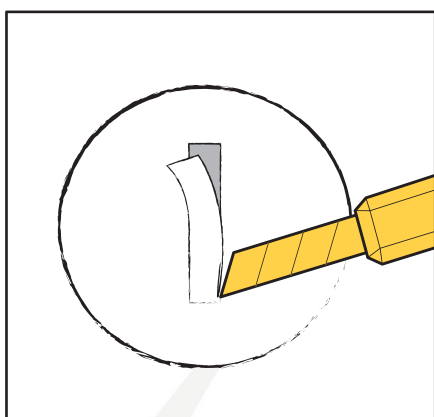
1. Odrysuj wieczko.



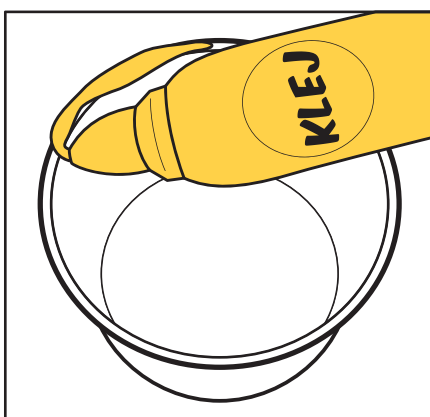
2. Wytnij odrysowany kształt.



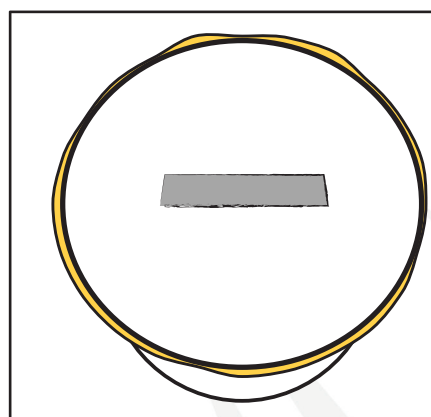
3. Odrysuj od linijki prostokątny kształt.



4. Wytnij przy pomocy nożyka do tapet.



5. Przyklej wycięte wieczko klejem lub taśmą klejącą.



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 będziemy 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

Podstawa programowa: XIV 2.2

Czas trwania: ok. 20 min

Cele: Uczeń potrafi nazwać potrzeby osób znajdujących się w trudnej sytuacji materialnej i potrafi wskazać sposoby udzielania im pomocy. Uczeń rozwija wrażliwość społeczną i empatię.





PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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.

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 lekarstw.
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.

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.

CZĘŚĆ KOŃCOWA:**9 ZAKOŃCZENIE****Potrzebne materiały:**

- **pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7:** Ikony Supermocy,
- Karta Superbohatera.

Czas trwania: ok. 15 min

Cele: Motywacja do rozwijania umiejętności roztropnego podejmowania decyzji.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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.

10 ZAKOŃCZENIE PROGRAMU**Potrzebne materiały:**

- **pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 8:** Wiadomość od Puchatka,
- dyplomy.

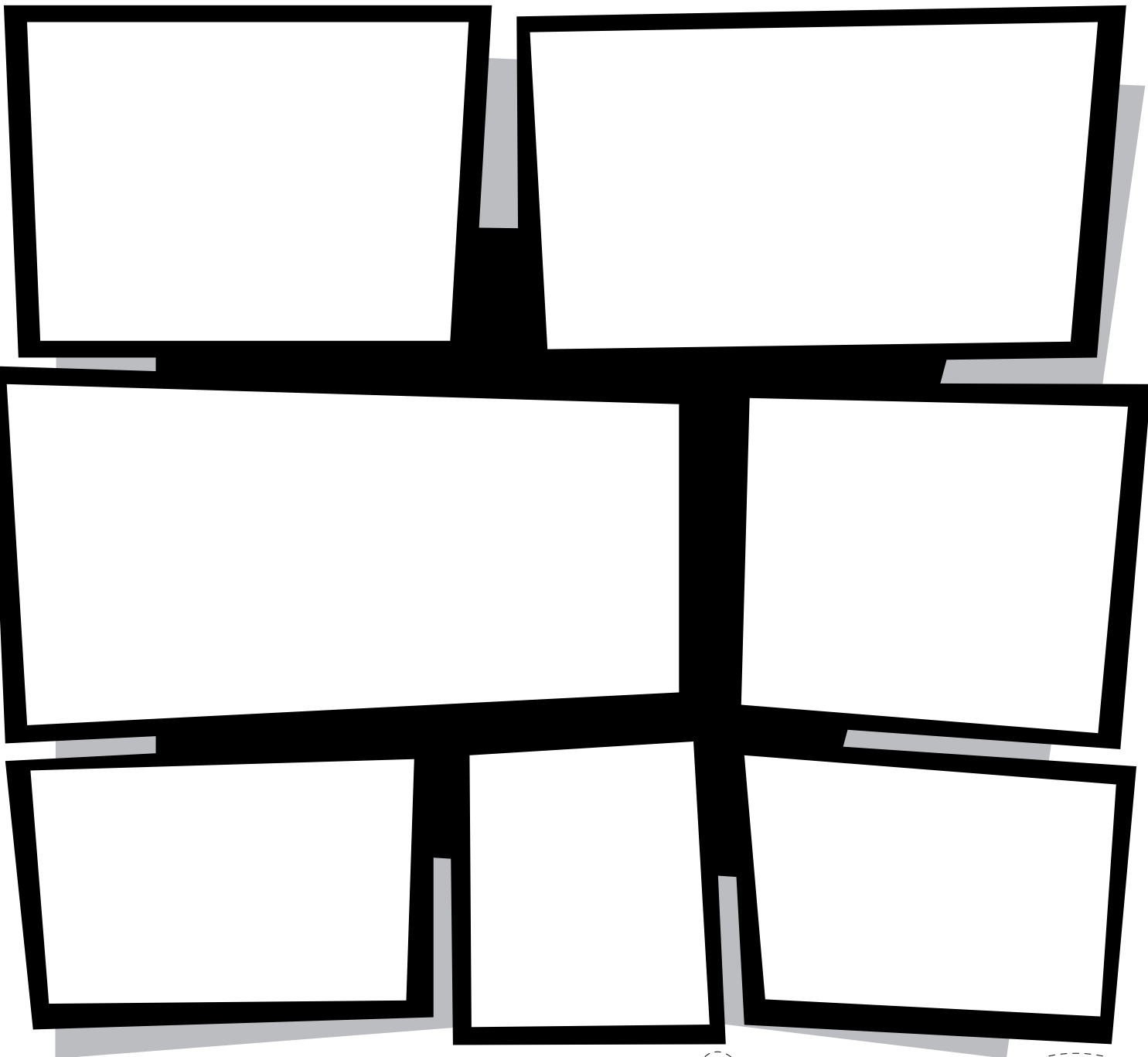
Czas trwania: ok. 15 min

Cele: Utrwalenie wiadomości.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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.**



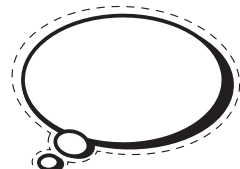
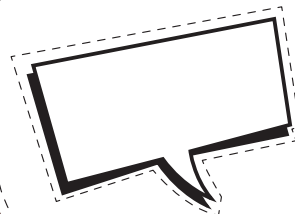
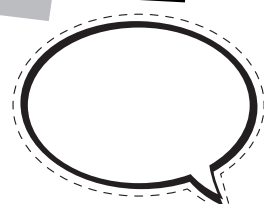


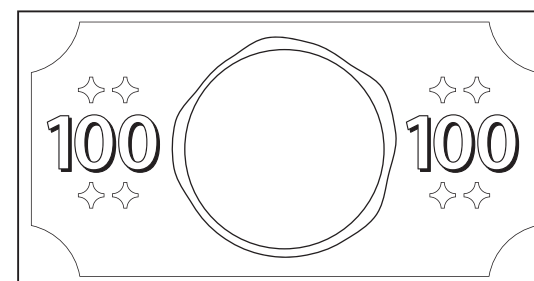
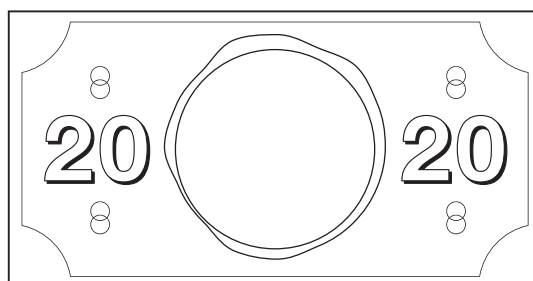
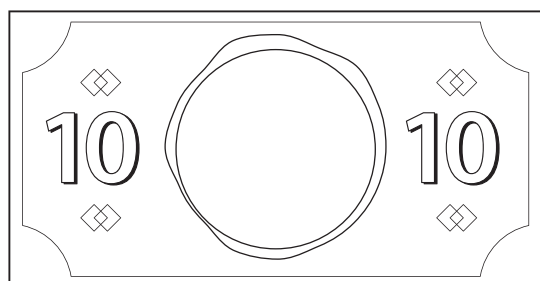
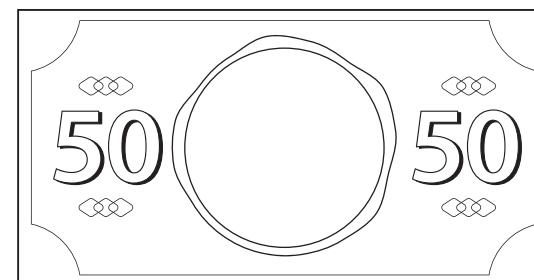
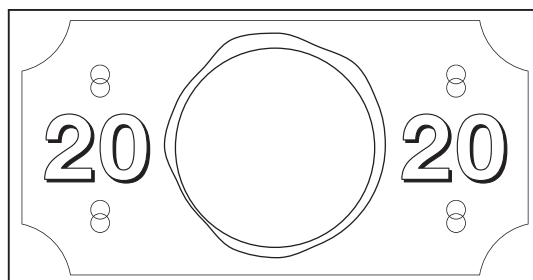
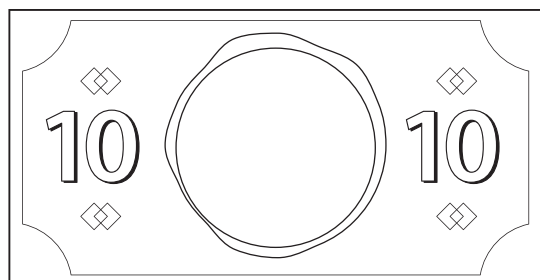
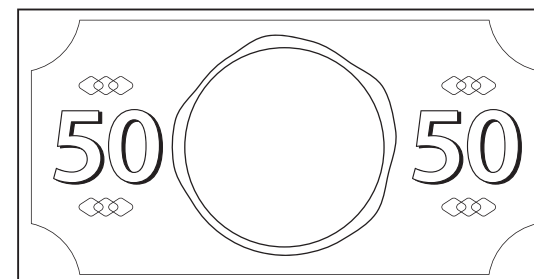
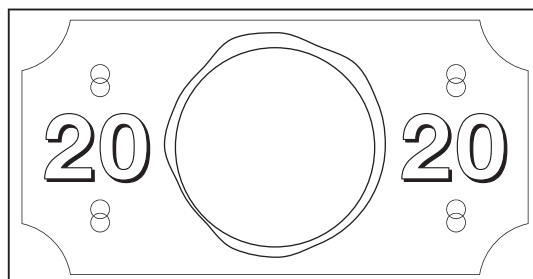
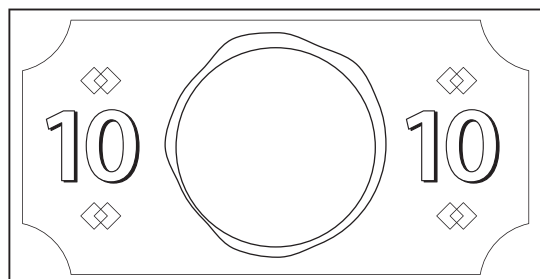
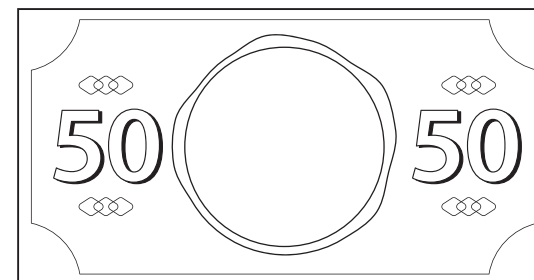
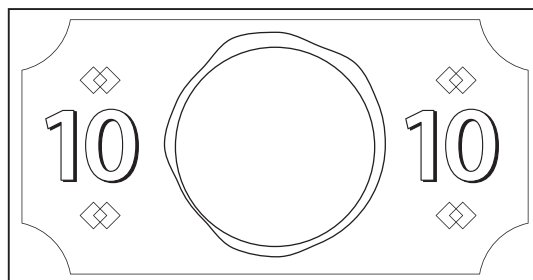
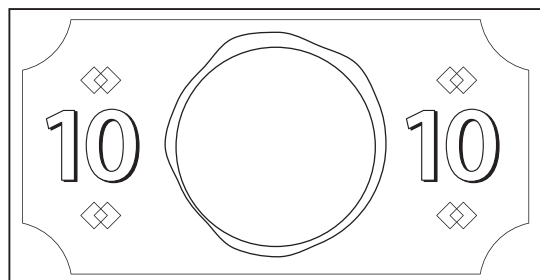
Ziut!!

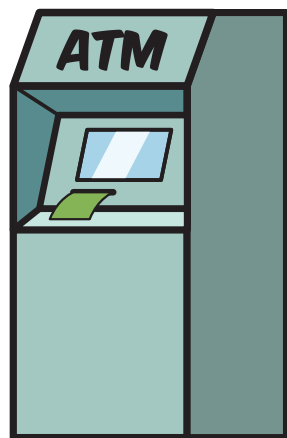
Bzzyt!!

UwU!!
XOXO

!!Wow!
PUF!







BANKOMAT

Urządzenie służące do wypłacania gotówki przy pomocy karty bankowej.



Tu przechowywane są pieniądze.
Każda osoba ma swoje konto bankowe.



TELEFON

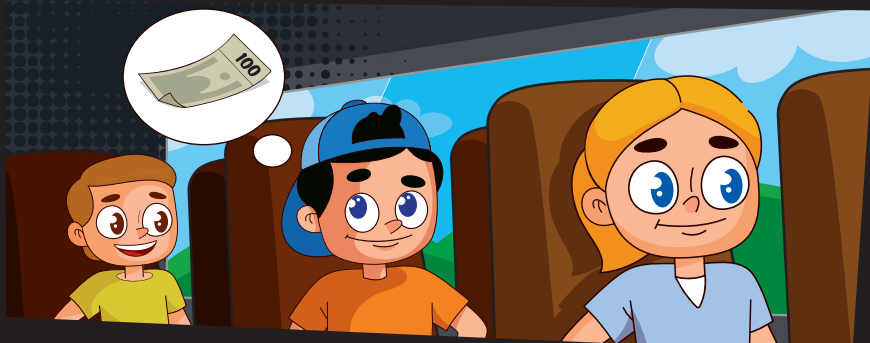
Aplikacje umożliwiające płatności zarówno w sklepach stacjonarnych jak i internetowych.



KARTA PŁATNICZA

Zapłacimy nią bezpośrednio w sklepie stacjonarnym lub zrobimy zakupy w internecie. Przy jej pomocy możemy także wyciągnąć **gotówkę z bankomatu**.

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:



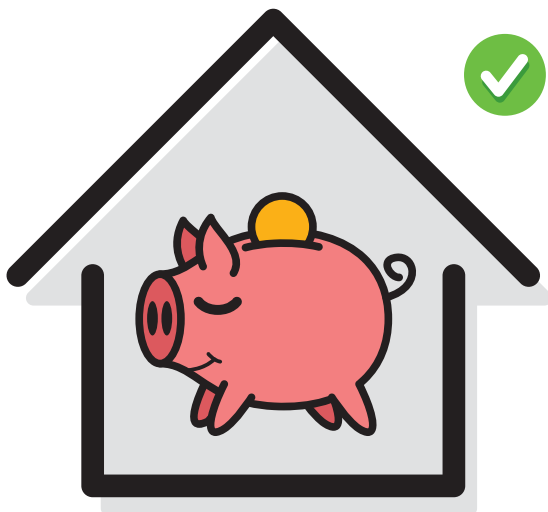
MOŻE JE ZGUBIĆ.

MOŻE KOMUŚ ZROBIĆ PRZYKRÓŚĆ
CHWAŁĄC SIĘ, ILE MA.

KTOŚ MOŻE WYŁUDZIĆ
OD NIEGO TĘ KWOTĘ.

1

Przechowuj pieniądze
w bezpiecznym miejscu.



2

Na wyjazdach trzymaj
pieniądze przy sobie.



3

Nie noś ze sobą dużych sum.



4

Nie chwal się i nie pokazuj
pieniędzy innym.



- 5** Nie pożyczaj innym pieniędzy bez konsultacji z rodzicami.



- 6** Gdy zgubisz pieniądze — zgłoś dorosłemu.



- 7** Gdy znajdziesz pieniądze — zgłoś dorosłemu.



- 8** Nikt nie ma prawa żądać od Ciebie pieniędzy.



9

*Nie zabieraj pieniędzy innym.
To kradzież.*



10

*Nie używaj karty rodziców
bez ich wiedzy.*



11

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



12

*Nie ufaj wyskakującym
okienkom i okazjom w sieci.*



13

Nie kupuj ani nie ściągaaj
płatnych aplikacji
bez pozwolenia dorosłych.



14

Nie kupuj od razu.
Daj sobie czas na podjęcie decyzji.



15

Porównuj ceny.



16

Planuj zakupy. Zastanów się,
czy naprawdę tego potrzebujesz.



17

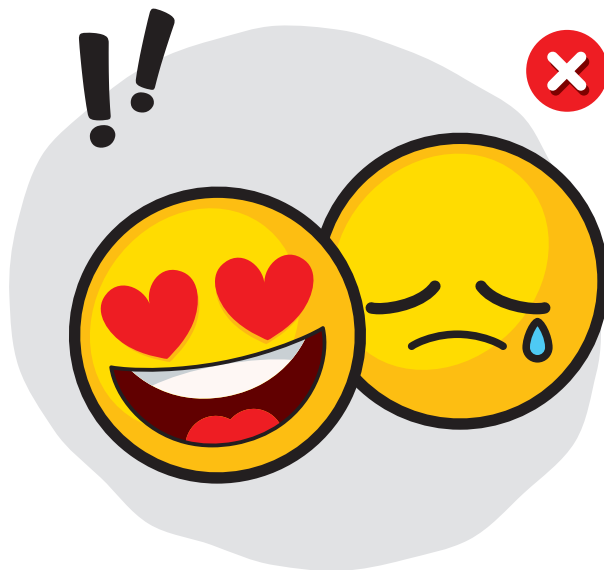
Odróżniaj potrzeby
od zachcianek.



POTRZEBA ZACHCIANKA

18

Nie kupuj pod wpływem
emocji.



19

Konsultuj zakupy z rodzicami.



20

Oszczędzaj na wymarzonej rzecz.





1. Przechowuj pieniądze w bezpiecznym miejscu.

Dostajesz od babci 10 zł. Co robisz?

- A. Wkładam od razu do skarbonki.
- B. Odkładam szybko byle gdzie.

Rozwiązanie:

- A – 10 zł do oszczędności;
- B – Pieniądze gubią się – 10 zł do wydatków.

2. Na wyjazdach trzymaj pieniądze przy sobie.

Idziecie z klasą do kina. Dostajesz 10 zł. Co robisz?

- A. Wkładam luzem do kieszeni.
- B. Wkładam do portfela lub do saszetki.

Rozwiązanie:

- A – Gubisz je – 10 zł do wydatków;
- B – 10 zł do oszczędności.

3. Nie noś ze sobą dużych sum.

Idziesz z na lody. Dwie gałki kosztują 8 zł. Co robisz?

- A. Bierzesz wszystkie oszczędności, czyli 20 zł, a nuż zechcesz kupić sobie coś jeszcze.
- B. Bierzesz 10 zł.

Rozwiązanie:

- A – Wydajesz je na niepotrzebną rzecz – 20 zł do wydatków;
- B – 2 zł do oszczędności.

4. Nie chwal się i nie pokazuj pieniędzy innym.

Kolega chwali się w szkole, ile ma pieniędzy w portfelu. Co robisz?

- A. Też się chwalam i pokazuję 10 zł, które mam przy sobie.
- B. Nie mówię nic o swoich pieniądzach.

Rozwiązanie:

- A – Na następnej przerwie pieniądze znikają – 10 zł do wydatków;
- B – 10 zł do oszczędności.



5. Nie pożyczaj innym pieniędzy bez konsultacji z rodzicami.

Koleżanka pyta Cię, czy pożyczysz jej 20 zł. Co robisz?

- A. Mówię, że muszę zapytać rodziców.
- B. Pożyczam od razu bez konsultacji z rodzicami.

Rozwiązanie:

- A – 20 zł do oszczędności;
- B – 20 zł do wydatków.

6. Gdy zgubisz pieniądze – zgłoś dorostemu.

Gubisz w szkole 10 zł. Co robisz?

- A. Zgłaszam to wychowawczyni.
- B. Udaję, że nic się nie stało.

Rozwiązanie:

- A – Okazuje się, że ktoś znalazł Twoje pieniądze i przekazał wychowawczyni – 10 zł do oszczędności;
- B – 10 zł do wydatków.

7. Gdy znajdziesz pieniądze – zgłoś dorostemu.

Znajdujesz 20 zł na korytarzu w szkole. Co robisz?

- A. Patrzysz, czy nikt nie widzi i chowasz do kieszeni.
- B. Zgłaszam Nauczycielowi.

Rozwiązanie:

- A – No cóż, to nie jest dobre zachowanie i nie możemy go nagrodzić;
- B – Okazuje się, że po tygodniu nikt się nie zgłosił po pieniądze i Nauczyciel przekazuje je Tobie – 20 zł do oszczędności.

8. Nikt nie ma prawa żądać od Ciebie pieniędzy.

Chłopak ze starszej klasy podchodzi do Ciebie i mówi: „Dawaj kasę”. Co robisz?

- A. Oddaję.
- B. Oddaję, bo się boję, ale zgłaszam to osobie dorostej.

Rozwiązanie:

- A – To niebezpieczna sytuacja – 20 zł do wydatków;
- B – Chłopak zostaje przyłapany i zwraca Ci zabrane pieniądze – 20 zł do oszczędności.



9. Nie zabieraj pieniędzy innym. To kradzież.

Widzisz, że portfel kolegi z klasy leży na ławce, a on sam wyszedł do toalety.

Co robisz?

- A. Zabieram tak, żeby nikt nie widział.
- B. Oddaję portfel z zawartością Nauczycielowi.

Rozwiązanie:

- A – Kolega zgłasza kradzież portfela, zostajesz przyłapany, do szkoły wzywani są rodzice;
- B – kolega w podziękowaniu kupuje Ci jabłko w sklepiku – 5 zł do oszczędności.

10. Nie używaj karty bankomatowej rodziców bez ich wiedzy.

Znajdujesz na stole zostawioną kartę rodziców. Co robisz?

- A. Informujesz ich o tym.
- B. Używasz karty bez ich wiedzy i odblokowujesz w ulubionej grze dodatkowy poziom za 10 zł.

Rozwiązanie:

- A – Rodzice dziękują Ci za znalezienie karty i zabierają Cię na lody – 8 zł do oszczędności;
- B – Rodzice orientują się, że użyłeś bez ich wiedzy karty i musisz oddać im wydane przez Ciebie pieniądze – 10 zł do wydatków.

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

Podczas gry na tablecie wyskakuje podejrzany formularz. Co robisz?

- A. Wypełniasz formularz, podając wszystkie dane.
- B. Konsultujesz się z rodzicami.

Rozwiązanie:

- A – Padasz ofiarą oszustwa – wszystkie oszczędności do wydatków;
- B – Rodzice orientują się, że formularz jest podejrzany i w ten sposób unikacie oszustwa. Nie oszczędzacie, ale też nic nie tracicie, co też jest dobre.

12. Nie ufaj wyskakującym okienkom i okazjom w sieci.

Podczas grania na telefonie nagle wyskakuje okienko z napisem: „Wygrałeś telefon! Sprawdź!”. Co robisz?

- A. Klikam.
- B. Pokazuję rodzicom.

Rozwiązanie:

- A – Padasz ofiarą oszustwa – wszystkie oszczędności do wydatków;
- B – Uff, bardzo mądra decyzja. Nie oszczędzasz, ale też nic nie tracisz.



13. Nie pobieraj płatnych aplikacji bez pozwolenia dorosłych.

Kolega pokazuje grę, która bardzo Ci się podoba, ale jest płatna. Co robisz?

- A. Pytam rodziców.
- B. Pobieram ją na telefon.

Rozwiązanie:

- A – Rodzice zgadzają się na pobranie – nic nie wydajesz ani nie oszczędzasz;
- B – Rodzice odkrywają pobraną przez Ciebie płatną grę i proszą, aby ją odinstalować i zwrócić im wydane przez Ciebie pieniądze – 10 zł do wydatków.

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

Jesteś w sklepie i widzisz mini zestaw klocków. Co robisz?

- A. Proszę rodziców, żeby mi pożyczili pieniądze w sklepie i od razu kupuję.
- B. Wracam do domu i zastanawiam się nad zakupem. Czekać parę dni i sprawdzam, czy naprawdę chcę kupić ten zestaw.

Rozwiązanie:

- A – Oddaję rodzicom 50 zł;
- B – W rezultacie nie decyduję się na zakup – do oszczędności trafia 50 zł.

15. Porównuj ceny.

Od dawna marzysz o deskorolce. Masz upatrzonego model, ale brakuje Ci jeszcze pieniędzy na jego zakup. Co robisz?

- A. Czekać, aż uzbieram całą kwotę i w końcu wydaję 100 zł.
- B. Zamiast od razu wydawać 100 zł, sprawdzam, czy ten sam model można kupić taniej w innym sklepie lub online.

Rozwiązanie:

- A – 100 zł do wydatków;
- B – Znajduję ten sam model za 80 zł – 80 do wydatków, 20 do oszczędności.

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

W sklepiku szkolnym pojawiły się bardzo fajne długopisy. Jeden kosztuje 5 zł. Co robisz?

- A. Kupuję od razu.
- B. Zastanawiam się, czy potrzebuję kolejnego długopisu, w domu mam przecież 4 inne.

Rozwiązanie:

- A – 5 zł do wydatków;
- B – 5 zł do oszczędności.



17. Odróżniaj potrzeby od zachcianek.

Dostałeś/dostałaś 10 zł na wycieczkę szkolną. Co robisz?

- A. Wydaję wszystko w sklepie z pamiątkami.
- B. Kupuję jedną rzecz, która kosztuje 5 zł.

Rozwiązanie:

- A – 10 zł do wydatków;
- B – 5 zł do wydatków; 5 zł do oszczędności.

18. Nie kupuj pod wpływem emocji.

Masz kiepski humor. Co robisz?

- A. Rozmawiam z kimś zaufanym.
- B. Kupuję czekoladę na pocieszenie.

Rozwiązanie:

- A – Ta osoba pociesza Cię – 5 zł do oszczędności;
- B – 5 zł do wydatków.

19. Konsultuj zakupy z rodzicami.

Dostałeś/dostałaś trochę pieniędzy na urodziny, a bardzo podoba Ci się reklamowany w telewizji robot. Kosztuje 150 zł. Co robisz?

- A. Kupuję bez zastanowienia.
- B. Konsultuję zakup z rodzicami.

Rozwiązanie:

- A – 150 zł do wydatków;
- B – Rodzice doradzają Ci, żeby wstrzymać się z zakupem i przemyśleć decyzję przez parę dni – 150 zł do oszczędności.

20. Oszczędzaj na wymarzoną rzecz.

Marzy Ci się rower, ale jest bardzo drogi. Co robisz?

- A. Zakładasz skarbonkę i oszczędzasz pieniądze na rower.
- B. Wydaję bez zastanowienia na inne rzeczy.

Rozwiązanie:

- A – Świetna decyzja! Dodatkowo informujesz rodzinę o swoim postanowieniu i już po kilku miesiącach kupujesz rower;
- B – W takim wypadku trudno będzie uzbierać na wymarzony rower.



DODATKOWE SYTUACJE

(W przypadku, gdy w grze bierze udział ponad 20. uczniów)

21. Masz wpłacić 10 zł na wycieczkę szkolną. Co robisz?

- A. Nosisz je przy sobie w saszetce i wpłacasz.
- B. Trzymasz je w kieszeni plecaka.

Rozwiązanie:

- A – Nic nie tracisz;
- B – Ktoś kradnie Ci pieniądze – 10 zł do wydatków.

22. Nieznajoma osoba zaczepia Cię przed sklepem i prosi o pieniądze. Co robisz?

- A. Oddajesz jej to, co masz.
- B. Nie ulegasz prośbie, a o wszystkim opowiadasz rodzicom. Wspólnie zastanawiacie się na innych sposobami pomocy.

Rozwiązanie:

- A – 10 zł do wydatków;
- B – 10 zł do oszczędności.

23. Kolega nie chce oddać Ci 5 zł, które pożyczył od Ciebie miesiąc temu. Co robisz?

- A. Nic, bo boję się, że się obrazi.
- B. Mówię o tym rodzicom i upominam się o pieniądze.

Rozwiązanie:

- A – 5 zł do wydatków;
- B – 5 zł do oszczędności.

24. Mama daje Ci 5 zł na nowy zeszyt. Co robisz?

- A. Kupuję zeszyt za 3 zł.
- B. Zamiast zeszytu kupuję magazyn z gadżetem za 5 zł.

Rozwiązanie:

- A – Zwracam mamie resztę, ale mówię, że mogę ją zachować. 3 zł do wydatków, 2 zł do oszczędności;
- B – 5 zł do wydatków.





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

