

A pénzvilág templomai

Kompetenciaterület:
Szociális, életviteli és környezeti kompetenciák

10. évfolyam

Programcsomag:
Polgár a demokráciában

A modul szerzője: Bányai László

MODULLEÍRÁS

Ajánlott korosztály	15-16 évesek
Ajánlott időkeret	3 × 45 perc
A modul közvetlen célja	Bepillantást adni a pénzvilág működésének folyamatába; néhány törvényszerű összefüggés megtapasztaltatás útján történő felismertetése
A modul témái, tartalma	Témák: Kapcsolatok – felelősség, együttműködés; társadalom – gazdaság; konfliktus – verseny; erkölcs és jog – szabályok; globalizáció – világgazdaság, világproblémák; jelenismeret Tartalom: A pénzvilág „templomai”: a tőzsde, a bank és a biztosítók. A világ legnagyobb tőzsdéi. A magyar tőzsde. Tőzsdeszótár. Internetes ügyletek. A részvények árfolyamának mozgását befolyásoló tényezők. Tőzsdejáték (szimulációs gyakorlat).
Megelőző tapasztalat	A szabad verseny kapitalizmus kialakulása
Ajánlott továbbhaladási irány	Világgazdasági kérdések elemzése
A kompetenciafejlesztés fókuszai	Önszabályozás: felelősségvállalás, nyitottság Énhatékonyság-érzés: egészséges önbizalom A szociális kompetenciákhoz szükséges kognitív készségek: információkezelés, kritikai gondolkodás, szabálykövetés, rugalmasság Társas kompetenciák: véleményalkotás, együttműködés
Kapcsolódási pontok	A NAT-hoz: Ember és társadalom; Földünk és környezetünk; Életvitel és gyakorlati ismeretek Tantárgyakhoz: földrajz (gazdaságföldrajz); történelem; társadalomismeret Modulokhoz: New Deal – válság és kiútkeresés (szka208_03)
Támogató rendszer	Csődtömeg (Rogue Trader, angol film, 1998, r.: James Dearden)

Módszertani ajánlás

Szerencsés, ha a modul három óráját sikerült egyben megtartani, bár a foglalkozás részekre is tagolható.

A terem berendezését, különösen a játék során, mindenképpen úgy kell kialakítani, hogy a hat csoport egymástól jól szeparáltan működhessen, hiszen versenyjátékokról van szó.

A kártyák papíron is odaadhatók a gyerekeknek, de sokkal hatásosabb, ha ki vannak vetítve – ez a fajta megjelenítés ugyanis kicsit felidézne az igazi tőzsdék hangulatát.

A modul mellékletei

Tanári segédletek

P1 – Háttérinformációk (tőzsde, bank, biztosító)

P2 – Megoldókulcs a fogalmak és definíciók párosításához

P3 – Összesítő táblázatok a tőzsdejátékhoz

P4 – A játékban szereplő kártyák (szerkeszthető változatban, arra az esetre, ha meg tudjuk oldani a számítógépek kivetítést)

Tanulói segédletek

D1 – A tőzsde (szemelvények)

Minden tanuló számára sokszorosítani kell.

D2 – Tőzsdeszótár (fogalom- és definíciós kártyák)

Minden csoport számára sokszorosítani kell egy teljes kártyasorozatot, amit felhasználás előtt részekre kell vágni.

D3 – Internetes tőzsdézés (információs kártyák)

A mellékletet a csoportok számára megfelelő mennyiségben kell lemásolni, és felhasználás előtt részekre kell vágni.

D4 – A részvények mozgása

A lapot minden tanuló számára sokszorosítani kell.

D5 – A tőzsdejáték leírása

A lapot minden tanuló számára sokszorosítani kell.

D6 – A tőzsdejáték kártyái

Ha az árfolyamokat sikerül kivetíteni, akkor minden kártyából csak egy darabra van szükség a játékvezető számára. Ha erre nincs mód, akkor a kártyákat minden csoportnak meg kell kapnia a játék adott szakaszában.

D7 – Elszámoló táblázat a csoportok számára

A csoportok számának megfelelő mennyiségben kell sokszorosítani.

D8 – Minta az elszámoláshoz

A csoportok számának megfelelő mennyiségben kell lemásolni.