"Mały inwestor, wielkie marzenia" - podsumowanie dni projektowych w edukacji wczesnoszkolnej

W czasie **dni projektowych** organizowanych w naszej szkole pod hasłem **„Matematyka w świecie finansów”** uczniowie wzięli udział w cyklu zajęć i warsztatów, które przybliżyły im praktyczną stronę **ekonomii**. Zapraszamy do obejrzenia **relacji filmowej** oraz zapoznania się ze szczegółowym przebiegiem poszczególnych etapów projektu.

Przebieg działań projektowych

1. Tematyczna gazetka szkolna - Na rozpoczęcie projektu uczniowie zapoznali się z gazetką ścienną poświęconą finansom, która wprowadziła całą społeczność szkolną w tematykę mądrego zarządzania pieniędzmi.
2. Praca z książkami „ABC ekonomii” - Zajęcia literacko-ekonomiczne z wykorzystaniem książki „ABC ekonomii czyli pierwsze kroki w świecie finansów ”(W.Czepczyński, Ż. Kupczyk) pozwoliły na teoretyczne wprowadzenie do podstawowych mechanizmów rynkowych.
3. Zapoznanie z monetami i banknotami - Uczniowie badali strukturę fizycznego pieniądza, poznając zabezpieczenia i różnice między bilonem i banknotami.

---

4. Zajęcia warsztatowe – własne banknoty i karty kredytowe - W ramach rozwijania kreatywności dzieci projektowały własne, unikalne środki płatnicze oraz nowoczesne karty kredytowe.
5. Awers i rewers oraz praca z kartami pracy - Uczniowie poznali profesjonalne pojęcia *awersu* i *rewersu*. Swoją wiedzę utrwalili, wypełniając karty pracy polegające na dokładnym opisywaniu banknotów i monet.
6. Zabawy z papierowymi pieniędzmi - Zabawy z użyciem papierowych pieniędzy to pierwszy kontakt z symulacją transakcji przy użyciu papierowych modeli, uczący sprawnego posługiwania się gotówką.
7. Komiks „Sklep marzeń” - Następnie uczniowie przystąpili do realizacji projektu plastyczno-twórczego, który polegał na wymyśleniu nazwy własnego sklepu i tworzeniu komiksu poprzez wyklejanie produktów wyciętych z gazetek reklamowych.
8. Potrzeba czy zachcianka? - Uczniowie nauczyli się odróżniać niezbędne potrzeby życiowe od chwilowych zachcianek. Rozmowa na temat wyświetlanych prezentacji, burza mózgów, praca z kartami pracy - Dzieci mają do dyspozycji określoną liczbę punktów (np. 20), które symbolizują pieniądze. Muszą podjąć decyzję na co wydadzą swoje pieniądze. Muszą przemyśleć czy starczy im punktów na wszystkie rzeczy, które chcą kupić.
9. Rozmowa o oszczędzaniu i skarbonki z recyklingu - Podczas warsztatów kreatywnych dyskutowano o metodach oszczędzania, po czym uczniowie wykonali własne skarbonki z materiałów odpadowych i ekologicznych.
10. Trening mistrza i praktyczne obliczenia - Szybkie ćwiczenia w rozpoznawaniu nominałów oraz praktyczne obliczenia matematyczne (wydawanie reszty, sumowanie kosztów) przy użyciu papierowych modeli monet i banknotów.
11. Zabawa w sklep - Praktyczne zastosowanie wcześniejszej wiedzy – odgrywanie ról kupujących i sprzedawców w klasowych warunkach.
12. Zaproszenia dla klas 1-3 - Starsze klasy przygotowały plakaty-zaproszenia będące oficjalnym wezwaniem dla młodszych kolegów do włączenia się w dzień projektowy w szkole.
13. Dzień projektowy (28.05.26 r.) rozpoczął się od wizyty pracowników banku w naszej szkole. - Eksperci wprowadzili uczniów za kulisy świata finansów. W bogatym programie znalazły się:
- Pokaz numizmatyczny - jak rozpoznawać autentyczność banknotów i ich zabezpieczenia.
- Obsługa profesjonalnych liczarek bankowych.
- Prezentacja z elementami pokazu: „Skąd się biorą pieniądze i jak nimi mądrze zarządzać”.
- Koło fortuny – emocjonujący quiz wiedzy z nagrodami na koniec spotkania.

14. Test przedsiębiorczości – „Cukierenka pełna pyszności” - kiermasz zorganizowany przy udziale rodziców, po którym odbyło się finałowe zadanie praktyczne. Uczniowie udali się do improwizowanego „bankowego okienka”, gdzie jako młodzi bankierzy samodzielnie przeliczyli całodniowy utarg.
15. Podsumowanie i ewaluacja – Rynek opinii
Na koniec projektu zorganizowano tzw. **Rynek opinii**. Uczniowie dokonywali ewaluacji, głosując papierowymi monetami w trzech obszarach. Wyniki głosowania ułożyły się następująco:
- Zabawa (najwięcej zdobytych monet)
- Współpraca
- Nauka
16. Nagroda
W nagrodę za ogromne zaangażowanie w warsztaty w czasie dnia projektowego, zdobyte umiejętności oraz kiermasz zorganizowany w szkole, środki przekazane zostały przez Radę Rodziców uczniom klas trzecich na realizację wspólnie wybranej wycieczki klasowej.

Wnioski po realizacji projektu

- Projekt udowodnił, że edukacja finansowa połączona z elementami zabawy, gry, rywalizacji (zabawa w sklep, koło fortuny) przynosi najlepsze efekty zapamiętywania.

- Uczniowie wysoko ocenili element współpracy grupowej, co wskazuje na potrzebę częstszego organizowania pracy tą metodą.
- Praktyczne zetknięcie z narzędziami bankowymi (liczarki) oraz ekspertami mocno zakorzeniło teorię matematyczną w realnym świecie gospodarczym.