

Metodický návod: 10-Julka a čarovné mince

Vzdelávacia oblasť: Jazyk a komunikácia, Človek a spoločnosť

Predmet: Ranný kruh/Slovenský jazyk a literatúra/Etická výchova/Informatika

Audioverziu príbehu si môžu žiaci vypočuť aj počas výtvarnej výchovy či suplovanej hodiny.

Tematický okruh: Virtuálne nákupy (CHRÁŇ)

Kompetencie: Ekonomické myslenie, praktické životné zručnosti - komunikácia, pravdovravnosť (integrita)

NŠFG: Rozhodovanie a hospodárenie spotrebiteľov, prijímať finančné rozhodnutia so zvažovaním alternatív a ich dôsledkov

Čo sa žiaci naučia o peniazoch

- Rátať s tým, že na nákupy v hrách používajú skutočné peniaze z prepojeného bankového účtu.
- Nastaviť si hry a aplikácie tak, aby mi neumožňovali nákupy bez povolenia rodičov.
- Prisúdiť väčšiu hodnotu reálnym tovarom/zážitkom než virtuálnym.

Podnety na rozhovor

- Prečo si Julka myslela, že nenakupuje za skutočné peniaze?
- Ako sa mama a otec dozvedeli o nákupoch?
- Čo urobila rodina, aby sa to už neopakovalo?
- Ako by ste sa zachovali na Julkinom mieste?
- Čo je podľa vás hodnotnejšie - virtuálne veci v hre alebo skutočné zážitky? Prečo?
- Kedy je dobré si kúpiť niečo v hre a kedy nie?

Podnety na kreslenie k príbehu

Nakresli postavy zo svojej obľúbenej počítačovej hry. Nakresli, aké vylepšenia by si pre nich chcel/a.

Zhrnutie a aplikácia - očakávané postoje žiakov

- Keď vidím tlačidlo „KÚPIŤ“ v hre, najprv sa spýtam rodičov, či to stojí skutočné peniaze.
- Viem, že peniaze, ktoré miniem na virtuálne veci, už nemôžem použiť na niečo skutočné a užitočné.
- Pred každým nákupom si premyslím, či to skutočne potrebujem a či to stojí za tie peniaze.
- Peniaze radšej využijem na niečo, čo si môžem užiť v realite - ako výlet, knihu alebo hračku.