

Játékos Pénzügyi Tudatosság

A jó gyakorlat létrehozója, működtetője* Tolna Vármegyei SzC Perczel Mór Technikum és Kollégium

Helyszín

Ország*: Magyar

Város* Bonyhád

Iskola: Tolna Vármegyei SzC Perczel Mór Technikum és Kollégium

Cél

Interaktív pénzügyi társasjáték elkészítése és használata, azért, hogy fejlessze a diákok pénzügyi tudatosságát.

Időtartam

A társasjáték elkészítése egy hét, azután a játék a következő évben rendszeresen használható tanórákon, szakkörökön, egyéb programokon (pl. nyílt nap, pályaaorientációs napok, tábor).

A jó gyakorlat részletes leírása

A gyakorlat célja, hogy a diákok egy saját fejlesztésű gazdasági témájú társasjátékot készítsenek, amelyben alkalmazzák a tanult gazdasági fogalmakat, döntéshozatali mechanizmusokat és kreatív problémamegoldó képességeiket.

Szükséges eszközök: kartonpapír, színes papírok, filcek, számológép

A játék elkészítésének lépései

Bevezetés és ötletelés

A diákok megismerik a társasjáték-készítés alapjait és elkezdik az ötletelést.

- Inspiráció: Bemutatásra kerülnek ismert gazdasági témájú társasjátékok (pl. Monopoly, Cashflow, Gazdálkodj okosan!).
- Közös gondolkodás: A diákok csoportokat alkotnak (3-5 fő), és közösen meghatározzák a játék fő témáját (pl. vállalkozásindítás, pénzügyi befektetések, fenntartható gazdaság, munkaerőpiac stb.).
- Alapkonceptió kidolgozása: A csoportok vázlatosan meghatározzák a játék célját, a játékmenet főbb elemeit és a gazdasági folyamatokat, amelyeket meg akarnak jeleníteni.

Játékszabályok és mechanika kidolgozása

A diákok megtervezik a játék részleteit és szabályait.

- Játéktábla és játékelemek tervezése: Milyen mezők lesznek a táblán?
- Játékmenet kidolgozása: Mik a játékosok lépései? Milyen döntéseket kell meghozniuk?
- Gazdasági szimuláció beépítése: Hogyan lehet a játékban megtanítani a pénzügyi kockázatokat, befektetéseket, kereslet-kínálat működését?

A játék elkészítése és tesztelése

A diákok elkészítik a játék fizikai változatát, majd kipróbálják.

- Játéktábla megrajzolása és nyomtatása/kézzel elkészítése
- Játékkártyák, pénz, dobókocka, bábu és egyéb kellékek kivitelezése
- Tesztelés kis létszámú csoportokban –Működnek-e a szabályok? Milyen hibák vagy hiányosságok merülnek fel?

Játékbemutató és értékelés

A diákok bemutatják az elkészült játékot.

- Játéktesztelés más csoportokkal: A diákok kipróbálják egymás játékait és visszajelzést adnak.
- Reflexió: Mi működött jól? Milyen gazdasági tanulságokat lehet levonni a játékból?
- Fejlesztési javaslatok: Hogyan lehetne tovább finomítani a játékot?

KÉP

QR kód
(a mellékletek eléréséhez)

Ágazatok	ágazattól független	<input checked="" type="checkbox"/>	ágazatok* kiemelten a gazdálkodás és menedzsment ágazat
Együttműködő partnerek			
Célcsoportok	óvodások* középiskolások* szülők	<input type="checkbox"/> alsó tagozatos általános iskolások* <input checked="" type="checkbox"/> felsőoktatásban tanulók* <input type="checkbox"/> tanárok/oktatók	<input type="checkbox"/> felső tagozatos általános iskolások* <input type="checkbox"/> felnőttek* <input checked="" type="checkbox"/>
Eredmények, indikátorok	A program kipróbálás alatt áll.		
Egyediség, kiemelt értéke	Elkészül egy diákok által elképzelt, közösen elkészített játék.		
Fejlesztés erőforrásai	A beruházása a szakképzési centrum saját forrásából valósul meg (alapanyagok).		
Módszertan	Csoportmunka		
Digitalizáltság	A leírást, a játékszabályt, a diákok számítógépen írják és szerkesztik meg.		
Az adaptálás feltételei (anyagi/humán erőforrás)	Az elkészült társasjáték átvehető, bárki által használható, illetve készíthető saját verzió, minimális befektetéssel (anyagköltség).		
Információk	https://www.tmszc.hu		