

Interaktīvā spēle "Naudas eksperts"

Metodiskie ieteikumi skolotājiem

Spēles mērķis un uzdevumi

Interaktīvās spēles "Naudas eksperts" **mērķis** ir pilnveidot sociālo zinību skolotāju zināšanas un prasmes organizēt skolēniem saistošu mācību stundu, izmantojot mūsdienīgas tehnoloģijas, vienlaikus nostiprinot skolēnu iegūtās zināšanas par finanšu pratības jautājumiem un prasmes tās izmantot. Spēle veidota tā, lai skolēni, analizējot spēles gaitu, gūtu arī jaunas zināšanas un spētu pieņemt pamatotus lēmumus par naudas saprātīgu lietošanu.

Finanšu pratība ir zināšanu un prasmju kopums, kas personai ļauj izprast un sekmīgi organizēt savu finanšu pārvaldīšanu un pieņemt pamatotus lēmumus par dažādu finanšu pakalpojumu izvēli un to izmantošanu, nodrošinot savu privāto finansiālo stabilitāti un ilgtspēju [*Latvijas iedzīvotāju finanšu pratības stratēģija 2014.-2020. gadam*]. Tāpēc arī interaktīvās spēles **uzdevumi** ir šādi:

- 1) radīt iespēju izvērtēt ikdienas situācijā vairākas alternatīvas un pieņemt pamatotu lēmumu ekonomiskās izvēles situācijā;
- 2) veicināt spēju saskatīt finanšu jomas likumsakarības;
- 3) nostiprināt zināšanas par Ekonomikas un monetārās savienības vienoto valūtu eiro;
- 4) veidot izpratni par patērētāja lomu sabiedrībā;
- 5) veicināt atbildību par savu rīcību ar naudu.

Darba organizēšana

Spēle paredzēta **divām mācību stundām**: pirmā stunda paredzēta spēles norisei, otrā stunda – spēles analīzei.

Lai varētu izmantot interaktīvo spēli, nepieciešami:

- 1) interaktīvā tāfele vai dators un multimediju projektoris;
- 2) *ActivInspire* programma.

Programmas bezmaksas versiju var lejupielādēt, izmantojot interneta vietnes <http://activboard.lv/> piedāvājumu sadaļā "ActivInspire lejupielāde". Šajā gadījumā spēle būs vadāma ar datora peli.

Pirms spēles sākuma skolotājs iepazīstas ar spēles noteikumiem, kuri veidoti atbilstoši katrai vecuma grupai.

Lai spēle ritētu raiti, pēc sadalīšanās komandās katra komanda izvirza vienu atbildīgo, kurš vadīs spēles gājiena kauliņu un aktivizēs metamkauliņu.

Ja nav interaktīvās tāfeles un tiek izmantots multimediju projektors un dators, skolotājs aicina vienu skolēnu būt par spēles lietvedi ("bankas speciālistu"), kurš palīdzēs skolotājam vadīt spēli, atbildēs par godīgu katras komandas spēles gājiena kauliņa pārvietošanu un metamkauliņa aktivizēšanu. Skolotājs 4.–6. klases un 7. un 8. klases spēlē ir tikai palīgs un atbalsta sniedzējs, bet ne atbildētājs vai norādījumu sniedzējs. Turpretī skolotājs 1.–3. klasēs gan organizē, gan vada spēli norisi.

Pirms spēles skolēni iepazīstas ar spēles noteikumiem. Skolotājs var uzdot jautājumus izpratnes nostiprināšanai, piemēram: "Kāda ir darbību secība, kad komanda atbildējusi uz spēlē uzdoto jautājumu?"

Apzinoties, ka katra spēle rada sacensības garu un dinamisku spriedzi, pirms spēles skolotājs atgādina skolēniem, ka spēle ir veiksmīga, ja komandas biedri:

- atbalsta viens otru;
- uztic katram spēles dalībniekam zināmu atbildību;
- ir lojāli viens pret otru;
- dalās zināšanās, jo tikai kopīgā darbā tiks iegūts lielākais atalgojums.

Skolotājs var ieteikt katrai komandai iecelt rakstvedi, lai viņš fiksētu, kuros gadījumos komanda naudu ieguvusi un kuros gadījumos naudu zaudējusi. Šie pieraksti būs nepieciešami otrajā stundā, analizējot spēli.

Lai spēle ritētu raiti, komandas var vienoties, cik ilgs laiks paredzēts atbildes apdomāšanai. Ideālā gadījumā var izmantot smilšu pulksteni. Kāds skolēns var būt atbildīgs par laika uzskaiti un ar hronometru kontrolēt komandas apdomāšanās laiku.

Sākot spēli, skolotājs atgādina, ka katrai komandai piešķirtā norēķinu karte ir bankas aizdevums, kas spēles beigās būs jāatdod. Tas nozīmē, ka spēles sākumā komanda rīkojas ar aizdotu naudu, bet spēles uzdevums ir nopelnīt pašiem savu naudu, kas paliks pāri pēc aizdevuma atdošanas.

Pēc katras komandas gājiena skolotājam jāraugās, vai spēles laukumā aizvērti visi rīcības logi. Tikai tad, kad spēles laukums atstāts iepriekšējā kārtībā, spēli var turpināt nākamā komanda.

Ja kāda komanda pēc veiksmīgas darbības ar metamkauliņu noslēgusi spēli, atdevusi bankai spēles sākumā saņemto aizdevumu (4.–6. klašu skolēni un 7. un 8. klašu skolēni arī samaksu par naudas izmantošanu) un novietojusi norēķinu karti lapas augšmalā, tā gaida pārējo

komandu finišu. Uzvar komanda, kuras norēķinu kartē savākta lielākā naudas summa pēc aizdevuma atmaksas.

Ja skolotājs vēlas veicināt lielāku sacensības garu, komanda var saņemt papildu eiro par spēles pabeigšanu ātrāk.

Spēlei paredzēts 40 minūšu. Ja kāda komanda nav paspējusi pabeigt spēli kādas kļūmes dēļ, pēc kopīgas vienošanās rezultātus pieraksta un nākamajā stundā spēli pabeidz.

Spēles analīze

Nākamā mācību stunda (40 minūšu) paredzēta spēles analīzei, sniedzot skolēniem iespēju izvērtēt spēlē minētās situācijas un mācot līdzīgās ikdienas situācijās pieņemt ekonomiski izvērtētus, pamatotus lēmumus.

Spēles analīzi veic diskutējot. Skolotājam no visām komandām jāiegūst atbilde uz katru jautājumu, jāapkopo atbildes un tikai tad jāuzdod nākamais jautājums. Ideāli, ja katra jautājuma atbilžu kopsavilkumu var arī vizualizēt, izmantojot tāfeli vai lielās lapas.

7. un 8. klašu skolēni savas komandas atbildes var vizualizēt paši, izmantojot lielās lapas.

Noslēgumā noteikti jāizvērtē alternatīvas. Ja iespējams, jāgūst visus vienojošas atziņas, bet var apzināt arī dažādus viedokļus. Tomēr tieši no skolotāja kā diskusijas vadītāja ir atkarīgs, vai tiks īstenoti spēles uzdevumi, gūstot dzīvei noderīgas atziņas.

Ieteicamie diskusijas jautājumi

- Kā juties, saņemot norēķinu karti ar naudu? Vai sākumā bija būtiski, ka nauda būs jāatdod?
- Kādas bija emocijas, kad nokļuvāt uz lauciņa "Pārsteigums"? Par kādu rīcību tika saņemta papildu nauda? Vai ikdienā ir līdzīgas situācijas?
- Kādas bija emocijas, kad nokļuvāt uz lauciņa "Iepirkšanās"? Vai šajā situācijā bija iespēja izvēlēties citādu rīcību? Kāda izvēle jāizdara ikdienā?
- Kad komanda priecājās visvairāk – nonākot uz lauciņiem "Iepirkšanās" vai "Pārsteigums", vai "Atbildi un nopelni"? Kāpēc? Vai ikdienā arī vislabāk patīk spēlē piedāvātās situācijas?
- Kā komandai veicās, atbildot uz spēles jautājumiem? Vai, nezinot precīzu atbildi uz jautājumu, izmantojāt papildu iespēju? Vai tas bija lietderīgi? Vai dzīvē ir situācijas, kad nepieciešams izmantot papildu iespēju?
- Kā juties, spēles beigās atdodot bankai aizņemto naudu? Kāpēc aizņemtā nauda ir jāatdod?
- Vairāki spēles jautājumi bija par eiro banknošu un monētu pretviltošanas elementiem. Vai šīs zināšanas var palīdzēt ikdienas dzīvē?

Ja tika izmantots smilšu pulkstenis vai hronometrs, vēlams pajautāt – vai laika limits padarīja spēli interesantāku, un vai dzīvē ir situācijas, kad ir ierobežots lēmuma pieņemšanas laiks.

Ieteicamās atziņas

- Ikdienā mēs nepārtraukti saskaramies ar nepieciešamību pieņemt lēmumus arī par finanšu līdzekļiem, tāpēc cilvēks, kurš izprot finanšu jautājumus un pieņem drošus un ilgtspējīgus finanšu lēmumus, ir veiksmīgāks nekā cilvēks, kuram šādu zināšanu nav.
- Ikdienā vajadzības bieži pārsniedz ienākumus, tāpēc personīgo budžetu nepieciešams plānot.
- Aizņemtā nauda vienmēr būs jāatdod, tāpēc pirms aizņemšanās jāizvērtē savas iespējas.
- Nauda ir līdzeklis vajadzību apmierināšanai.
- Izmantojot skaidro naudu, svarīgi arī pašam naudas lietotājam zināt un prast pārbaudīt būtiskākos naudas pretviltšanas elementus, lai pasargātu sevi no naudas zaudēšanas.

Skolotājs var definēt arī citas atziņas, kuras analīzes gaitā gūtas kopā ar skolēniem, piemēram, par veidiem, kā naudu var nopelnīt (zināšanas, darbs, palīdzība u.tml.), par to, ka ir neatliekamie izdevumi un tādi izdevumi, no kuriem var atteikties, par sadarbības un komandas darba nozīmi. Skolotājs var arī lūgt padomāt par ģimenes budžeta ienākumu avotiem un izdevumu veidiem un to, kā skolēni var ietekmēt šo budžetu ar savu darbību un uzvedību.