



# FINANTS- KIRJAOSKUS

*oma rahaasjade korraldamine*

*„Pildid ja esemed”*

*Aktiivse metoodika õppevahend 3*



**PERL**

## Finantskirjaoskus, oma rahaasjade korraldamise õppevahend

„Pildid ja esemed“

### Aktiivse metoodika õppevahend 3

Esimest korda välja antud 2011. aastal

Väljaandja: PERL (Partnership for Education and Research about Responsible Living) – vastutustundlikku eluviisi edendav teadus- ja haridus koostööprojekt

Hedmarki ülikooli kolledž, Hamar, Norra

<http://www.perlprojects.org/>



ISBN: 978-82-7671-857-7



Lifelong Learning Programme



Projekti rahastati Euroopa Komisjoni toetusest. Trükkis kajastab üksnes autorite seisukohti ning komisjon ei vastuta selles esitatud info võimalike vigade eest.

Õppevahendi valmimist rahastab osaliselt Iirimaa haridus- ja teadusministeerium, osana oma panusest ÜRO säästvat arengut toetava hariduse aastakümnesse 2005–2014.

Õppevahendi valmimist rahastab osaliselt Dublini kutsehariduskomitee (CDVEC) õppekavade koostamise töörühm, Dublin, Iirimaa.

Autoriõigus © 2011, autorid.

### Toimetajad



Professionshøjskolen UCC

Jette GOTTSCHAU, Professionshøjskolen UCC, Taani



Lenka PETÝRKOVÁ, Generation Europe, Tšehhi Vabariik



Suzanne PISCOPO, Malta Ülikool, Malta

### Autorid

Finola BUTLER, Curriculum Development Unit (CDVEC), Iirimaa

Jette GOTTSCHAU, Professionshøjskolen UCC, Taani

Steinunn Anna GUNNLAUGSDOTTIR, Society for Life-skill Teachers in Upper Secondary Schools, Island

Sjöfn GUDMUNDSDOTTIR, Society for Life-skill Teachers in Upper Secondary Schools, Island

Margaret JEPSON, Liverpooli John Mooiri ülikool, Ühendkuningriik

Nuno MELO, ESEL, Lissaboni hariduskõrgkool, Portugal

Lenka PETÝRKOVÁ, Generation Europe, Tšehhi Vabariik

Miriam O'DONOGHUE, Curriculum Development Unit (CDVEC), Iirimaa

Suzanne PISCOPO, Malta ülikool, Malta

Gregor TORKAR, EGEA, Institution for Nature, Sloveenia

### Kujundus ja küljendus

Zoo FARKOVÁ

Marie ŘÍMANOVÁ

Generation Europe, Czech Republic

### Tänuavaldus

PERLi töörühm 4a (aktiivsed õppemetoodikad) tänab Victoria W.Thoreseni, PERLi projektijuhti ja Hedmarki ülikooli kolledži abiprofessorit toetuse eest õppevahendi väljatöötamisel.



# SISUKORD

<i>SISSEJUHATUS</i> .....	4
<i>FINANTSHARIDUSE VAJADUSE PÕHJENDUS</i> .....	5
<i>HARIVAD MÄNGUD</i> .....	6
<i>MÄNGUKAARDID</i> .....	7
<i>KAARTIDEL ESITATUD TERMINID KOOS DEFINITSIOONIGA</i> .....	17
<i>SPLASH: FINANTSKIRJAOSKUSE MÄNG</i> .....	18
<i>MÄNGU EDASI ARENDAMINE</i> .....	20
<i>ALLIKAD</i> .....	21

# SISSEJUHATUS

Vastutustundlikku eluviisi edendav teadus- ja haridus koostööprojekt (PERL) ühendab haridustöötajaid – teadustöötajaid ja tegevõpetajaid – 120 asutusest rohkem kui 50 riigis. Ühingu tegevuse aluseks on arusaam, et nii üksikisikud kui ka ühiskond tervikuna peavad oma seniste valikute ja eluviisi asjus põhjalikult aru pidama ning ümber orienteeruma, et vähendada kliimamuutuse ja finantsilise ebastabiilsuse negatiivset mõju, kindlustada ressursside õiglasemat jaotamist ning toetada inimkonna kestlikku ja väärikat arengut üleüldiselt. Toetudes tarbimisteadlike kodanike võrgustiku (CCN) kuue aasta pikkusele töökogemusele, töötavad PERLi liikmed välja projekte, meetodikaid ja materjale, et innustada inimesi andma oma igapäevaste valikute kaudu panuse edasiviivatesse muutustesse.

PERL annab oma osa säästvat tarbimist ja tootmist käsitlevasse Marrakechi protsessi ja samuti ÜRO säästvat arengut toetava hariduse aastakümnesse (2005–2014), kus osalevad aktiivselt ÜRO keskkonnaprogramm (UNEP), UNESCO, Itaalia säästva tarbimise alase hariduse töörühm ja Rootsi keskkonnaministeerium. PERL tegutseb nii Euroopas (Erasmuse akadeemilise võrgustikuna) kui ka Aasia ja Vaikse ookeani piirkonnas, Aafrikas ja Ladina-Ameerikas.

PERLi võrgustik on ulatuslik mitut valdkonda ühendav organisatsioon, mille töörühmade liikmetest koosnev tuumikut toetab lai nõustajate võrgustik. PERLi tööd koordineeritakse Hedmarki ülikooli kolledžis Norras. PERLi toetab ka Norra laste, võrdõiguslikkuse ja sotsiaalse kaasatuse ministeerium.

Üks PERLi töörühmi on keskendunud aktiivsetele meetodikatele ja selle eesmärk on töötada välja õppematerjale, milles arendatakse edasi esimese aktiivse meetodika õppevahendi „Pildid ja esemed”<sup>1</sup> ja noortevahetuse õppevahendi<sup>2</sup> õpilasekeskseid edasiviivaid õppemeetodeid.

Uue õppevahendi eesmärk on edendada finantskirjaoskust. See sisaldab taustainfot oma rahaasjade korraldamise alase hariduse vajaduse ja harivate mängude kohta ning algupärast kaardimängu, mida võib mängida mitut moodi.

<sup>1</sup> Esimese aktiivse meetodika õppevahendi „Pildid ja esemed” töötas välja tarbimisteadlike kodanike võrgustik (CCN) ja see pakub samm-sammulisi juhtnööre säästva arengu alaste tegevustega seotud õppe kavandamiseks ja rakendamiseks, kasutades pilte ja esemeid.

<sup>2</sup> UNEPi/UNESCO noortevahetuse õppevahend aitab õpetajatel ja õpilastel omandada ja jagada teadmisi säästva eluviisi kohta.

## ÕPPEVAHENDI EESMÄRK

### Sihtrühm

- Haridustöötajad, õpetajad ja organisatsioonid, kes tahaksid korraldada seminare ja töötubasid isiklike rahaasjadega seotud teemadel.

### Sihid

- Aidata õpilastel õppida tundma ja mõista isiklike rahaasjade haldamise põhimõtteid ja selle teemaga seotud termineid.

- Aidata õpilastel kasutada omandatud teadmisi ühtsel viisil, et teha vastutustundlikke valikuid ja tegutseda nii iseenda kui ka teiste huvides.

- Esitleda loomingulist ja uuenduslikku meetodikat ning pakkuda välja originaalseid õppematerjale- ja vahendeid isiklike rahaasjade alase hariduse andmiseks.

# FINANTSHARIDUSE VAJADUSE PÕHJENDUS

Paljude riikide valitsused üle kogu maailma on hakanud teadvustama tekkivat tungivat vajadust finantshariduse järele, et tagada kodanike finantsiline kindlustunne kogu elu jooksul. Erilist tähelepanu pööratakse noortele inimestele, sest selles rahvastikurühmas esineb spetsiifilisi probleeme, nagu oma rahaasjade korraldamise oskuse vähesus, suurenev tööpuudus ning kontrollimatu krediidi kasutamine ja laenu võtmine. Noortega tegelevate haridustöötajate roll on äärmiselt oluline: nad peavad õpilastega arutama kõnealuseid teemasid ja suunama neid vastutustundlike, loomingu- liste ja säästvate valikute ja lahenduste poole.

Rahaküsimustega puutuvad oma igapäevaelus kokku kõik inimesed ja oma rahaasjade korraldamise oskus on tähtis eluline oskus. Tehnoloogiline areng viimase paarikümne aasta jooksul on toonud kaasa lihtsasti kättesaadavate toodete ja teenuste hulga ülikiire suurenemise ka finantsvaldkonnas, nii et rahaasju puudutavate otsuste tegemine on muutunud sellevõrra keerulisemaks. Tänapäeva tarbija peab suutma kõikidel toodetel ja teenustel vahet teha, et leida sobivaimad oma vajaduste ja eesmärkide jaoks ja nii korraldada oma

isiklike rahaasju edukalt. Finantsraskused võivad mõjutada inimese enda ja ka tema pere heaolu väga palju, samuti finantsilist kindlustunnet praegu ja tulevikus.

Lapsi ja teismelisi peetakse tähtsateks tarbijarühmadeks. Nad on tihti mitmesuguste toodete ja teenuste turustamise sihtgrupid. Spender (1998) väidab, et turustajad ja reklaamijad pööravad lastele üha rohkem tähelepanu raha pärast, mida lapsed ise kulutavad, mõju pärast, mida nad oma vanemate rahakulutamisele avaldavad ja raha pärast, mida nad hakkavad kulutama, kui on täiskasvanuks saanud. Veel hiljuti oli lastele suunatud turustustegevus keskendunud maiustustele ja mänguasjadele. Nüüd hõlmab see ka rõivaid, jalatseid, kiirtoitu, spordivarustust, arvutitooteid ja tualett- tarbeid ning samuti täiskasvanutele mõeldud tooteid, nagu autod ja krediitkaardid. Kogu see müügiesitamine võib kergesti tuua kaasa ületarbimise ja - kulutamise ning viia mitmesuguste finantsprobleemideni, eelkõige võlgadeni, mille eest vastutavad noored ise, nende perekonnad ja terve kogukond.

## VASTUTUSTUNDLIK ELUVIIS

*PERLis tähendab vastutustundliku eluviisi põhimõtte praeguste prioriteetide ümberhindamist, inimsuhete ümbermõtestamist, uutmoodi lähenemist olemasolevate majanduslike, sotsiaalsete ja ökoloogiliste probleemide lahendamisele kogu ühiskonnas ning teaduskogukonna ja ühiskonna vahelise dialoogi tõhustamist. Vastutustundliku eluviisi alane haridus pakub võimalusi õppida tundma tarbimisega seotud süsteeme ja protsesse. See tähendab uuestiõppimist ja info ümberkorraldamist laiemas kontekstis. Vastutustundliku eluviisi alane haridus sõltub selliste kesksete küsimuse ümbermõtestamisest, nagu materiaalse ja mittemateriaalse heaolu väärtus ning kaasinimeste austamise ja teenimise tähtsus. Praegune olukord näitab, et inimeste arutlemisoskus ja analüüsivõime vajab põhjalikku arendamist, et suudaksime dekodeerida ulatuslikud ja agressiivsed kaubandusliku sisuga sõnumid, millega me kõikjal pidevalt kokku puutume.*

*(Lisainfot vastutustundliku eluviisi kohta leiate aadressilt: [www.perlprojects.org](http://www.perlprojects.org))*

Paljudes riikides on noortel inimestel ligipääs krediidile palju varasemas eas kui nende vanematel. Seepärast peavad nad juba noorena süvitsi mõistma, mis on krediit. Ühe uuringu (Gudjonsdottir, Hjartardottir, 2007) – järgi ei ole noored inimesed rahandusalaste põhimõtete ja sõnavaraga tuttavad. Nad ei oma selget ettekujutust, mis on finantsleping, isegi kui nad on lepingule alla kirjutanud.

Seega peaks finantsharidus andma lastele ja noortele parema arusaamise rahandusalastest põhimõtetest, terminitest ja finantslepingutest. Samuti peaksid noored teadvustama turustus- ja reklaamitegevuse mõju ning saama aru, kuidas mõjutavad nende valikud nii nende endi kui ka teiste inimeste vajaduste ja soovide täitmist. Eakohasel finantsharidusel on oluline roll vastutus-tundliku eluviisi arendamisel.

## HARIVAD MÄNGUD

Aktiivse õppimise ja õpetamise metoodikate alus on transformatiivne lähenemine, mis pakub võimalusi vastastikuseks toimeks õpetaja ja õpilaste vahel, õpilaste endi vahel ning õpilaste ja õpitava aine vahel. Transformatiivne lähenemine aitab õpilastel aktiivselt kujundada oma arusaamu, tähendusi ja väärtusi.

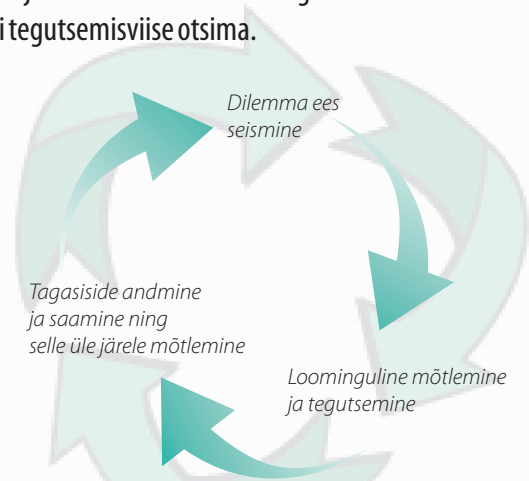
Üks vanimaid aktiivseid õppemetoodikaid on mäng. Mängudes võivad õpilased osaleda üksi või rühmadena. Mängud hõlbustavad uute terminite ja põhimõtete tundma õppimist ja arendavad kriitilise ja mitmekihilise mõtlemise, tõendite kaalumise, eesmärkide seadmise ja lahenduste otsimise oskusi.

Võib väita, et mängud on huvitavad peamiselt seetõttu, et need sisaldavad võistlusmomenti ja võimalust saada võitjaks. Mäng innustab andma oma parima, et olla edukas. Võit motiveerib mängus aktiivselt osalema ja strateegiat valima. Eriti head on harivad mängud, mis arendavad kriitilist ja loomingulist mõtlemist. Niinimetatud loomingulised mängud töötatakse välja just seda eesmärki silmas pidades.

ÜRO globaalse kokkuleppe dilemma mängu (2011) ning Qvortrupi (2006 a, b, c) ja Knoopi (2006) teooriate alusel võib öelda, et loomingulised mängud sisaldavad järgmisi põhijooni.

*Dilemma ees seismine:* mängus tähendab see, et mängijal on valida vähemalt kahe võimaluse vahel ja seejuures tuleb teha otsuseid ja järele mõelda mitmesugustes küsimustes, kaasa arvatud eetilistes. Dilemma võib tekitada huvi teemat paremini tundma õppida ja kujundada välja oma seisukoht.

*Loominguline mõtlemine ja tegutsemine:* oma reeglite ja materjalide kaudu õhutab mäng dilemmasid uurima ja uusi tegutsemisviise otsima.



*Tagasiside andmine ja saamine ning selle üle järele mõtlemine:* tagasiside ajendab mängijat oma mõtteviisi üle järele mõtlema ja oma valikuid üle vaatama. Mängija ülesandeks võib olla esitada küsimusi, leida vastuseid mitmesugustele probleemidele, valida sobivaid lahendusi ja võib-olla isegi avastada uusi dilemmasid. Mängijat hinnatakse või autasustatakse vastavalt tema loomingulistele pingutustele.

Neid kolme põhijoont võib kasutada ka oma rahaasjade korraldamise õpetamise ja õppimise alaste loominguliste mängude väljatöötamisel. Eesmärk on panna õpilased mõtlema loominguliselt vastutustundlike valikute ja käitumise üle rahaasjade korraldamisel ning leidma ja valida alternatiivseid lahendusi ja tegutsemisviise.

Allolevat mängu saab mängida mitut moodi. Mängu põhieesmärk on edendada rahandusalase sõnavara tundmist. Seda võib aga kohandada ka rikkalikuma õppekogemuse pakkumiseks, innustades õpilasi leidma uusi viise teemade mõistmiseks ja seostamiseks ning käituma nendele vastavalt (Qvortrup, 2006).

Järgmistel lehekülgedel on  
32 mängukaarti

# SPLASH: FINANTSKERJAO SKUSE MÄNG

Õpetajal või mängu läbiviijal  
soovitatakse kaardid välja lõigata  
ja lamineerida, et kaitsta neid kulumise eest.

# MÄRKMED



Handwriting practice lines consisting of 15 horizontal lines spaced evenly across the page, intended for writing practice.





## Kauplus võit teenusepakkuja

Asutus, kus inimesed saavad osta  
tooteid ja teenuseid.



## Tarbijameene

Toodete ja teenuste kasutamine  
ja ostmine



## Reklaam

Tellitud suhtusvorm, mida kasutatakse  
toodete, teenuste, ideede või  
sündmuste tutvustamiseks.



## Töö

Täitmist vajav ülesanne.



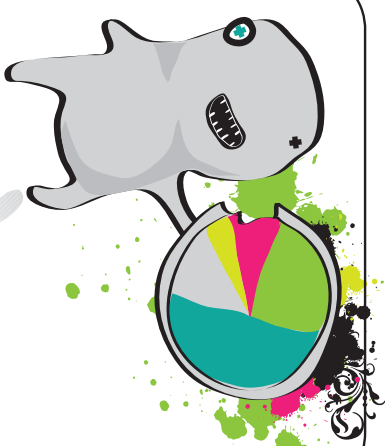
## Tarbijameene

Asutus, mis pakub finantsteenuseid  
(nt võtab vastu deposite, osutab säästmis- ja  
investeeringuteenuseid ja annab välja laene).



## Võlg

Kellelegi võlgnetav rahasumma.



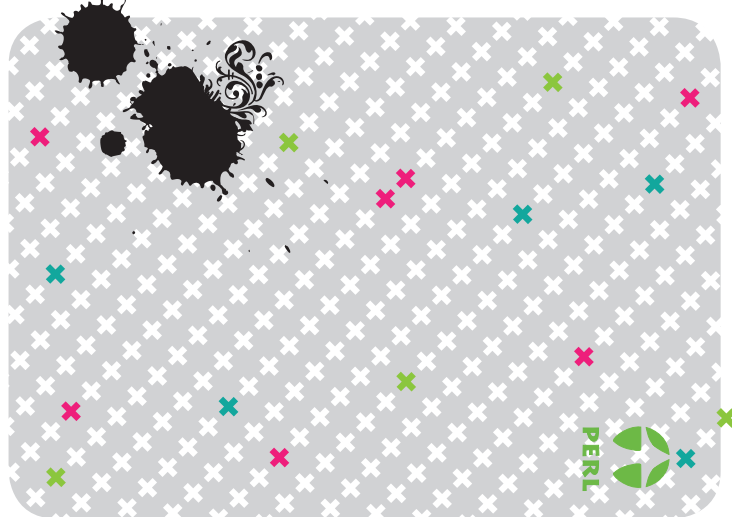
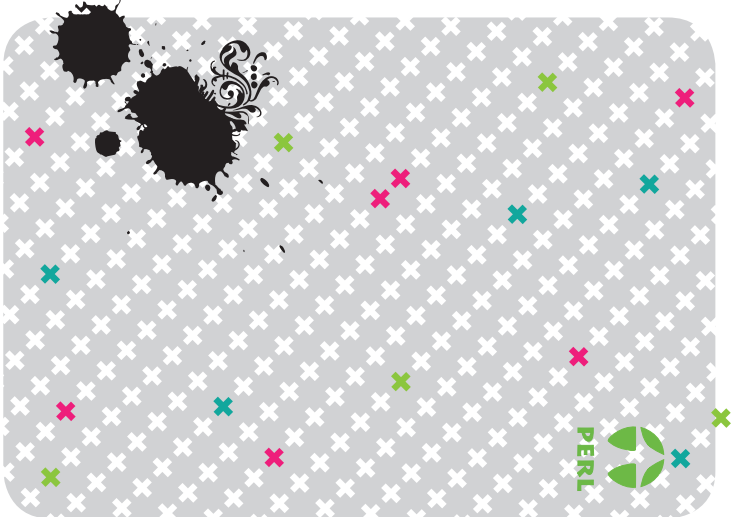
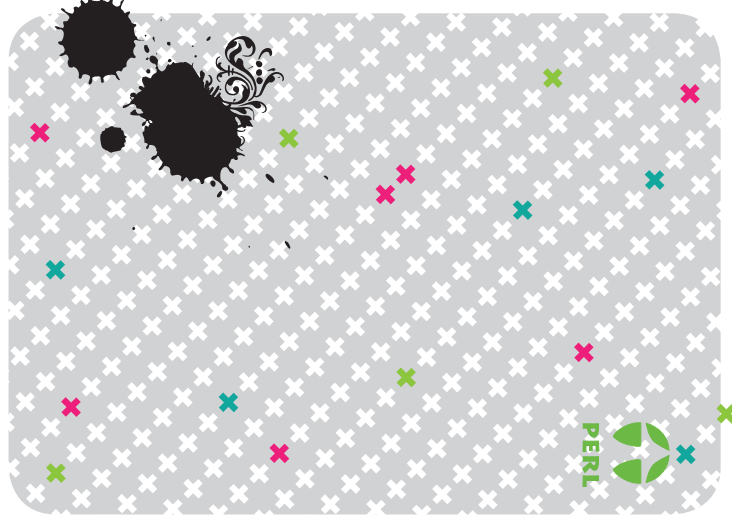
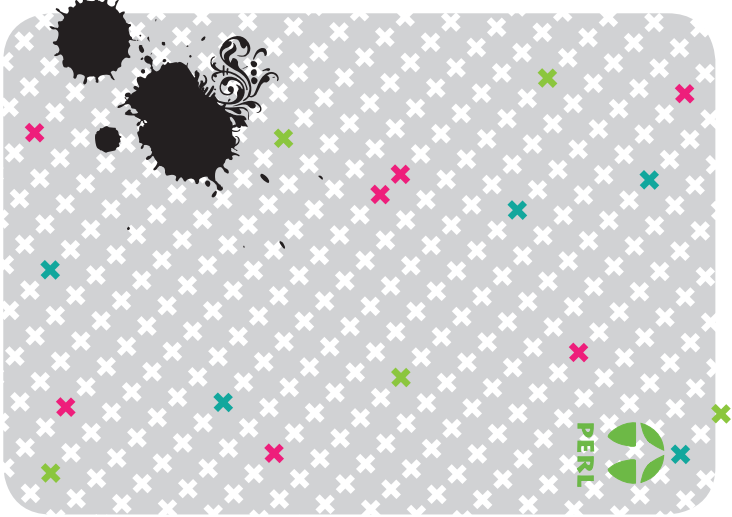
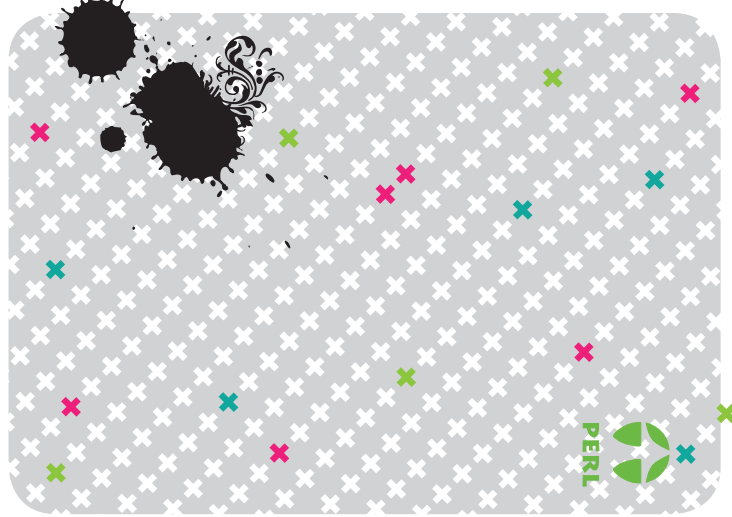
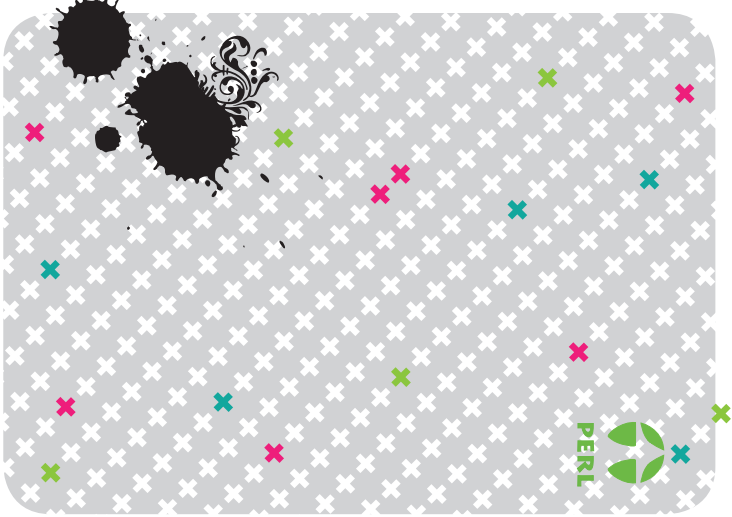
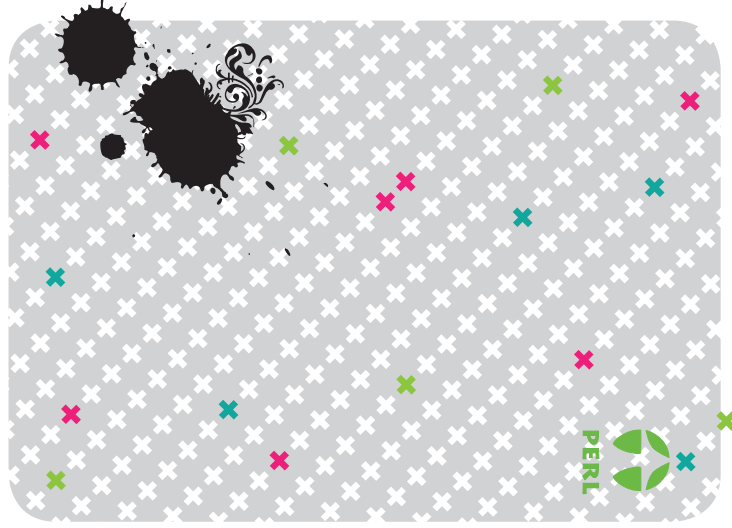
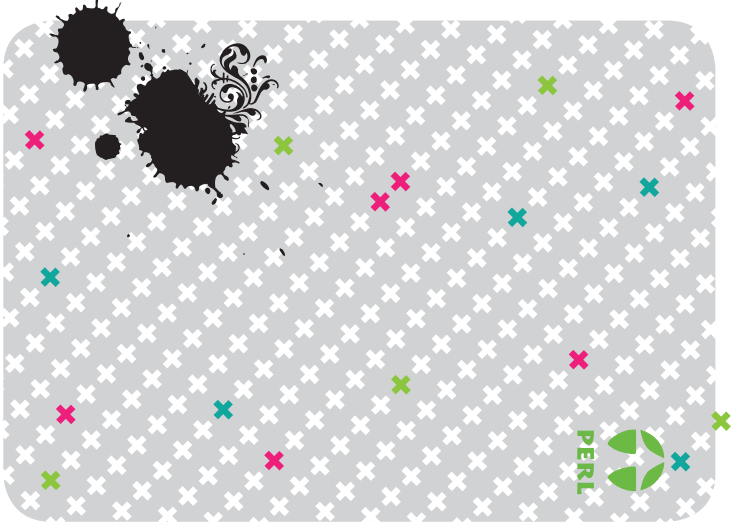
## Beelarve

Kindlatel eesmärkidel põhinev kava  
olemasoleva raha kulutamiseks  
ja säästmiseks teatava ajavahemiku jooksul.



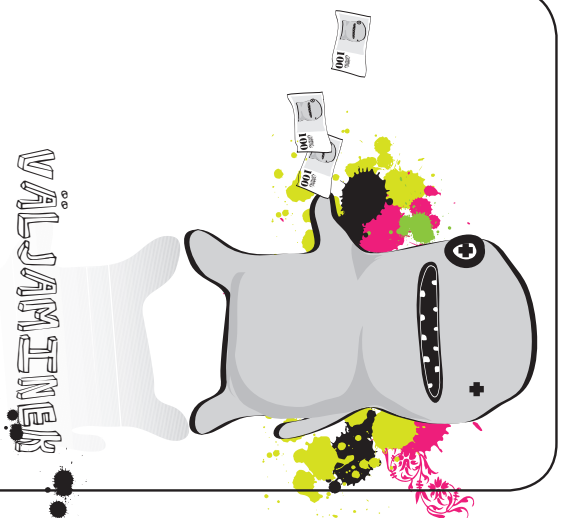
## Sularaha- automaat

Automaat avalikus kohas,  
kus inimesel on maksekaardi abil  
lihipäas oma pangavarale.



Eri võimalused või valitud võimalus.

VÄLSEK



Kulutatud või kasutatud raha.

VÄLJAMENEMINE

Raha või muu vara kaotamisega riskimine  
mänguformaalses olukorras.

HAŠAART-  
MÄNGUDE  
MÄNGETEMINE

Teadmistele ja oskustele omandamine  
ning vaimu ja iseloomu arendamine.

HARIDUS

Kellegi teisele raha tahhtlik  
varastamine pettuse teel.

KELMUS

Positiivsed emotsioonid,  
rõõmu või heaolu tunne.

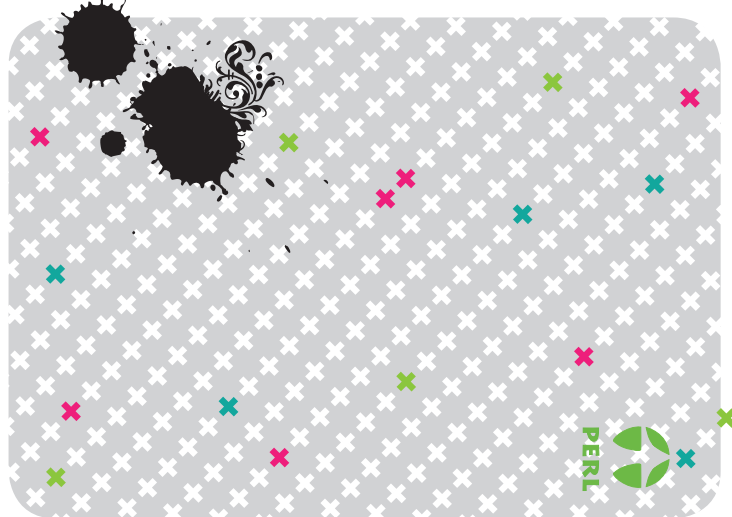
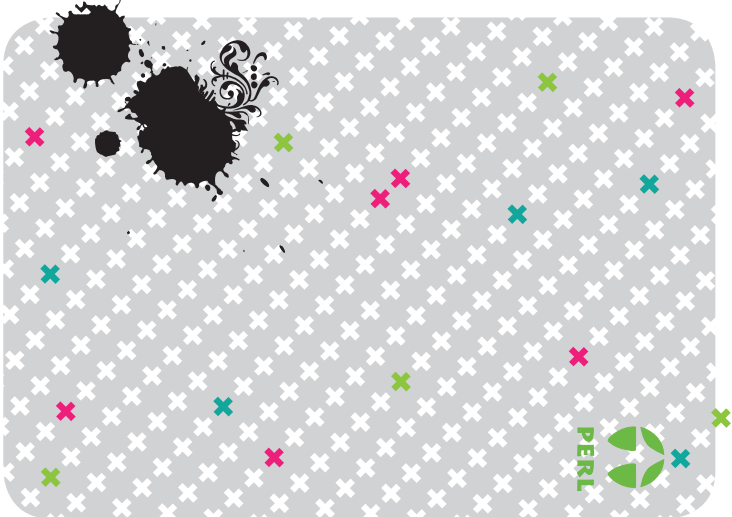
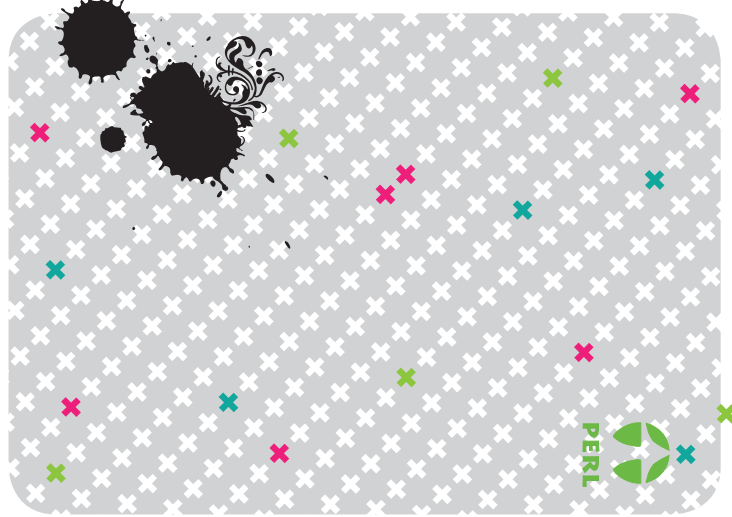
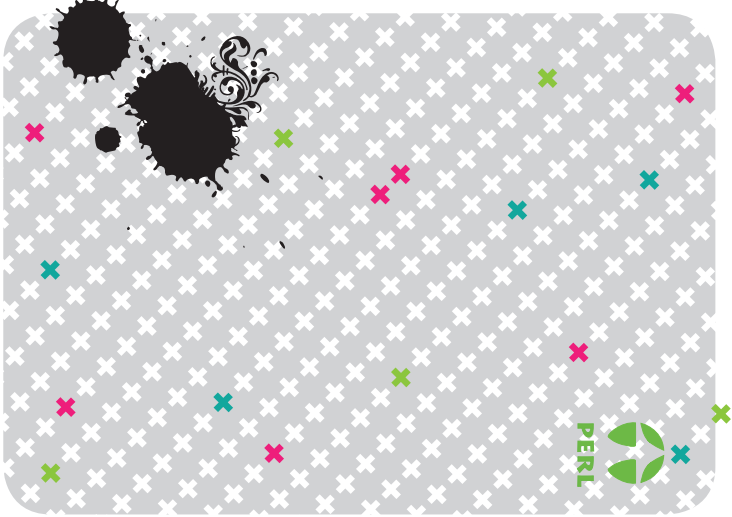
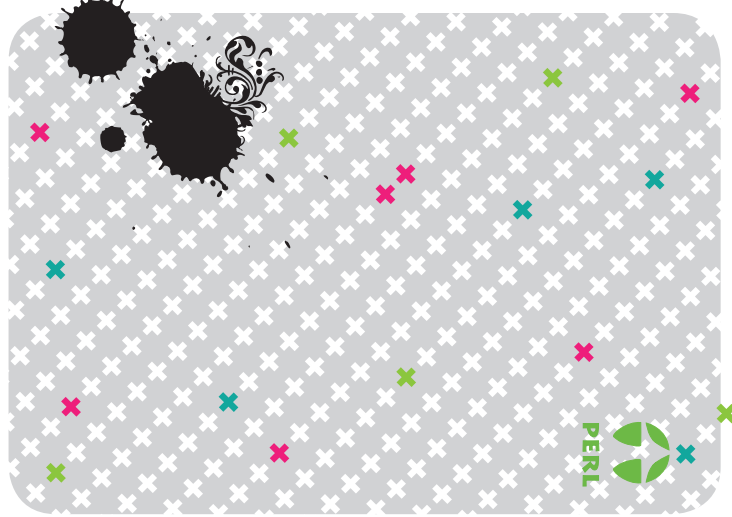
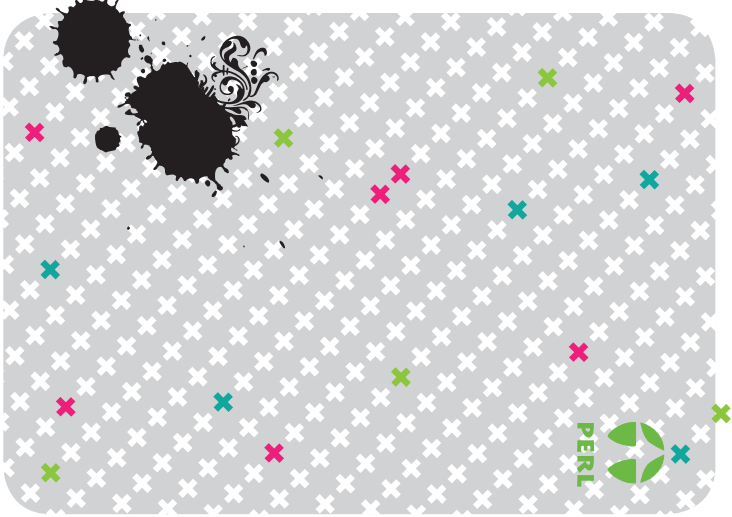
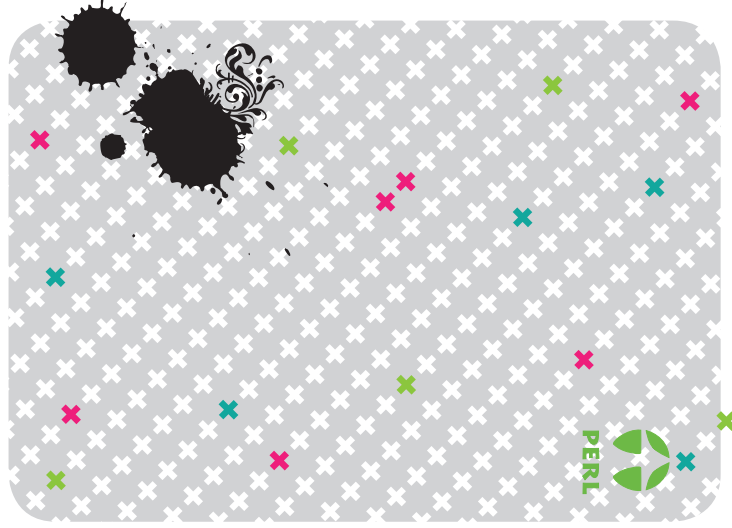
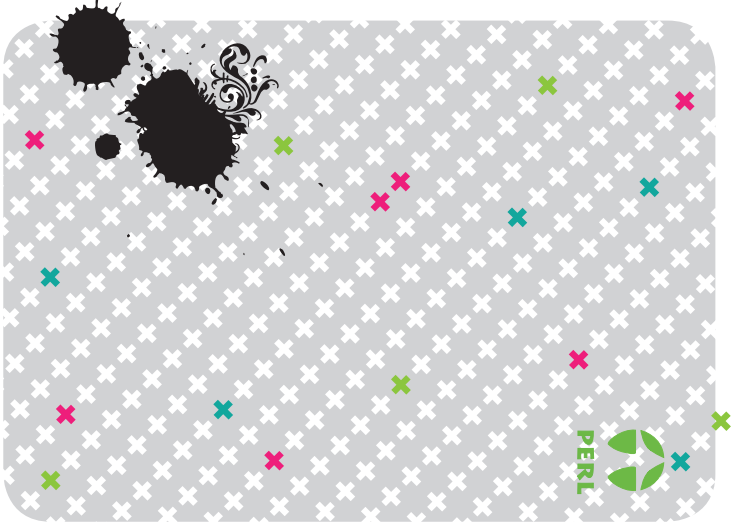
ÕNN

Protsess, mille käigus enamiku  
toodete ja teenuste hind aja jooksul tõuseb.

INFLATSIOON

Süsteem, milles inimesed maksavad  
ette raha fondi tingimusel, et juhul,  
kui juhtub midagi halba, siis saavad nad  
osa raha tagasi, et oma kulutused katta.

KENDLUSTUS





## SESSETULEK

*Teenitud raha kogusumma.*



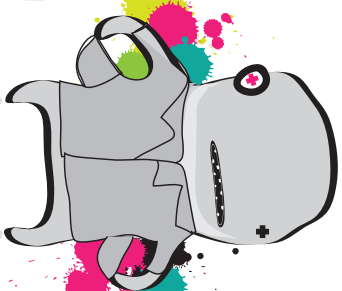
## VAAJABUS

*Miski, mis on inimesele eluliselt tähtis.*



## MAKSEKAART

*Plastist kaart, mille annab välja pank või mõni muu asutus ja mida kasutatakse raha väljavõtmiseks ja/või sularahata arveldamiseks.*



## VAESUS

*Majanduslikus mõttes olukord, kus inimesel ei ole piisavalt raha ja muid ressursse vääriliks elamiseks.*



## ENTRESS

*Raha laenamise kulu ja raha laenuks andmise tulu; lisaraha, mis makstakse laenu pealt või saadakse säästude/investeeringutelt.*



## INVESTEERIMINE

*Säästude kasutamise või deponeerimise viis, millega tavaliselt kaasneb suurem risk.*



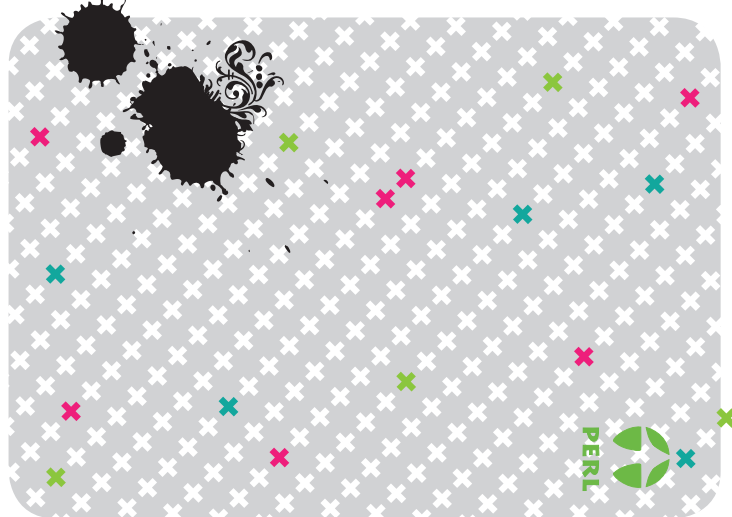
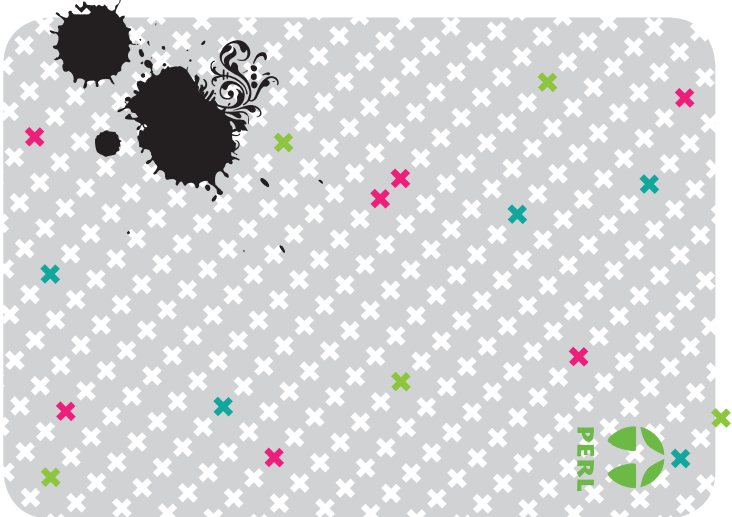
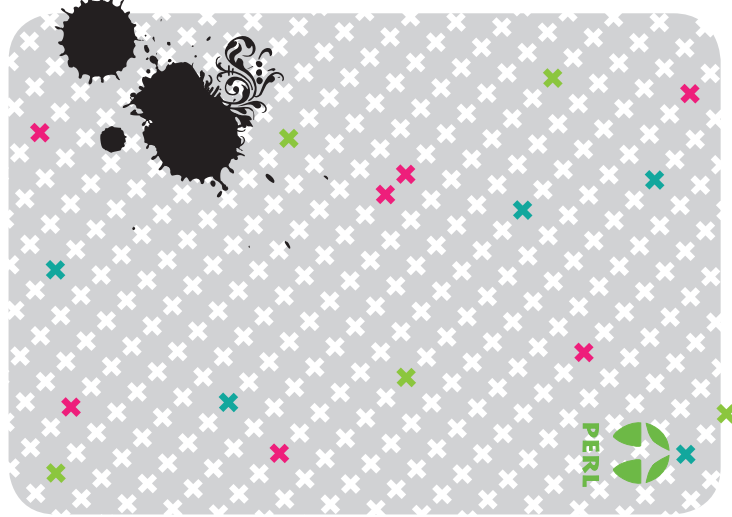
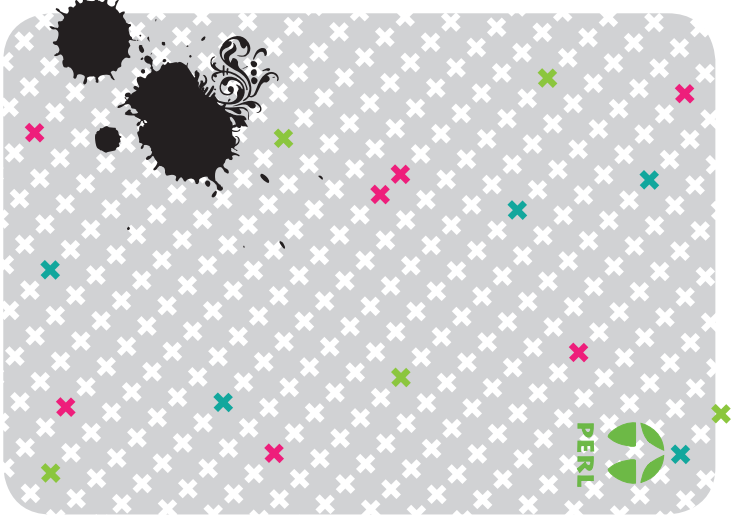
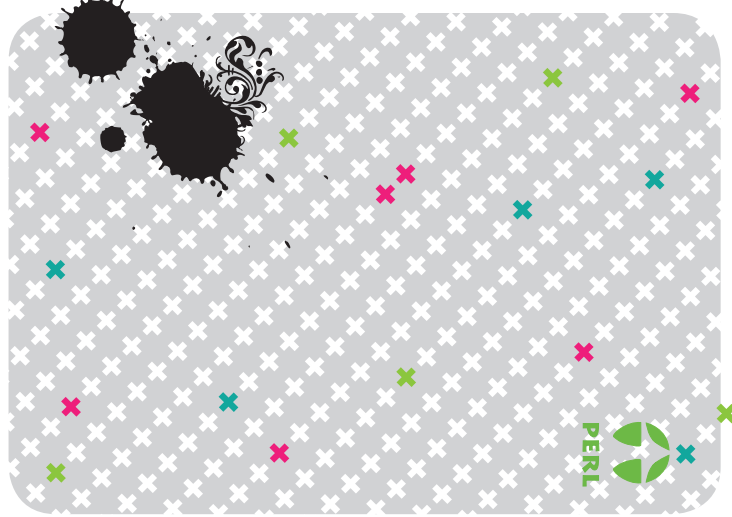
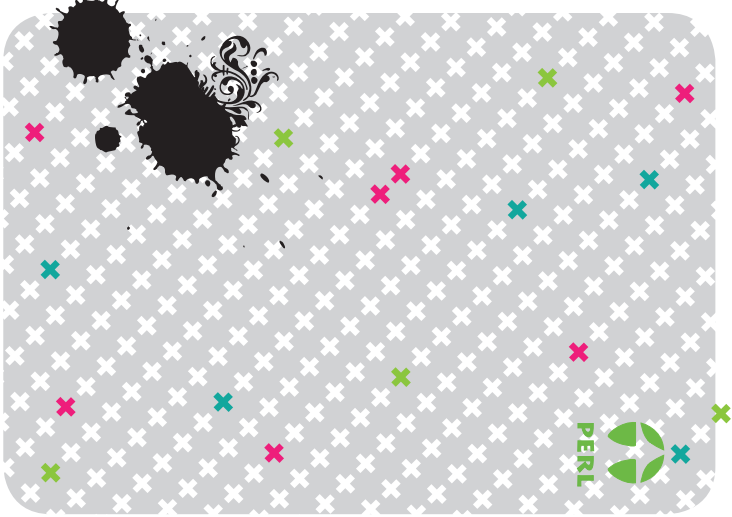
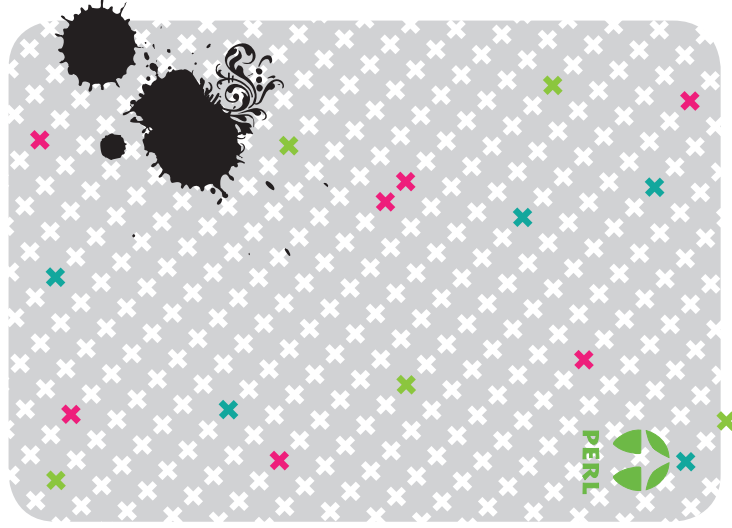
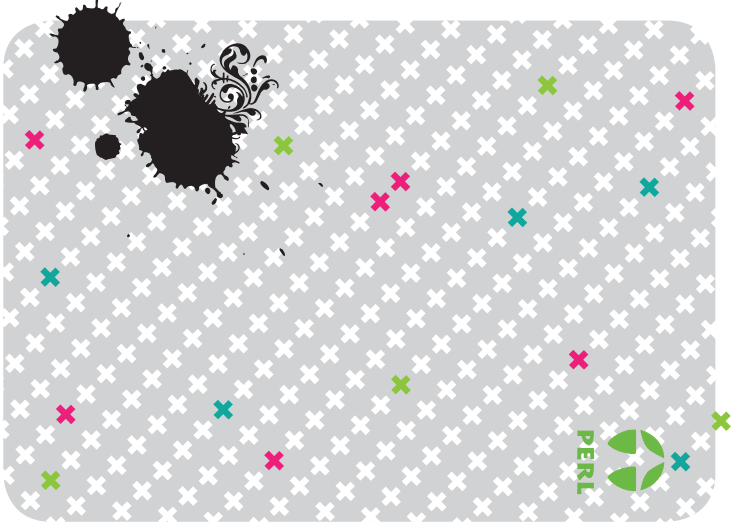
## ELUSTEEL

*Inimese valitud eluviis.*



## RAHA

*Maksevahend (ese või vara müütihik), mis on üldtunnustatav toodete ja teenuste eest tasumiseks.*



**REMIKUS**  
Suure hulga raha või väärtusliku vara  
omamine või kasutamine.



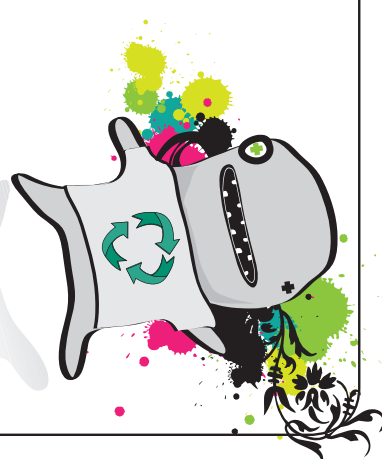
**RESH**  
Oht, et juhtub midagi,  
millel on negatiivsed tagajärjed.



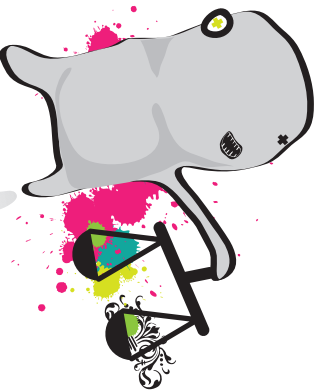
**SOOVED**  
Miski, mida inimene endale tahaks,  
aga mis ei ole talle eluliselt tähtis.



**TAASKASUTUS**  
Protsess, mille käigus antakse  
kasutatud asjale uus funktsioon.



**VASTUTUS-  
TUNDLUSKUS**  
Teatud mõõdupuu järgi valikute tegemine ja  
käitumine, mis on kooskõlas arusaamisega,  
millist mõju see isiklikule ja kogukondlikule  
heaolule avaldab.



**SÄÄSTAJANE**  
Raha kõrvaldamine hilisemaks  
kasutamiseks; seda saab teha siis, kui  
inimene ei kuluta kogu oma sissetulekut ära.

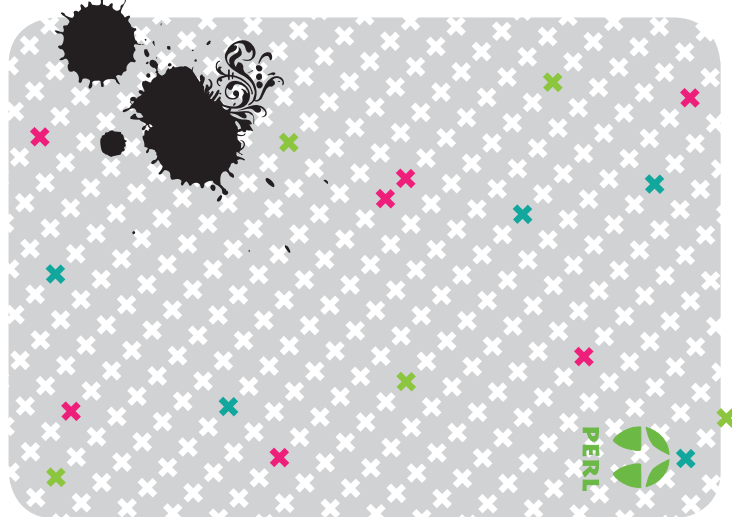
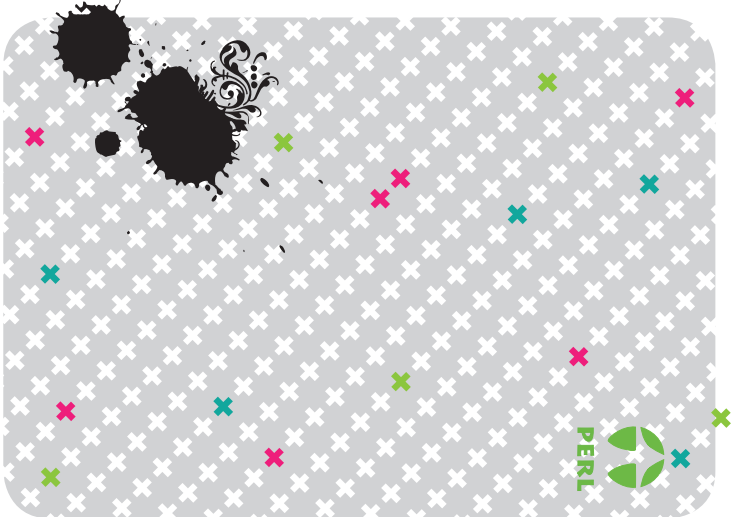
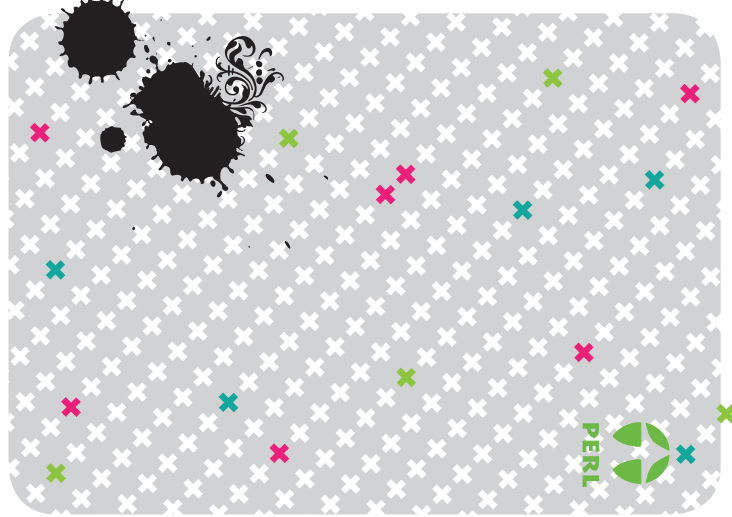
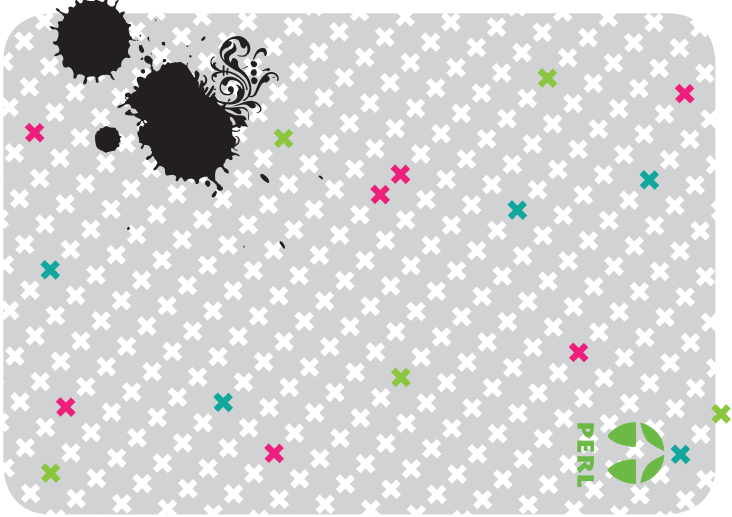
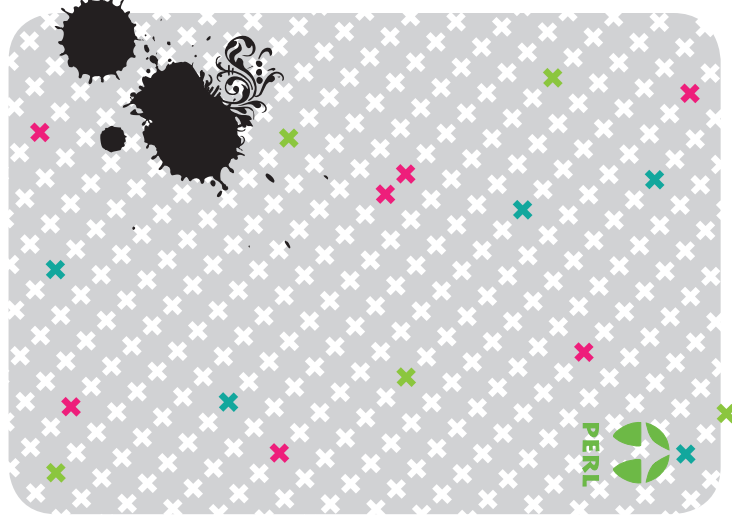
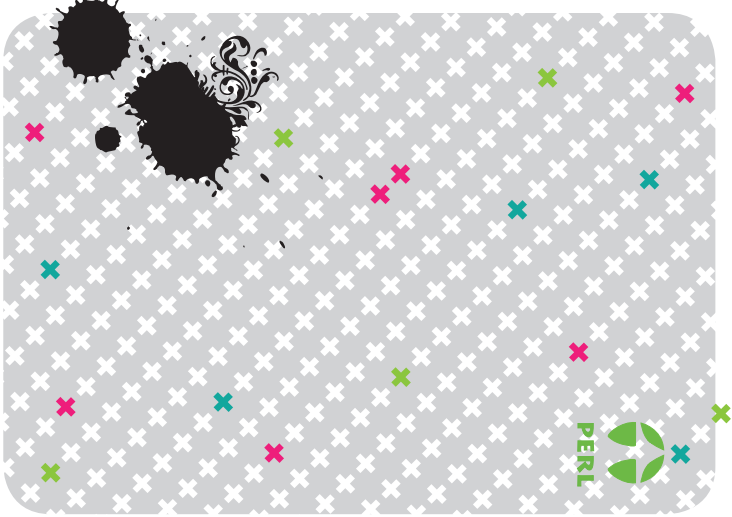
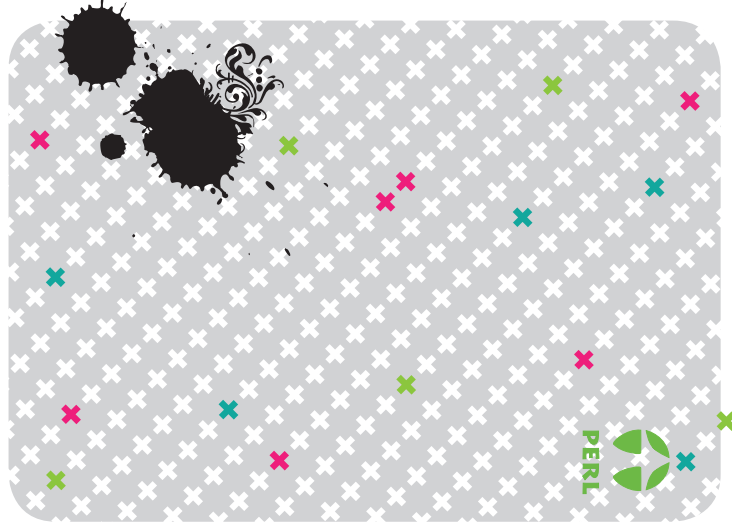
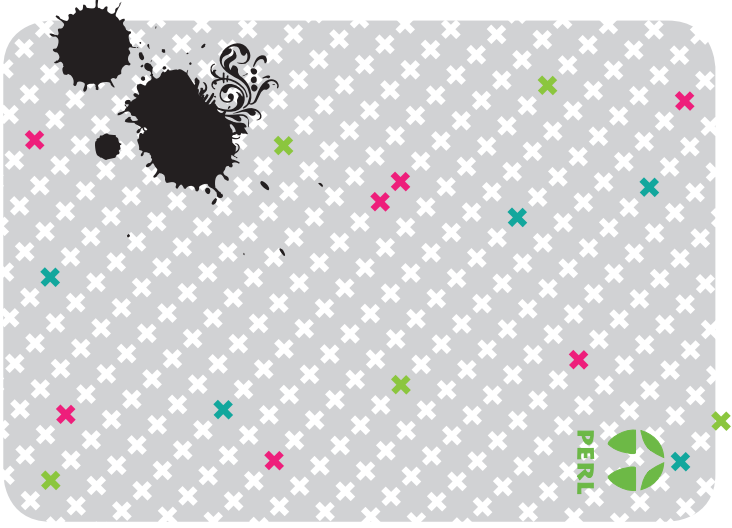


**TÖÖTUS**  
Tasulise töö puudumine.



**VÄLJUUTA**  
Teatavas riigis kasutatav raha;  
vahetusühik.







# SPLASH: FINANTSKIRJAOSKUSE MÄNG

## EESMÄRK

Õpilased õpivad tundma ja mõistma rahandusalast sõnavara.

## KASUTAMINE

Sobib finantskirjaoskust käsitleva õppetundide sarja sissejuhatuses või kordamiseks.

## VANUSERÜHM

10–14-aastased ja vanemad.

## KUI PALJU OSALEJAJD VÕIB MÄNGUS OLLA

Vaja on vähemalt kaht kaheliikmelist võistkonda. Võistkondi võib olla rohkem, tingimusel, et igas võistkonnas on vähemalt kaks mängijat.

## MÄNGUKS VAJALIKUD VAHENDID

Üks komplekt rahandusalaste terminite kaarte (vt lk 7), paber ja pliiatsid joonistamiseks ja punktide üles märkimiseks.

## ÜLDPÕHIMÕTE

Võistkonnad püüavad kordamööda rahandusalaseid termineid ära arvata ja selgitada. Mäng julgustab õpilasi küsimusi esitama ning seda võib edasi arendada ja proovida leida ja mõista seoseid eri terminite vahel.

## MÄNGUREEGLID

- Segage kaardid ja asetage need pilt allpool laua keskele.
- Otsustage, milline võistkond hakkab esimesena arvama (nt visates kulli ja kirja või veeretades täringut suurima punktisumma saamiseks).
- Üks A-rühma liige nimetatakse teejuhiks. Teejuht võtab kaardi ja vaatab terminit. Siis peab ta piiratud aja jooksul (nt 45 sekundit) andma oma võistkonnale vihjeid termini ära arvamiseks. (Sellekohased soovitusel on strateegiate lõigus, allpool.)
- B-rühm võtab aega.
- Kui A-rühm ütleb ettenähtud aja jooksul õige termini, siis saab ta kolm punkti. Kui rühm terminit ettenähtud aja jooksul ära ei arva, saab B-rühm võimaluse arvata. Kui B-rühm arvab õigesti, saab ta kolm punkti.
- Teises voorus määratakse teejuhiks üks B-rühma liige. Ta võtab kaardi ja edasi järgitakse samu reegleid.
- Mäng kestab seni, kuni kõik kaardid on läbi vaadatud või kuni mänguks mõeldud aeg otsa saab. Võidab võistkond, kellel on kõige rohkem punkte.

## VÕIMALIKUD STRATEEGIAID ÄRAARVAMISE HÖLBUSTAMISEKS\*

- **Pilt räägib:** katke termin kinni ja näidake pilti.
- **Sõnaline kirjeldus:** terminite selgitamine sõna ennast kasutamata. Vastandsõna kasutamine on lubatud.
- **5 küsimust:** arvava võistkonna liikmed võivad esitada 5 küsimust selle kohta, mis on kaardil. Lubatud on ainult JAH- ja EI-vastused.
- **Enne ja pärast:** selgitamine, mis juhtub enne ja pärast kaardil nimetatud olukorda.
- **Joonistamine:** termini tähendus esitatakse joonistusena.
- **Voolimine:** termini tähendus esitatakse voolimismassist tehtud kujuga.
- **Pantomiim:** termini tähendus esitatakse sõnadeta näideldes.

**Mängu võib lõbusamaks muuta nii, et vastasvõistkond otsustab, millist strateegiat peab teejuht kasutama.**

\*Märkus. Teejuht ei tohi osutada ruumis olevatele esemetele, mis võiksid aidata võistkonnal terminit ära arvata.

## MÄNGU VARIANDID

• **Seosed 1.** Asetage kõik kaardid lauale pilt üleval. A-rühma liige peab valima kaks kaarti, et esitada dilemma ja teistel tema võistkonna liikmetel on üks minut aega dilemma ära tundmiseks ja selgitamiseks (nt hasartmängude mängimine ja õnn; töötus ja raha). Võistkond peab esitama neli väidet, mis on dilemmaga seotud. Õpetaja / mängu läbiviija otsustab, kas need neli väidet on õiged. B-rühmale antakse võimalus väiteid välja pakkuda, kui A-rühm nelja väidet esitada ei suuda. Võistkond saab punkte vastavalt esitatud õigete väidete arvule.

Dilemmade esitamiseks kasutatud kaardid pannakse kõrvale, neid ei panda mängu tagasi. Mäng kestab seni, kuni kõik kaardid on läbi vaadatud või kuni mängu jaoks mõeldud aeg otsa saab. Võidab võistkond, kellel on kõige rohkem punkte.

• **Seosed 2.** See on täpselt nagu mäng „Seosed 1“, aga mängu algul asetatakse kõik kaardid lauale pilt allpool. Nii muutub keerukamaks ülesanne tunda ära kahe valitud kaardi vaheline võimalik dilemma ja seda selgitada ja samuti esitada neli õiget väidet.

• **Seosed 3.** Asetage kõik kaardid lauale pilt üleval. A-rühma liige peab valima kolm kaarti, et näidata dilemma ja lahendust ning tema võistkonna liikmetel on kaks minutit aega, et dilemma ja selle lahendus ära tunda ja seda selgitada (nt hasartmängude mängimine ja õnn ja valik; töötus ja raha ja säästmine). Võistkond peab esitama neli dilemmaga seotud väidet ja kaks lahendusega seotud väidet. Õpetaja / mängu läbiviija otsustab, kas need kuus väidet on õiged. B-rühmale antakse võimalus väiteid välja pakkuda, kui A-rühm ei suuda esitada vajalikku hulka väiteid. Võistkond saab punkte vastavalt esitatud õigete väidete arvule.

Kasutatud kaardid pannakse mängu tagasi. Mäng kestab seni, kuni mänguks mõeldud aeg otsa saab. Võidab võistkond, kellel on kõige rohkem punkte. Teise võimalusena lõpeb mäng siis, kui üks võistkond saab täis ettenähtud arvu punkte (nt 30 punkti).

• **Põhjused ja tagajärjed.** Asetage kõik kaardid lauale pilt üleval. Jagage klass kolme rühma. Määrake kahele rühmale rollid (nt töötavad noored ja töötud noored). Need kaks rühma peavad kasutama võimalikult palju kaarte, et kolme minuti jooksul kirjeldada oma rolliga seonduvaid põhjuseid ja tagajärgi. Kui kolm minutit on läbi, esineb kolmas rühm kohtunikena. Võidab võistkond, kes kasutas kõige rohkem kaarte ja selgitas oma rolliga seonduvaid põhjuseid ja tagajärgi kõige paremini.

• **Jutustage lugu.** Jagage õpilased kahte rühma ja andke kummalegi rühmale komplekt kaarte. Võistkonnad peavad kasutama vähemalt viit kaarti, et panna kokku pilt-lugu, mis selgitab rahaasjadega seotud olukorda, probleemi või dilemmat. Võidab võistkond, kes paneb kokku kõige pikema (kõige rohkem kaarte sisaldava) loogilise loo. Kasutatud kaardid pannakse kõrvale ja mängu korratakse.

• **Olge loomingulised!** Asetage kaardipakk lauale pilt allpool. Tõmmake pakist juhuslikus järjekorras seitse kaarti ja kinnitage need tahvlile. Jagage õpilased rühmadesse. Iga võistkond peab kirjutama kahe minuti jooksul ühe lause, mis sisaldab võimalikult palju kaartidel näha olevaid rahandusalaseid termineid. Võidab võistkond, kes kirjutas kõige rohkem termineid sisaldava loogilise lause. Kasutatud kaardid pannakse kõrvale ja mängu korratakse.



## KAARTIDEL ESITATUD TERMINID KOOS DEFINITSIOONIGA

Eelarve	Kindlatel eesmärkidel põhinev kava olemasoleva raha kulutamiseks ja säästmiseks teatava ajavahemiku jooksul.
Elustiil	Inimese valitud eluviis.
Haridus	Teadmiste ja oskuste omandamine ning vaimu ja iseloomu arendamine.
Hasartmängude mängimine	Raha või muu vara kaotamisega riskimine mängutaolises olukorras.
Inflatsioon	Protsess, mille käigus enamiku toodete ja teenuste hind aja jooksul tõuseb.
Intress	Raha laenamise kulu ja raha laenuks andmise tulu; lisaraha, mis makstakse laenu pealt või saadakse säästudest/investeeringutelt.
Investeering	Säästude kasutamise või deponeerimise viis, millega tavaliselt kaasneb suurem risk.
Kauplus või teenusepakkaja	Asutus, kust inimesed saavad osta tooteid ja teenuseid.
Kelmus	Kellegi teise raha tahtlik varastamine pettuse teel.
Kindlustus	Süsteem, milles inimesed maksavad ette raha fondi tingimusel, et juhul, kui juhtub midagi halba, siis saavad nad osa raha tagasi, et oma kulutused katta.
Maksekaart	Plastist kaart, mille annab välja pank või mõni muu asutus ja mida kasutatakse raha väljavõtmiseks ja/või sularahata arveldamiseks.
Pank	Asutus, mis pakub finantsteenuseid (nt võtab vastu deposiite, osutab säästmis- ja investeerimisteenuseid ja annab välja laene).
Raha	Maksevahend (ese või vara mõõtühik), mis on üldtunnustatav toodete ja teenuste eest tasumiseks.
Reklaam	Tellitud suhtlusvorm, mida kasutatakse toodete, teenuste, ideede või sündmuste tutvustamiseks.
Rikkus	Suure hulga raha või väärtusliku vara omamine või kasutamine.
Risk	Oht, et juhtub midagi, millel on negatiivsed tagajärjed.
Sissetulek	Teenitud raha kogusumma.
Soovid	Miski, mida inimene endale tahaks, aga mis ei ole talle eluliselt tähtis.
Sularahaautomaat	Automaat avalikus kohas, kus inimesel on maksekaardi abil ligipääs oma pangaarvele.
Säästmine	Raha kõrvalepanemine hilisemaks kasutamiseks; seda saab teha siis, kui inimene ei kuluta kogu oma sissetulekut ära.
Taaskasutus	Protsess, mille käigus antakse kasutatud asjale uus funktsioon.
Tarbimine	Toodete ja teenuste kasutamine ja ostmine.
Töö	Täitmist vajav ülesanne.
Töötus	Tasulise töö puudumine.
Vaesus	Majanduslikus mõttes olukord, kus inimesel ei ole piisavalt raha ja muid ressursse väarikaks elamiseks.
Vajadus	Miski, mis on inimesele eluliselt tähtis.
Valik	Eri võimalused või valitud võimalus.
Valuuta	Teatavas riigis kasutatav raha; vahetusühik.
Vastutustundlikus	Teatud mõõdupuu järgi valikute tegemine ja käitumine, mis on kooskõlas arusaamisega, millist mõju see isiklikule ja kogukondlikule heaolule avaldab.
Võlg	Kellelegi võlgnetav rahasumma.
Väljaminek	Kulutatud või kasutatud raha.
Õnn	Positiivsed emotsioonid; rõõmu või heaolu tunne.

## MÄNGU EDASI ARENDAMINE

Rikkalikuma õppimiskogemuse saamiseks võib kaardimängu edasi arendada õpilaste vaheliseks aruteluks klassis. Õpetaja või mängu läbiviija võib julgustada õpilasi arutlema oma käitumise üle, mõtlema kriitiliselt, väljendama oma arvamust ja/või pakkuma välja loomingulisi lahendusi olukorra parandamiseks. Allpool on näidisküsimused, mida võib kasutada õpilastevahelise arutelu algatamiseks.

### • VALIK

Kuidas te teete valikuid?

Mis/kes teid mõjutab?

### • TARBIMINE

Mille peale te kõige rohkem raha kulutate?

Kas te mõtlete kunagi selle üle, kuidas see, mida te ostate, mõjutab teisi? Miks?

### • ELUSTIIL

Millest koosneb inimese elustiil?

Mis mõjutab teie elustiilivalikuid?

Kas elustiili muuta on lihtne? Miks?

### • TÖÖ

Mida tähendab teie jaoks sõna „töö“?

Miks saavad inimesed tööd?

Kas tööd võib teha tasuta? Miks?

### • HARIDUS

Mida tähendab teie jaoks sõna „haridus“?

Kas haridust antakse/saadakse ainult koolis?

Mis on hariduse eesmärk?

Kas haridus võib mõjutada elatustaset? Miks?

### • VÄLJAMINEK

Mille peale perekonnad raha kulutavad?

Kuidas muutuvad kulud elutsükli jooksul?

Tooge näiteid.

### • SISSETULEK

Tooge näiteid perekonna sissetulekuallikate kohta.

Kuidas muutuvad sissetulekuallikad elutsükli jooksul?

Millised on kogukonna sissetulekuallikad?

### • MAKSEKAARDID

Milliseid maksekaarte on olemas?

Millised on erinevate maksekaartide plussid ja miinused?

# ALLIRAD

- Alderman, J. (2011). *Teaching financial literacy has no age limit. Daily Local News.* Kättesaadav aadressil: <http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d7698466678.txt?viewmode=fullstory>, vaadatud 30. septembril, 2011.
- Beder, S. (1998). 'Marketing to Children', *Caring for Children in the Media Age. Papers from a national conference, edited by John Squires and Tracy Newlands, New College Institute for Values Research, Sydney, 1998, pp. 101–111.* Kättesaadav aadressil: <http://www.uow.edu.au/~sharonb/children.html>, vaadatud 30. septembril, 2011.
- Greenspan, A. (2005). *The importance of financial education today. Social education, vol 69, 2005.* Kättesaadav aadressil: <http://www.questia.com/google scholar.qst?docid=5009355779>, vaadatud 30. septembril, 2011.
- Gudjonsdottir, R. B. & Hjartardottir, Th. (2007). *Fjarinn. The Consumers' Association of Iceland.*
- Knoop, H.H. (2006). *Om kunsten at finde flow i en verden, der ofte forhindrer det. Unge Pædagoger nr 2. Mai 2006.*
- PERL. *Responsible Living: Concepts and Values.* Kättesaadav aadressil: <http://www.perlprojects.org/Project-sites/PERL/Responsible-living/Concepts-and-values>, vaadatud 30. septembril, 2011.
- Qvortrup, L. (2006a). *Kreativitet som vidensform og resurse. Kvan nr 76, detseember 2006.*
- Qvortrup, L. (2006b). *Citing Florida, R. (2002). The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life. Basic Books, New York.*
- Qvortrup, L. (2006c). *Citing Philipsen, H. (2004). Dansk films nye bølge: Afsæt og aftryk fra Den Danske Filmskole. Syddansk Universitet Odense 2004. (Upubliceret PhD-afhandling).*
- UN Global Compact Dilemma Game. (2011). Kättesaadav aadressil: <http://www.kpmg.com/DK/da/nyheder-og-indsigt/nyhedsbreve-og-publikationer/publikationer/advisory/csr/Sider/un-global-dilemma-game.aspx>, vaadatud 30. septembril, 2011.



Autoriõigus © 2011 PERL

ISBN: 978-82-7671-857-7