

## Opis przykładu dobrej praktyki

Informacje ogólne o przedsięwzięciu:

|   |   |
|---|---|
| <b>Nazwa szkoły/placówki</b>                  | Szkoła Podstawowa im. Wandy Kawy i Bronisławy Kawy w Kośmidrach   |
| <b>Nazwa i rodzaj przedsięwzięcia</b>         | <b>Regionalny Konkurs Wiedzy Ekonomicznej „Bank, matematyka i Ty”</b>   |
| <b>Obszar pracy szkoły,</b>                   | Kształcenie, wychowanie, rozwój zainteresowań, współpraca z instytucjami i środowiskiem lokalnym  |
| <b>Imię nazwisko autora/autorów</b>           | <b>Iwona Kępa</b> – nauczyciel nauczania zintegrowanego, opiekun Szkolnej Kasy Oszczędności; nauczyciel dyplomowany<br><b>Teresa Kopyto</b> – nauczyciel matematyki, dyrektor szkoły; nauczyciel dyplomowany  |
| <b>Osoby/szkoły/instytucja współpracujące</b> | Konkurs realizowany jest z Inicjatywy Szkolnej Kasy Oszczędności we współpracy z Oddziałem I Banku BKO BP w Lublińcu. Patronatu udzielają również Urząd Gminy Pawonków i Starosta Powiatu Lublinieckiego. Patronat medialny: portal Lubliniec Info oraz Gazeta Lubliniecka.<br>Nauczyciele – opiekunowie drużyn biorących udział w konkursie pracują w komisji konkursowej. |
| <b>Adresaci</b>                               | Uczniowie klas V – VI szkół podstawowych z terenu Gminy Pawonków, powiatu lublinieckiego i powiatów ościennych  |
| <b>Liczba osób biorących udział</b>           | W konkursie biorą udział 3-osobowe drużyny reprezentujące szkołę. Liczba uczestników w zależności od liczby zgłoszonych szkół waha się od 20 – 30.  |
| <b>Termin i miejsce realizacji</b>            | Konkurs odbywa się cyklicznie w Szkole Podstawowej w Kośmidrach w terminie kwiecień/maj   |

Cele i założenia:

### **Cel główny :**

Przygotowanie do aktywnego i świadomego uczestnictwa w życiu gospodarczym. Kształtowanie i rozwijanie kompetencji kluczowych ze szczególnym uwzględnieniem postawy przedsiębiorczości.

### **Cele szczegółowe:**

- Popularyzacja wiedzy o działalności banków.
- Rozbudzanie zainteresowania wiedzą ekonomiczną.
- Kształtowanie postawy świadomego konsumenta.
- Poznanie historii pieniądza, wartości pieniądza i jego siły nabywczej.
- Wzbogacanie słownictwa ucznia o pojęcia związane z ekonomią i bankowością.

- Rozwijanie sprawności rachunkowej w zakresie obliczeń pieniężnych, rozwiązywanie zadań tekstowych związanych z kupowaniem, reszta, przeliczaniem walut.
- Rozwijanie poczucia przynależności do grupy i odpowiedzialności za podejmowane wspólnie działania.
- Kształtowanie zachowań prospołecznych i umiejętności współpracy w grupie zadaniowej.
- Popularyzowanie działalności SKO Kośmidry oraz SKO w ogóle.

#### Opis działań:

Około dwóch tygodni przed planowaną datą przedsięwzięcia, w ramach przygotowań do konkursu, na blogu SKO Kośmidry <http://www.szkolneblogi.pl/blogi/sko-kosmidry> pojawią się „Zadania do trenowania”. Do prezentacji zagadnień wykorzystujemy własne zadania interaktywne przygotowywane z wykorzystaniem [www.learningapps.org](http://www.learningapps.org). W ten sposób zapraszamy i zachęcamy uczestników do trenowania razem z nami. Dzięki temu zawodnicy mogą sprawdzić, utrwalić wiadomości przed rozgrywkami głównymi. Śledzenie wpisów na blogu pozwala zorientować się w tematyce konkursu. Wartością dodaną jest zwiększona popularność bloga okresie przed konkursem i tuż po.

#### Ramowy plan konkursu:

- Powitanie gości
- Rozgrywki
- Przerwa na poczęstunek
- Część artystyczna
- Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród
- Zakończenie konkursu.

W zależności od tempa rozgrywek konkurs składa się z 7–8 części. Przed każdą rundą prowadzący podaje dokładną instrukcję. Uczestnicy mogą poprosić o powtórzenie zadania lub dokładniejsze wyjaśnienia. Na stolikach przygotowane są kartki i długopisy, z których można dowolnie korzystać, np. do obliczeń, notatek. Drużyna rozwiązuje zadanie wspólnie, ale odpowiedzi udziela jedna, wyznaczona osoba.

**Runda I – „Wiadomości z Bankowości”** – polega na rozwiązaniu krzyżówki finansowej, z hasłami obejmującymi zakres tematyczny konkursu. W każdej edycji konkursu organizatorki opracowują nową, autorską krzyżówkę.

**Runda II – „Liczymy pieniądze”** – polega na dokładnym policzeniu „garści” bilonu. W tej konkurencji przydaje się nie tylko sprawne liczenie pieniędzy, ale strategia pracy drużyny. Oprócz punktów za poprawne podanie kwoty, dodatkowy bonus można uzyskać za szybkość wykonania zadania.

**Runda III – „Zadania do rozwiązania”** – zespoły uczniowskie rozwiązują zadania tekstowe dotyczące prostych obliczeń procentowych, kupowania, obliczania oprocentowania lokaty/kredytu, obniżki/podwyżki cen towaru. W każdej edycji konkursu organizatorki opracowują nowy zestaw zadań.

**Runda VII (ostatnia) – gra strategiczna „Raz, dwa, trzy – decydujesz Ty”** – w tej rundzie można punkty zdobyć, ale można też stracić. Pytania są pogrupowane w trzech zestawach: pytania za 1p., za 2p. i za 3p. Każdy zestaw zawiera pytania około 30 – 35 ponumerowanych pytań. W każdej edycji konkursu baza pytań jest modyfikowana. Za poprawną odpowiedź drużyna zyskuje punkty, za odpowiedź błędną lub brak odpowiedzi traci tyle punktów, ile wartość było wybrane pytanie. Wynik zależy więc od strategii gry zespołu. W tej rundzie rozgrywane są 3 kolejki, które kończą konkurs.

W razie remisu rozgrywana jest dodatkowa kolejka w celu rozstrzygnięcia konkursu.

Oprócz elementów stałych opisanych wyżej w każdej edycji konkursu przygotowujemy zadania, które stanowią element zaskoczenia, uatrakcyjnią rozgrywki. Należą do nich między innymi:

**Runda – „Na zakupach”** – uczestnicy otrzymali gazetkę reklamową jednej z popularnych sieci handlowych oraz wirtualne 20 zł do wydania. Korzystając z oferty należało zaplanować zakupy tak, aby można było przygotować obiad i deser (co najmniej z 3 produktów). Koniecznie trzeba było kupić też owoc i coś do picia. Resztę można wydać dowolnie (np. na smakołyki). Koszt zakupów musi być równy 20 zł lub możliwie najbliższy tej kwoty. Jeśli koszt zakupów przekroczył ustaloną kwotę drużyna nie otrzymała punktów za tę konkurencję.

**Runda – „Gdzie ukryty jest skarb?”** – drużyny otrzymały tajną mapę i klucz do skarbu. Zadanie polegało na odgadnięciu, na której wyspie piraci zakopali skrzynię ze skarbami. Aby się tego dowiedzieć, należało podążać po mapie, korzystając ze wskazówek zawartych w kluczu do skarbu. Zadanie to wymaga dużej sprawności rachunkowej w obrębie czterech podstawowych, kolejności wykonywania działań, zamiany procentu na ułamek i odwrotnie, obliczania procentu z liczby.

**Runda – „Kalambury”** – wyznaczony zawodnik losuje powiedzenie / aforyzm o pieniądzu i rysuje bądź pokazuje hasło, a jego drużyna odgaduje hasło. Ilość haseł odpowiada ilości drużyn biorących udział w konkursie.

**Runda** – „Łamigłówka – Literówka” – Z liter podanego hasła, np. *autoryzacja transakcji płatniczej*, zawodnicy układają wyrazy tematycznie związane z konkursem, czyli pojęcia bankowe lub matematyczne. Litery można dowolnie przestawiać lub użyć kolejnych liter hasła. Za każdy ułożony wyraz zdobywają punkt.

Runda „**Banknoty znam – radę sobie dam**” – zadanie polega na rozpoznaniu nominału banknotu na podstawie, koloru, wizerunku władcy, hologramu lub oznaczenia dla osób niewidomych. Autorskie karty pracy, przygotowujemy na każdą edycję konkursu.

**Runda „Puzzle”** – układanie puzzli na czas (puzzle przygotowane na daną edycję konkursu)

**Runda „Rebusy”** – drużyny rozwiązują rebusy, przygotowane na daną edycję konkursu.

Do pracy w komisji konkursowej zapraszamy nauczycieli – opiekunów drużyn, co pozwala na sprawne prowadzenie rozgrywek i obiektywną ocenę. Gościnnie pracach komisji biorą udział przedstawiciele sponsorów.

W przerwie zapraszamy uczestników i gości na poczęstunek oraz program artystyczny przygotowany przez uczniów naszej szkoły. Konkursowi towarzyszy zwykle wystawa prac plastycznych wykonanych w ramach programu SKO.

Ogłoszenie wyników i wręczenie nagród odbywa się w obecności przedstawicieli sponsorów. Rangę imprezy podkreśla obecność pani Dyrektora Oddziału 1 Banku PKO w Lublińcu, z którym szkoła współpracuje w ramach programu SKO.

Nagrody i dyplomy otrzymują nie tylko laureaci I, II i III miejsca, ale wszystkie drużyny biorące udział w konkursie. Specjalne podziękowania otrzymują też nauczyciele – opiekunowie oraz osoby, które angażują się podczas prac związanych z przygotowaniem konkursu.

### Uzyskane efekty

Pierwsze edycje konkursu miały zasięg gminny. Sukces przedsięwzięcia zachęcił nas do rozszerzenia formuły konkursu. Po otrzymaniu patronatu Starosty konkurs zmienił się w konkurs powiatowy, aby po kilku latach osiągnąć zasięg regionalny. Dotychczas odbyło się 6 edycji konkursu. Są szkoły, które biorą udział w konkursie od początku i takie, które dołączyły w kolejnych edycjach. Ogromnie cieszy fakt, że popularność konkursu i jego zasięg z roku na rok rośnie. Przyjeżdża do nas coraz więcej drużyn. Mamy nadzieję, że nasz konkurs wpisze się na stałe w kalendarz imprez powiatowych wypełniając lukę w edukacji ekonomicznej najmłodszych.

Relacja z przebiegu konkursu ukazuje się na stronie szkoły ( [www.kosmidry.pl](http://www.kosmidry.pl)), na szkolnym blogu SKO Kośmidry ( <https://www.szkolneblogi.pl/blogi/sko-kosmidry/>), profilu szkoły na

Facebooku, na portalu Lubliniec Info (<http://lubliniec.info/>) oraz w Gazecie Lublinieckiej i w Biuletynie Informacyjnym Gminy Pawonków.

Przykładowe linki:

<http://lubliniec.info/arttykul/9380/bank,-matematyka-i-ty>

[http://lubliniec.info/arttykul/11157/bank,-matematyka-i-ty\\_-kochanowice-najlepsze](http://lubliniec.info/arttykul/11157/bank,-matematyka-i-ty_-kochanowice-najlepsze)

<http://www.kosmidry.pl/news/show/507>

<http://www.kosmidry.pl/news/show/185>