



SKOK na bank

Małgorzata Krzeszowska

Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do podstaw przedsiębiorczości dla III etapu edukacyjnego – liceum ogólnokształcące i technikum

opracowany w ramach projektu:

„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022



Redakcja merytoryczna: Kinga Gałązka, Marcin Pełka
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
ore.edu.pl



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl

1. Podstawowe informacje o projekcie

1.1. Temat

SKOK na bank.

1.2. Ogólne założenia projektu

Scenariusz jest materiałem uzupełniającym do programu Grzegorza Kwiatkowskiego i Jacka Musiałkiewicza *Podstawy przedsiębiorczości 2.0* (PDF, 1,2 MB; dostępny na stronie zpe.gov.pl; dostęp: 20.01.2023) i wpisuje się w tematykę programową bloku 20: Podmioty rynku finansowego.

W ramach projektu uczniowie opracują **grę dydaktyczną o tematyce związanej z ofertą banków i SKOK-ów**. Zapoznają się w ten sposób z propozycjami tych instytucji oferowanymi osobom fizycznym i przedsiębiorcom.

Koordynatorem projektu jest nauczyciel podstaw przedsiębiorczości.

W ramach projektu realizowane są treści z podstaw przedsiębiorczości, jak również:

- **wiedzy o społeczeństwie:** analiza roli pieniądza w kontekście sytuacji społeczno-gospodarczej państwa;
- **geografii:** analiza sektora usług finansowych i jego roli we współczesnej gospodarce;
- **matematyki:** obliczanie odsetek od lokaty z wykorzystaniem procentu składanego; obliczanie kosztów kredytu;
- **informatyki:** wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego do obliczania rat kredytów i odsetek od lokat; przygotowanie projektu graficznego gry edukacyjnej.

1.3. Odbiorcy projektu edukacyjnego

Odbiorcami projektu są uczniowie II klasy szkoły ponadpodstawowej (liceum ogólnokształcącego, technikum) realizujący podstawę programową z podstaw przedsiębiorczości w zakresie podstawowym. Są to osoby samodzielne, potrafiące poszukiwać informacji oraz rozwiązań problemów, z którymi się spotykają.

Odbiorcami projektu mogą być uczniowie o zróżnicowanych potrzebach i możliwościach edukacyjnych, bowiem sposób realizacji projektu umożliwi dostosowanie zadań projektowych do indywidualnych potrzeb. Uczniowie będą pracować w grupach. Zadania szczegółowe będą spersonalizowane uwzględniające (w szczególności dysfunkcje i ograniczenia) możliwości poszczególnych członków danej grupy. Zgodnie z zasadą współodpowiedzialności i współpracy członkowie grup udzielają sobie wzajemnie (w szczególności np. osobom niepełnosprawnym) wszechstronnej pomocy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych. Nauczyciel zorganizuje tak logistycznie i technologicznie pracę każdego ucznia, aby zapewnić mu optymalne warunki pracy. Na przykład osobom niedowidzącym można powiększyć wyświetlane na ekranach komputera teksty, a uczniom z niepełnosprawnością ruchową należy umożliwić wykonanie powierzonych im zadań w domu. Uczestnicy będą mogli pracować też w parach, wspomagając się wzajemnie.

Uczniowie zdolni lub szczególnie zainteresowani problematyką projektu będą mogli w swoich pracach uwzględnić również aspekty niewymienione w zadaniach obowiązkowych.

W ten sposób potrzeby i możliwości każdego ucznia będą rozpatrywane całościowo, komplementarnie, z uwzględnieniem zintegrowanego podejścia do ucznia, jako osoby fizycznej, psychicznej i społecznej.

1.4. Przewidywany czas realizacji projektu

Projekt będzie realizowany w ciągu **6 tygodni** – 2 godziny pracy na lekcji (1 godzina zajęć wprowadzających, 1 godzina prezentacji), około 16 godzin pracy własnej uczniów.

Wszystkie zadania projektowe mogą być wykonywane w trybie pracy zdalnej. Realizacja projektu nie generuje dodatkowych kosztów, barier technologicznych czy logistycznych wykluczających niektóre grupy uczniów z jego realizacji.

Tematyka, sposób realizacji projektu wynikają bezpośrednio z założeń podstawy programowej z podstaw przedsiębiorczości i programu nauczania *Podstawy przedsiębiorczości 2.0*, w których podkreśla się aktywny udział uczniów w procesie dydaktycznym, samodzielność docierania uczniów do wiedzy również z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informatyczno-komunikacyjnych, wspólne, grupowe tworzenie nowych treści i ich prezentację.

2. Cele projektu

2.1. Cel ogólny

Poznanie ofert banków i SKOK-ów dotyczących kont, kart, lokat, kredytów i pożyczek.

2.2. Cele szczegółowe

Uczeń:

- identyfikuje i charakteryzuje instytucje rynku finansowego w Polsce;
- analizuje oferty usług banków komercyjnych, spółdzielczych i innych podmiotów objętych gwarancjami BFG (Bankowy Fundusz Gwarancyjny);
- oblicza zysk z przykładowej lokaty terminowej;
- oblicza koszty zaciągnięcia kredytu;
- analizuje przykładową umowę kredytową.

3. Treści podstawy programowej realizowane w ramach projektu

3.1. Podstawy przedsiębiorczości

Treści nauczania (wymagania szczegółowe) za podstawą programową do przedmiotu *podstawy przedsiębiorczości* (PDF, 1,8 MB; dostępny na stronie ore.edu.pl; dostęp: 20.01.2023).

- Rynek finansowy: pieniądź i jego obieg, instytucje rynku finansowego, formy inwestowania, bank centralny i polityka pieniężna, bankowość komercyjna i spółdzielcza, podatki, ubezpieczenia, umowy bankowe i ubezpieczeniowe, ochrona klienta usług finansowych, etyka w finansach. Uczeń:
 - charakteryzuje instytucje rynku finansowego w Polsce (Narodowy Bank Polski, Komisja Nadzoru Finansowego, Rzecznik Finansowy, Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie, Bankowy Fundusz Gwarancyjny, banki komercyjne i spółdzielcze, spółdzielcze kasy oszczędnościowo-kredytowe, towarzystwa funduszy inwestycyjnych, Ubezpieczeniowy Fundusz Gwarancyjny, zakłady ubezpieczeń, podmioty świadczące usługi płatnicze) oraz objaśnia ich znaczenie w funkcjonowaniu gospodarki narodowej, przedsiębiorstw i życiu człowieka (II.2);

- rozróżnia formy oszczędzania i inwestowania, ocenia je z punktu widzenia ryzyka i przewidywanych zysków oraz przeprowadza symulowaną inwestycję w wybraną formę (II.3);
- analizuje oferty usług banków komercyjnych i spółdzielczych oraz spółdzielczych kas oszczędnościowo-kredytowych w zakresie kont osobistych, kart płatniczych, lokat terminowych, kredytów i pożyczek oraz oferty pozabankowych instytucji pożyczkowych, uwzględniając realną stopę procentową, a także dostrzega zagrożenia i rozumie zasady bezpieczeństwa przy korzystaniu z bankowości elektronicznej (II.8).

3.2. Wiedza o społeczeństwie

Treści nauczania (wymagania szczegółowe) za podstawą programową do przedmiotu [wiedza o społeczeństwie](#) (PDF, 1,5 MB; dostępny na stronie ore.edu.pl; dostęp: 20.01.2023) (zakres rozszerzony):

- Społeczeństwo obywatelskie i kultura polityczna. Uczeń:
 - charakteryzuje specyfikę spółdzielczości i rodzaje spółdzielni funkcjonujących współcześnie w Rzeczypospolitej Polskiej (VI.6).

3.3. Geografia

Treści nauczania (wymagania szczegółowe) za podstawą programową do przedmiotu [geografia](#) (PDF, 2 MB; dostępny na stronie ore.edu.pl; dostęp: 20.01.2023) (zakres podstawowy):

- Rola tradycyjnych i nowoczesnych usług w rozwoju społeczno-gospodarczym: transport, łączność, usługi edukacyjne, badawczo-rozwojowe, finansowe i turystyczne. Uczeń:
 - charakteryzuje zróżnicowanie sektora usługowego, analizuje jego strukturę w Polsce i innych wybranych państwach świata (XII.1).

3.4. Matematyka

Treści nauczania (wymagania szczegółowe) za podstawą programową do przedmiotu [matematyka](#) (PDF, 1,3 MB; dostępny na stronie ore.edu.pl; dostęp: 20.01.2023) (zakres podstawowy):

- Liczby rzeczywiste. Uczeń:
 - wykorzystuje własności potęgowania i pierwiastkowania w sytuacjach praktycznych, w tym do obliczania procentów składanych, zysków z lokat i kosztów kredytów.

3.5. Informatyka

Treści nauczania (wymagania szczegółowe) za podstawą programową do przedmiotu [informatyka](#) (PDF, 1,6 MB; dostępny na stronie ore.edu.pl; dostęp: 20.01.2023) (zakres podstawowy):

- Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń przygotowuje opracowania rozwiązań problemów, posługując się wybranymi aplikacjami:
 - gromadzi dane pochodzące z różnych źródeł w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzysta z różnorodnych funkcji arkusza w zależności od rodzaju danych, filtruje

dane według kilku kryteriów, dobiera odpowiednie wykresy do zaprezentowania danych, analizuje dane, korzystając z dodatkowych narzędzi, w tym z tabel i wykresów przestawnych (II.3.c);

- tworzy rozbudowane prezentacje, w tym z wykorzystaniem technik multimedialnych, ustala parametry pokazu (II.3.e);
- wyszukuje w sieci potrzebne informacje i zasoby, ocenia ich przydatność oraz wykorzystuje w rozwiązywanych problemach (II.4).

4. Metody realizacji projektu edukacyjnego i formy pracy

Metody:

- odwrócona lekcja;
- mapa myśli;
- gra dydaktyczna.

Formy pracy:

- praca indywidualna;
- praca z całą klasą;
- praca w grupach.

W pracy z uczniami nauczyciel wykorzysta takie metody, techniki i formy pracy, aby zaktywizować uczniów, uwzględniając ich zróżnicowane potrzeby i możliwości. Na przykład metoda odwróconej lekcji, zastosowana na zajęciach wprowadzających w projekt, sprzyja zarówno uczniom zdolnym, którzy mogą przygotowywać np. miniwykłady na zadany temat, jak również uczniom mającym trudności w uczeniu się, którzy mogą w swoim tempie przeanalizować w domu materiał, a na lekcji wyjaśnić wątpliwości.

Nie każdy uczeń chce zabierać głos w publicznych dyskusjach. Dla tych osób dobrym ćwiczeniem będzie przygotowanie mapy myśli, co pozwoli na wykazanie się innymi umiejętnościami (np. ilustracyjnymi).

Uczniowie z deficytem uwagi i problemami z koncentracją mogą lepiej skupić się na wykonaniu zadań i przyswajaniu wiadomości poza lekcją (np. w domu). Mogą więc wybrać przygotowanie wytworów składających się na produkt finalny, czyli przygotowanie planszy do gry, pionków itp.

Metody realizacji projektu spójne są z zaleceniami programu nauczania G. Kwiatkowskiego i J. Musiałkiewicza, w którym gra dydaktyczna jest jedną z preferowanych metod nauczania, jako metoda kojarzona przez uczniów z rozrywką i przyjemnością, wspomagająca kształtowanie postaw przedsiębiorczych. Natomiast metoda odwróconej lekcji polecana jest ze względu na rozwijanie u uczniów umiejętności samodzielnego zdobywania wiedzy.

5. Sposób realizacji projektu edukacyjnego

Zajęcia wprowadzające

1. Uczniowie przed lekcją zapoznają się z następującymi e-materiałami umieszczonymi na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej:
 - [Znaczenie usług finansowych w rozwoju innych sektorów gospodarki](#) (dostęp: 20.01.2023);

- Usługi tradycyjne i nowoczesne (dostęp: 20.01.2023);
 - Pieniądz i jego formy – od starożytności do dziś (dostęp: 20.01.2023);
 - Kredyt – krwiobieg gospodarki (dostęp: 20.01.2023).
2. Na lekcji uczniowie na podstawie poznanych materiałów dyskutują na temat znaczenia usług finansowych we współczesnej gospodarce.

Wnioski z dyskusji umieszczają na tablicy w formie mapy myśli. Na koniec wybrana osoba podsumowuje rozmowę.

3. Nauczyciel krótko omawia system bankowy w Polsce. W tym czasie uczniowie, pracując w grupach, na kartkach zapisują nazwy wymienianych przez nauczyciela instytucji i układają je w schemat systemu bankowego. Na koniec grupy wspólnie sprawdzają poprawność ułożonego schematu, jeśli pojawią się błędy, poprawiają je.
4. Nauczyciel zaprasza uczniów do wzięcia udziału w projekcie. Przedstawia cele projektu i wyjaśnia, że zadaniem uczniów będzie zapoznanie się z usługami banków i SKOK-ów, a następnie przygotowanie gry planszowej na temat ofert przygotowywanych dla klientów przez te instytucje.
5. Nauczyciel wspólnie z uczniami ustala regulamin i harmonogram projektu.
6. Uczniowie zostają podzieleni na sześć grup, zgodnie ze swoimi preferencjami, zainteresowaniami, stylami uczenia się.

Poszczególne grupy otrzymują temat, nad którym będą pracować:

- grupa 1 – SKOK-i: konta i karty;
- grupa 2 – SKOK-i: lokaty;
- grupa 3 – SKOK-i: kredyty i pożyczki;
- grupa 4 – banki: konta i karty;
- grupa 5 – banki: lokaty;
- grupa 6 – banki: kredyty i pożyczki.

Zbieranie danych i przygotowanie prezentacji

Grupy ustalają zadania szczegółowe i przydzielają ich realizację poszczególnym osobom. Ważne jest przy tym, aby każdy z uczniów mógł wykonywać zadania na miarę swoich możliwości i umiejętności.

Uczniowie zapoznają się z ofertami przypisanych im instytucji (mogą pozyskiwać dane z internetu lub bezpośrednio odwiedzając banki lub SKOK-i).

Cotygodniowe konsultacje dla liderów grup odbywają się w szkole lub zdalnie.

Grupy przygotowują prezentacje multimedialne uwzględniające pozyskane informacje. Wymieniają się prezentacjami, aby poznać wszystkie aspekty (pojęcia, sposoby obliczeń) związane z tematyką projektu.

Wykonanie i prezentacja gry

Przed wykonaniem gry grupy powinny zapoznać się z następującymi e-materiałami zamieszczonymi na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (ZPE) i wykonać proponowane tam ćwiczenia obliczeniowe (uczniowie mogą korzystać z arkusza kalkulacyjnego):

- Procent składany (dostęp: 20.01.2023);
- Procenty i punkty procentowe – wykorzystanie w praktyce (dostęp: 20.01.2023);

- Oprocentowanie lokat i kredytów (dostęp: 20.01.2023).

Wykonanie ćwiczeń pomoże uczniom w przygotowaniu podobnych zadań i wykorzystaniu ich w grze.

Grupy przygotowują gry. W ostatnim tygodniu trwania projektu, na wyznaczonej lekcji każda z grup przygotowuje i przeprowadza 5-minutową prezentację swojej gry według własnego pomysłu.

Po każdej prezentacji następuje krótka sesja pytań i odpowiedzi, podczas której uczniowie wyjaśniają niezrozumiałe wątki wystąpienia.

Nauczyciel notuje swoje spostrzeżenia i przygotowuje ocenę na podstawie Kryteriów oceny prezentacji.

W zależności od potrzeby uzupełnia wypowiedzi uczniów lub zadaje pytania pomocnicze.

Na koniec uczniowie dzielą się swoimi spostrzeżeniami na temat projektu. Wybierają też najlepszą ich zdaniem grę. Podsumowują, co było dla nich proste, co stanowiło trudność i co w przyszłości zmieniliby w tym projekcie.

Gry przygotowane w projekcie mogą być zaprezentowane szerszemu gronu uczestników – na przykład innym uczniom szkoły (rodzicom, zaproszonym gościom) metodą stolików zadaniowych, zorganizowanych np. na szkolnym korytarzu lub w innym dużym pomieszczeniu. Mogą być też przekazane bankom, spółdzielczym kasom oszczędności, z których uczniowie pozyskiwali informacje. Dobrym pomysłem może być też zorganizowanie pokazu gier w lokalnym domu kultury, świetlicy osiedlowej itp.

6. Regulamin interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego: *SKOK na bank*

Projekt realizują uczniowie pod kierunkiem nauczyciela podstaw przedsiębiorczości w terminie

Celem projektu jest poznanie ofert banków i SKOK-ów dotyczących kont, kart, lokat, kredytów i pożyczek.

Uczniowie będą pracować w grupach. W wyniku prac projektowych grupy przygotowują gry planszowe dotyczące kont, kart, lokat, kredytów i pożyczek.

Projekt może być w całości realizowany zdalnie.

Uczniowie biorący udział w projekcie zobowiązują się do:

- wykonywania powierzonych im zadań w terminie, zgodnie z harmonogramem (załącznik A);
- dzielenia się wiedzą;
- współdziałania przy opracowaniu i prezentacji gry.

Nauczyciel zobowiązuje się do czuwania nad prawidłowym przebiegiem projektu, monitorowania prac grup, cotygodniowych konsultacji, udzielania wsparcia grupom.

Projekt realizowany jest z poszanowaniem indywidualności ucznia, jego potencjału, możliwości, trudności i specyfiki. Nie wyklucza nikogo z realizacji projektu, jest nakierowany na rozwój osobowości i talentów uczących się, szacunku dla ich tożsamości, wyznawanych wartości z uwzględnieniem ich umiejętności edukacyjnych i możliwości psychofizycznych.

Każda grupa za pracę w projekcie otrzymuje ocenę na podstawie Kryteriów oceny pracy grupy (załącznik B) i Kryteriów oceny prezentacji (załącznik C).

Każdy uczeń za realizację zadań projektowych otrzyma spersonalizowaną ocenę, której elementami będą oceny punktowe otrzymane przez grupę, w której dany uczeń pracował. Będą to oceny za prezentację i za organizację pracy, ustalane na podstawie Kryteriów oceny prezentacji i Kryteriów oceny pracy grupy. Końcowa ocena danego ucznia będzie średnią arytmetyczną tych ocen i będzie uwzględniała również zaangażowanie, wkład wniesiony w realizację projektu w odniesieniu do indywidualnych, zróżnicowanych możliwości i umiejętności ucznia. Ocena ustalona zostanie po rozmowie z liderem grupy i ustnej samoocenie ucznia.

Bieżąca praca uczniów podlega monitorowaniu zgodnie z Karta monitorowania pracy grupy (załącznik D).

Załączniki:

- A. Harmonogram
- B. Kryteria oceny pracy grupy
- C. Kryteria oceny prezentacji
- D. Karta monitorowania pracy grupy

Data ...

Uczniowie realizujący projekt:

Opiekun projektu:

Załącznik A: Harmonogram projektu

Tydzień I – zajęcia wprowadzające w tematykę projektu.

Poznanie podstawowych pojęć związanych z tematyką projektu i celów projektu. Ustalenie regulaminu, harmonogramu. Podział uczniów na 6 grup. Przydzielenie tematyki grupom:

- grupa 1 – SKOK-i: konta i karty;
- grupa 2 – SKOK-i: lokaty;
- grupa 3 – SKOK-i: kredyty i pożyczki;
- grupa 4 – banki: konta i karty;
- grupa 5 – banki: lokaty;
- grupa 6 – banki: kredyty i pożyczki.

Ustalenie szczegółowych dat konsultacji:

Tydzień II – praca w grupach.

Ustalenie szczegółowych zadań i rozdzielenie ich między członków grupy.

Wyszukiwanie informacji na określony temat (na przykład w internecie). Jeśli jest taka możliwość, grupy mogą zbierać informacje bezpośrednio w wybranych spółdzielczych kasach oszczędnościowo-kredytowych lub bankach. Jeśli rozmówca wyrazi zgodę, przeprowadzany wywiad z pracownikami na temat produktów finansowych proponowanych przez bank/ spółdzielczą kasę uczniowie mogą nagrywać, jeżeli nie – muszą sporządzić z niego notatki.

Na zakończenie rozmowy mogą również poprosić o udostępnienie im oferty jednego produktu.

Materiały pomocnicze dostępne na stronie ZPE:

- Dlaczego banki są potrzebne w gospodarce rynkowej? (dostęp: 20.01.2023);
- Możliwości zagospodarowania nadwyżki finansowej – pakiet edukacyjny (dostęp: 20.01.2023);
- Bezpieczne pożyczanie pieniędzy – o czym warto pamiętać? (dostęp: 20.01.2023);
- Kredyty jako tradycyjne źródło pozyskiwania kapitału (cz. I) – pakiet edukacyjny (dostęp: 20.01.2023);
- System bankowy (dostęp: 20.01.2023);
- Wzór na wartość przyszłą z kapitalizacją wielokrotną (dostęp: 20.01.2023);
- Oszczędzam pieniądze (dostęp: 20.01.2023);
- Produkty bankowe dla przedsiębiorców – rachunki (cz. I) – pakiet edukacyjny (dostęp: 20.01.2023);
- Produkty bankowe dla przedsiębiorców – karty bankowe (cz. 2) (dostęp: 20.01.2023).

Monitorowaniu podlegają zebrane wiadomości uczniów na temat identyfikacji i charakteryzacji instytucji rynku finansowego w Polsce.

Tydzień III – praca w grupach.

Grupy selekcionują zebrane informacje, opracowują je i na ich podstawie przygotowują prezentację multimedialną.

Materiały pomocnicze dostępne na stronie ZPE:

- Bezprzewodowe sterowanie prezentacją (dostęp: 20.01.2023);
- Planowanie i tworzenie prezentacji multimedialnej (dostęp: 20.01.2023);
- Pochodzenie człowieka. Obsługa MS PowerPoint (dostęp: 20.01.2023).

Monitorowaniu podlega analiza ofert usług banków komercyjnych, spółdzielczych i innych podmiotów objętych gwarancjami BFG.

Tydzień IV – praca w grupach.

Grupy wymieniają się prezentacjami i zapoznają z zamieszczonymi tam informacjami.

Monitorowaniu podlega obliczanie zysku z przykładowej lokaty terminowej.

Tydzień V – praca w grupach i indywidualna.

Uczniowie zapoznają się z materiałami zamieszczonymi na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej, dotyczącymi sposobów obliczania procentów składanych i ich zastosowań w obliczeniach bankowych.

Materiał pomocniczy:

- Procent składany (dostęp: 20.01.2023);
- Procenty i punkty procentowe – wykorzystanie w praktyce (dostęp: 20.01.2023);
- Oprocentowanie lokat i kredytów (dostęp: 20.01.2023).

Każda grupa przygotowuje grę dydaktyczną na temat lokat, kredytów, kont, kart, pożyczek i opracowuje atrakcyjną prezentację gry.

W każdej grze powinny znaleźć się w polach polecenia/zadania, które będą odnosiły się do treści opracowanych przez wszystkie grupy oraz zadania obliczeniowe. Plansza do gry powinna zostać wykonana w programie do edycji grafiki wybranym przez uczniów, a następnie wydrukowana. Podobnie z instrukcją – powinna zostać napisana w edytorze tekstu i wydrukowana.

Materiały pomocnicze dostępne na platformie ZPE:

- Edytory grafiki (dostęp: 20.01.2023);
- Edycja zdjęć i grafiki (dostęp: 20.01.2023);
- Grafika fotorealistyczna – jak się ją tworzy w praktyce (dostęp: 20.01.2023);
- Typografia w programie Inkscape (dostęp: 20.01.2023);
- Logotypy – program Inkscape (dostęp: 20.01.2023);
- Materiały do projektu szkolnego. Szablony w MS Word (dostęp: 20.01.2023);
- Redagowanie tekstu w edytorze tekstu pakietu Office (dostęp: 20.01.2023).

Monitorowaniu podlega obliczanie kosztów zaciągnięcia kredytu oraz analiza przykładowej umowy kredytowej.

Tydzień VI – praca z całą klasą.

Uczniowie prezentują swoje gry według następującego schematu:

- przedstawienie instrukcji do gry;
- zaprezentowanie poszczególnych elementów i treści gry;
- propozycje ulepszeń – pomysły, które pojawiły się po zakończeniu pracy nad prezentacją.

7. Ocenianie

Praca każdej grupy jest oceniana przez nauczyciela na podstawie kryteriów zamieszczonych w Karcie oceny pracy grupy.

Załącznik B: Karta oceny pracy grupy

Za wykonanie każdego zadania można otrzymać 0–1 pkt.

Kryteria oceniania:

1. Grupa zebrała informacje na przydzielony jej temat.
2. W wykonanej prezentacji zostały omówione szczegółowo produkty finansowe wyznaczone dla danej grupy.
3. Wykonana prezentacja została udostępniona pozostałym zespołom.
4. Wykonano grę z użyciem edytora graficznego.
5. Gra jest wykonana od strony technicznej i graficznej starannie.
6. W grze uwzględniono pytania/zadania dotyczące oferty SKOK-ów w zakresie kart i kont.
7. W grze uwzględniono pytania/zadania dotyczące oferty banków w zakresie kart i kont.
8. W grze uwzględniono pytania/zadania dotyczące oferty SKOK-ów w zakresie lokat.
9. W grze uwzględniono pytania/zadania dotyczące oferty banków w zakresie lokat.
10. W grze uwzględniono pytania/zadania dotyczące oferty SKOK-ów w zakresie pożyczek i kredytów.
11. W grze uwzględniono pytania/zadania dotyczące oferty banków w zakresie pożyczek i kredytów.
12. Wydrukowano planszę i instrukcję.

Ocenianie pracy grup nie jest łatwe, bowiem wymaga od nauczyciela nie tylko sprawdzenia poprawności wykonanych obliczeń, ale też przetestowania gry. Jej prezentację gry ocenia nauczyciel wraz z sześciorgiem uczniów (po jednym z każdej grupy). Końcowa liczba punktów ustalana jest wspólnie.

Załącznik C: Karta oceny prezentacji

Za każde kryterium 0–1 pkt:

- Ukazanie w prezentacji wszystkich funkcjonalności gry w sposób pełny.
- Prezentacja została przedstawiona w sposób ciekawy dla odbiorcy.
- Przestrzeganie limitu czasowego prezentacji (5 min).

Za pracę w projekcie każdy uczeń otrzymuje indywidualną ocenę. Jednym z jej elementów jest średnia arytmetyczna oceny za pracę i prezentację danej grupy, pozostała składowa jest ustalana indywidualnie. Uwzględnia zaangażowanie ucznia, maksymalne wykorzystanie umiejętności, sposób współpracy, dzielenia się wiedzą, pomagania innym. Uczeń dokonuje samooceny, lider grupy wyraża swoją opinię, nauczyciel uwzględnia swoje spostrzeżenia. W ten sposób ocena jest w pełni spersonalizowana i dostosowana do zróżnicowanych potrzeb, umiejętności i możliwości uczniów.

Ocena może być zamieniona na stopień szkolny. Wtedy należy uwzględnić szkolny/przedmiotowy system oceniania.

Ocenianie uczniów powinno być rzetelne i obiektywne. Powinno skłaniać do samorozwoju, odpowiedzialności za własne działania, kreatywności itd. Przedmiotem oceny ucznia nie jest zatem jedynie suma posiadanych przez niego wiadomości, ale na ocenę wpływa przede wszystkim aktywność ucznia – udział w dyskusji, stawianie pytań i udzielanie odpowiedzi, wyrażanie swoich poglądów, inicjatywność, zaangażowanie. Ocena informuje o stanie osiągnięć ucznia, o jego sukcesach lub brakach postępu. Powinna być tak sformułowana, aby dzięki niej uczeń uzyskał pozytywną wewnętrzną motywację do dalszej pracy.

Po dokonaniu oceny nauczyciel powinien sformułować informację zwrotną dotyczącą nie tylko jakości przygotowanych gier, ale również stopnia osiągnięcia celów szczegółowych.

Jeśli uczniowie doskonale poradzili sobie z zadaniami, nauczyciel gratuluje im osiągnięć.

Jeśli uczniowie mieli problemy z opracowaniem poszczególnych zadań, nauczyciel może zaproponować im zapoznanie się z odpowiednimi, dodatkowymi materiałami (np. zamieszczonymi na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej). Można zastanowić się też nad wydłużeniem czasu realizacji projektu. Dobrym pomysłem może być też zaproszenie na następną lekcję specjalisty z dziedziny bankowości, który wyjaśni ewentualne wątpliwości lub odpowie na pytania, które pojawiły się w czasie realizacji projektu.

8. Monitorowanie i ewaluacja projektu edukacyjnego

Monitorowanie realizacji celów szczegółowych projektu nauczyciel przeprowadza na bieżąco, zapisując liczbę punktów uzyskanych przez uczniów każdej grupy za poszczególne zadania. W ten sposób może obserwować przyrost umiejętności i wiedzy uczniów, może też interweniować w przypadku niezadawalającego stanu rzeczy.

Narzędziem monitorowania jest Karta monitorowania pracy grupy.

Karta monitorowania pracy grupy. Grupa ...

Uczniowie:	Liczba punktów (0–1 pkt)
▪ identyfikują i charakteryzują instytucje rynku finansowego w Polsce;	
▪ analizują oferty usług banków komercyjnych, spółdzielczych i innych podmiotów objętych gwarancjami BFG;	
▪ obliczają zysk z przykładowej lokaty terminowej;	
▪ obliczają koszty zaciągnięcia kredytu;	
▪ analizują przykładową umowę kredytową.	
Razem	

Jeśli bieżące wyniki monitorowania nie spełniają oczekiwań nauczyciela, może on w czasie konsultacji z liderami grup zasugerować wprowadzenie pożądaných zmian. Końcowe wyniki trzeba też omówić ze wszystkimi uczniami na zajęciach podsumowujących wyniki projektu.

Aby sprawdzić, czy cel ogólny projektu został zrealizowany, uczniowie piszą poniższy test będący narzędziem ewaluacji.

Test na zakończenie projektu edukacyjnego

W każdym pytaniu zaznacz jedną poprawną odpowiedź.

1. Rozwiń skrót SKOK:
 - a) Samodzielna Kasa Oszczędnościowa Kolejarzy.
 - b) Spółdzielcza Kasa Oszczędnościowa i Kredytowa.
 - c) Spółdzielcza Kasa Oszczędnościowo-Kredytowa.
2. Bank to:
 - a) według prawa to osoba prawna utworzona zgodnie z przepisami ustaw działająca na podstawie zezwoleń uprawniających do wykonywania czynności bankowych obciążających ryzykiem środki powierzone pod jakimkolwiek tytułem zwrotnym.
 - b) instytucja, której produktem finalnym jest depozyt.
 - c) organizacja pieniężno-kredytowa, której celem jest oferowanie kredytów i lokat w taki sposób, aby oprocentowanie lokat było zawsze wyższe od oprocentowania kredytów.
3. Działalność SKOK-ów i banków jest objęta gwarancją:
 - a) FBG.
 - b) BFG.
 - c) GFB.
4. SKOK-i i banki oferują konta bankowe:
 - a) osobom fizycznym.
 - b) Przedsiębiorstwom.
 - c) obie odpowiedzi są poprawne.

5. Do kont bankowych zalicza się:
 - a) rachunek np. za usługę stolarską.
 - b) rachunek oszczędnościowo-rozliczeniowy.
 - c) faktura VAT.
6. Konto dewizowe może otworzyć:
 - a) każda osoba pełnoletnia.
 - b) wyłącznie firma dokonująca transakcji z podmiotami zagranicznymi.
 - c) wyłącznie podmiot zagraniczny.
7. Procent składany oblicza się dla:
 - a) konta walutowego.
 - b) lokaty.
 - c) kredytu.
8. Przekazanie dużej kwoty do banku w zamian za otrzymywanie co jakiś czas odsetek od tej kwoty to istota lokaty:
 - a) rentierskiej.
 - b) terminowej.
 - c) progresywnej.
9. Kredyt od pożyczki różni to, że:
 - a) pożyczka jest udzielana na podstawie ustawy Prawo bankowe, a kredyt – Prawo cywilne.
 - b) przedmiotem pożyczki może być rzecz, a kredytu – wyłącznie pieniądze.
 - c) kredytu i pożyczki może udzielić ta sama osoba, ale w przypadku pożyczki nie może to być bank.
10. Podstawowe rodzaje kart płatniczych to:
 - a) elektroniczne, plastikowe i z tworzyw sztucznych.
 - b) debetowe i płacowe.
 - c) obciążeniowe, debetowe i kredytowe.

Klucz odpowiedzi: 1C, 2A, 3B, 4C, 5B, 6A, 7B, 8A, 9B, 10C.

Interpretacja wyniku

Jeżeli uczniowie zdobyli mniej niż 50% punktów, to jest to wynik niski – cel projektu nie w pełni został osiągnięty. Jeżeli zdobyli mniej niż 80% punktów, ale więcej niż 50% – jest to wynik średni, cel projektu tylko częściowo został osiągnięty. Wynik powyżej 80% jest wynikiem wysokim – cel projektu został osiągnięty.

Jeśli wyniki testu wypadły poniżej oczekiwań nauczyciela, trzeba na lekcji omówić raz jeszcze zagadnienia dotyczące rynków finansowych, a w szczególności ofert banków i SKOK-ów. Koordynator projektu powinien też poprosić nauczyciela matematyki, aby na jego zajęciach opracować z uczniami zagadnienia dotyczące oprocentowania lokat bankowych i kredytów.

W przypadku gdy wyniki wyniosły około 50%, warto zastanowić się nad przyczynami takiego stanu rzeczy – być może tematyka projektu nie była interesująca dla młodzieży

lub ułożenie odpowiedniej gry nie stanowiło dostatecznej motywacji do pozyskania potrzebnych wiadomości.

Nauczyciel powinien też porozmawiać z uczniami, czy zadania projektowe były adekwatne do ich możliwości, co sprawiało im trudność, w jakim zakresie projekt wymaga modyfikacji.

Warto, aby nauczyciel sporządził też listę zasobów ZPE odnoszących się do treści związanych z polskim rynkiem finansowym i zachęcił uczniów do przestudiowania odpowiednich e-materiałów.

9. Materiał pomocniczy dla uczniów

Zasady pracy w projekcie:

- pracujemy w grupach projektowych;
- wszyscy mamy równe prawa;
- podczas realizacji projektu nie krytykujemy się nawzajem, szanujemy odmienne zdanie innych uczestników projektu;
- nikogo nie wykluczamy z realizacji projektu.

10. Komentarz metodyczny

Zgodnie z koncepcją dydaktyczną ujętą w programie nauczania *Podstawy przedsiębiorczości 2.0* opracowanym przez Grzegorza Kwiatkowskiego i Jacka Musiałkiewicza projekt prowadzony jest z wykorzystaniem nauczania kooperacyjnego, czyli pracy uczniów w małych grupach i wzajemnej pomocy podczas wykonywania zadań. Działania projektowe nawiązują do elementów pedagogiki humanistycznej i holistycznej, ponieważ uczeń – dzięki czynnemu udziałowi w zadaniach projektowych – rozwija swój potencjał wewnętrzny, postrzega siebie jako aktywnego twórcę własnego życia. Wiąże się to ściśle z kształtowaniem postawy przedsiębiorczej, która zdaniem autorów wspomnianego programu nauczania może mieć zastosowanie w różnych dziedzinach i obszarach życia codziennego. Projekt nawiązuje też do konstruktywistycznej koncepcji dydaktycznej oraz koncepcji pragmatyzmu J. Deweya. Odnosi się ona do uczenia się rozwiązywania problemów, dzięki czemu uczniowie zdobywają pożądaną wiedzę stanowiącą element ich intelektualnego rozwoju. Ponadto w niniejszym projekcie pojawiają się elementy zalecane przez podstawę programową przedmiotu podstawy przedsiębiorczości – elementy uczenia się przez doświadczenie (przeprowadzanie rozmów na określony temat, analizowanie ofert SKOK-ów i banków, opracowanie gry planszowej) i kształcenia wielostronnego (połączenie zagadnień z wielu dziedzin wiedzy) oraz modelu kształcenia przedsiębiorczego (analiza oferty bankowej), który stymuluje rozwój umiejętności myślenia i działania przedsiębiorczego.

Także treści kształcenia, metody realizacji projektu i formy pracy nawiązują do koncepcji dydaktycznej programu *Podstawy przedsiębiorczości 2.0*. Jego autorzy zaplanowali analizę treści w blokach tematycznych. Jednostki lekcyjne od 20 do 24 zostały poświęcone instytucjom rynku finansowego w Polsce (m.in. Narodowemu Bankowi Polskiemu (NBP), Komisji Nadzoru Finansowego (KNF), Rzecznikowi Finansowemu, Giełdzie Papierów Wartościowych (GPW) w Warszawie, BFG, bankom komercyjnym), kontom osobistym i kartom płatniczym, lokatom bankowym i ich oprocentowaniu, kredytom, pożyczkom i bankowości elektronicznej. W związku z tym w projekcie zaproponowano zadania oparte na tych treściach. Rozwijają one również kompetencje kluczowe, a szczególnie:

- kompetencje w zakresie przedsiębiorczości – dzięki przeprowadzeniu analizy i oceny rynku usług bankowych oraz jego roli w życiu społeczno-gospodarczym oraz wspólnego działania w zakresie planowania i zarządzania projektem;
- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji – dzięki pracy nad zadaniami uczniowie rozwijają umiejętności dyskusowania, analizowania zestawów danych i tworzenia własnych (analiza ofert banków i SKOK-ów);
- kompetencje cyfrowe – dzięki wykorzystaniu w projekcie programów do edycji tekstu i grafiki, a także porozumiewania się i współpracy;
- kompetencje osobiste, społeczne w zakresie uczenia się – dzięki pracy w grupie, podziale zadań i odpowiedzialności za swoją część pracy, a także dzięki ćwiczeniom praktycznym (przygotowanie i przeprowadzenie rozmowy na określony temat) pozwalającym utrwalić wiedzę i umiejętności;
- kompetencje obywatelskie – dzięki symulacji działań w życiu społeczno-gospodarczym (analiza oferty bankowej).

W projekcie uczniowie rozwiną też umiejętności uniwersalne, międzyprzedmiotowe, pożądane i niezbędne na rynku pracy:

- umiejętność rozwiązywania problemów, kreatywnego i krytycznego myślenia oraz prezentowania efektów swojej pracy – dzięki odpowiednio sformułowanym zadaniom;
- innowacyjność – dzięki zachęcaniu uczniów do modyfikowania już opracowanych zadań oraz szukania ulepszeń (także po zakończeniu projektu).

Materiały źródłowe rekomendowane do realizacji niniejszego projektu zawierają przystępne wyjaśnienia wszystkich podejmowanych problemów.

Przydatne w realizacji tego projektu mogą być też filmy instruktażowe wyjaśniające obsługę najważniejszych narzędzi Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej (teczki, udostępniania materiałów i sprawdzania wyników):

- Udostępnianie e-materiałów i sprawdzanie wyników (dostęp: 20.01.2023);
- Kreator e-materiałów (dostęp: 20.01.2023);
- Tworzenie ścieżek nauki (dostęp: 20.01.2023).

Konstrukcja projektu pozwala na realizację zajęć z uczniami o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych, zarówno w klasie, jak i całkowicie zdalnie za pomocą narzędzi do współpracy online wykorzystywanych w szkole. Proponowane źródła informacji ze strony Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej dostosowane są do potrzeb osób z dysfunkcjami wzroku lub słuchu (prawie wszystkie e-materiały są zgodne ze standardem WCAG, można się z nimi zapoznać za pomocą czytników ekranu).

Aby zapewnić równowagę między zespołami, nauczyciel powinien tak dobrać skład grup, żeby najlepiej wykorzystać potencjał uczniów. Można to zrobić poprzez zaangażowanie uczniów zdolnych jako liderów zespołów zadaniowych koordynujących pracę pozostałych uczniów i służących im radą. Wszyscy uczniowie powinni mieć jasno określone zadania, które z jednej strony nie okażą się ponad ich siły, ale jednocześnie nie zdemotywią, jeśli wymagania będą zbyt niskie. Trzeba zwrócić przy tym uwagę, aby uczniowie mający problemy z komunikacją nie byli zmuszani do występowania na forum klasy (mogą sprawdzić się w innych zadaniach, np. projektując grę, wykonując obliczenia), a uczniowie mający trudności w uczeniu się matematyki nie odpowiadali za wykonywanie zadań rachunkowych.

Zgodnie z założeniami edukacji włączającej również oceny pracy uczniów nad projektami powinny być spersonalizowane. Należy w nich docenić wysiłek uczniów, ich zaangażowanie na miarę możliwości, a także zachęcić do podejmowania kolejnych prób i rozwijania swoich umiejętności.

W przypadku uczniów o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych oraz różnych umiejętnościach należy zadbać o to, aby informacja zwrotna uwzględniała ich predyspozycje i możliwości. Warto wziąć pod uwagę następujące aspekty pracy ucznia:

- Jakie są mocne i słabe strony pracy ucznia?
- Jak uczeń radzi sobie w pracy grupowej?
- Jak uczeń radzi sobie z zadaniami indywidualnymi?
- W jakich obszarach uczeń potrzebuje wsparcia?

Zarówno materiały do pracy indywidualnej, jak i sposób pracy oraz aranżację sali lekcyjnej nauczyciel dostosowuje do indywidualnych potrzeb i możliwości uczestników zajęć, np. teksty powinny być wydrukowane większą czcionką dla uczniów słabowidzących, materiał audio lub wideo może służyć uczniom dyslektycznym, a uczniowie zdolni powinni mieć dostęp do materiałów o wyższym stopniu trudności. Ze względu na specjalne potrzeby edukacyjne uczniów zaleca się także zmianę organizacji przestrzeni sali – np. ustawienie stolików w małych kręgach ułatwiających wykonanie ćwiczeń w grupie. Z kolei uczniowie słabowidzący i słabosłyszący oraz uczniowie z zaburzeniami zachowania i trudnościami w utrzymaniu koncentracji podczas lekcji powinni mieć możliwość znajdowania się bliżej nauczyciela.

Nauczyciel w trakcie realizacji projektu wspiera i inspiruje działania uczniów, a także monitoruje ich postępy. W przypadku wystąpienia trudności dostosowuje metody i formy pracy do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia.

Małgorzata Krzeszowska – nauczyciel dyplomowany w liceum i szkole podstawowej, absolwentka historii i teologii Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, doktorantka w Instytucie Ekonomii i Finansów Uniwersytetu Rzeszowskiego. Posiada ponadto kwalifikacje do nauczania wiedzy o społeczeństwie, podstaw przedsiębiorczości i informatyki. Pracowała także w Państwowej Wyższej Szkole Wschodnioeuropejskiej w Przemyślu. Jest trenerem edukacji finansowej w ramach projektu „Żyj finansowo” Stowarzyszenia Krzewienia Edukacji Finansowej. Ma na swoim koncie podwójny tytuł najlepszego nauczyciela podstaw przedsiębiorczości w województwie podkarpackim przyznany przez prezesa Narodowego Banku Polskiego (2017) – zarówno dla szkół ponadgimnazjalnych, jak i – wówczas – gimnazjalnych. Jest opiekunem dydaktycznym kilkunastu laureatów i finalistów olimpiad z przedmiotów: podstawy przedsiębiorczości i wiedza o społeczeństwie.