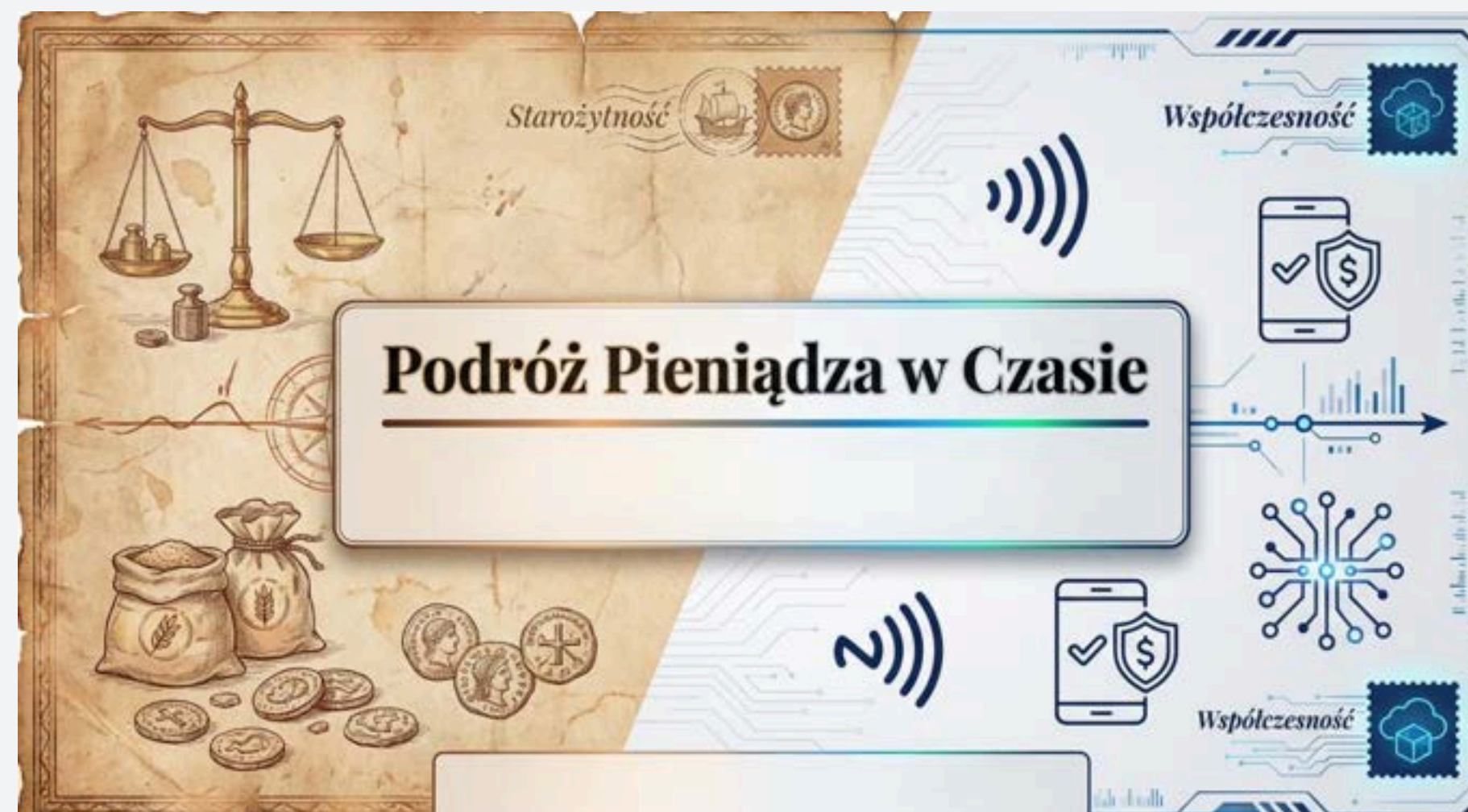


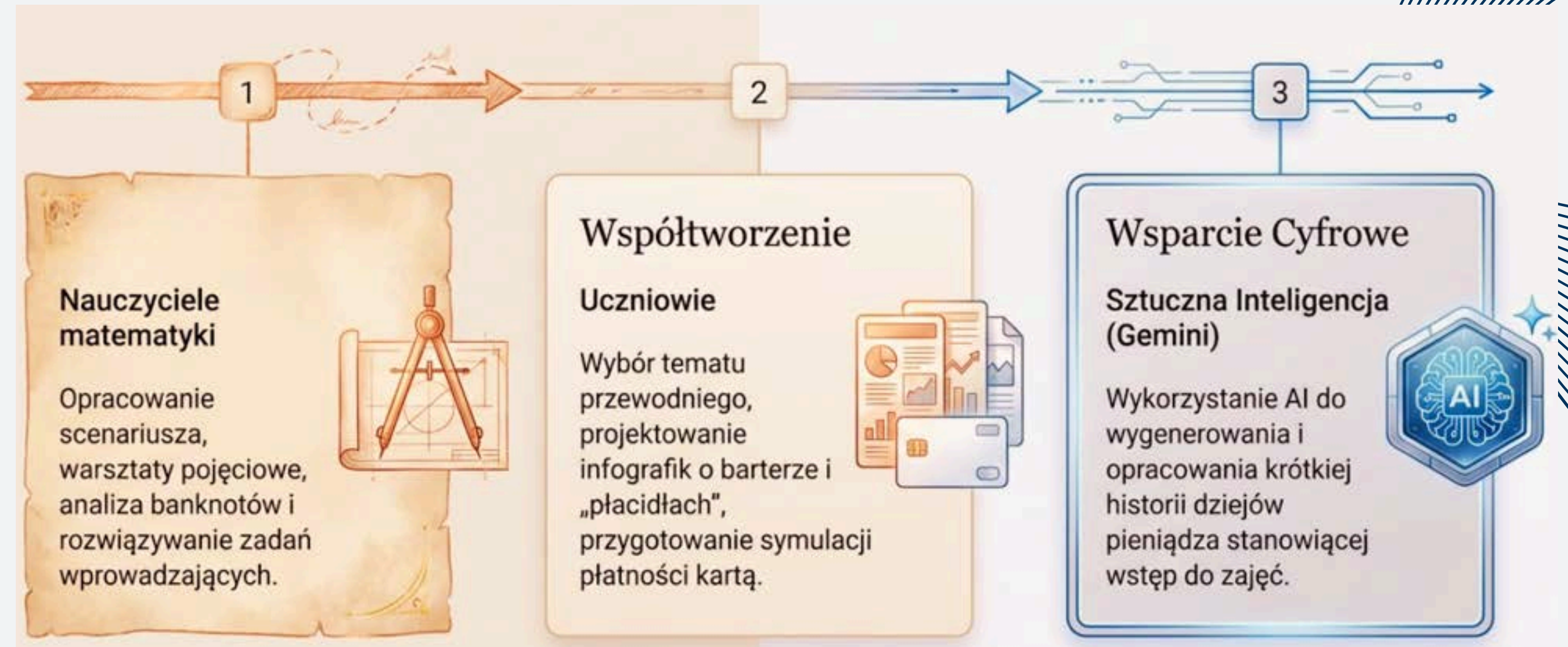


GŁÓWNY CEL

Celem przedsięwzięcia było ukazanie ewolucji pieniądza – od najprostszych form wymiany towarowej, aż po współczesne płatności elektroniczne oraz rozwijanie praktycznych umiejętności związanych z gospodarowaniem pieniędzmi, planowaniem wydatków, oszczędzaniem i podejmowaniem świadomych decyzji finansowych.



PRZYGOTOWANIA DO REALIZACJI, WSPÓŁTWORZENIE, DOŚWIADCZENIA Z WYKORZYSTANIEM AI



CO POWSTAŁO?

Podczas przygotowań do projektu powstały liczne materiały dydaktyczne: plansze edukacyjne, karty zadań, rekwizyty do stacji tematycznych oraz dekoracje nawiązujące do historii pieniądza.



STACJA I

Barter – uczniowie poznawali zasady wymiany towarów bez użycia pieniędzy. Wcielali się w rolę kupców i handlarzy, negocjując wymianę dóbr w świecie, gdzie pieniądź jeszcze nie istniał.

Obserwacje i wnioski uczestników:

Trudności związane z brakiem uniwersalnego miernika wartości, problemy z uczciwą wyceną, brak zbieżności potrzeb.



STACJA II

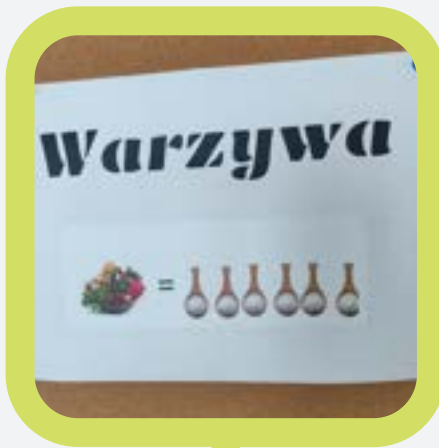
Średniowieczny targ – uczniowie odkrywali realia handlu w dawnych czasach, poznawali wykorzystywanie podczas transakcji pierwszych “płacidel”-soli, muszelek kauri, bursztynów i kruszców. Doświadczyli, jak wyglądał handel zanim pojawiły się współczesne banknoty i monety.

Obserwacje i wnioski

uczestników:

Brak podzielności, trudno wydać resztę.

Problem z transportem, często “płacidła” ulegały zniszczeniu. Wcielenie się w role kupców i handlarzy uczy szacowania wartości.



STACJA III

Płatności gotówkowe – uczniowie mogli przekonać się, jak funkcjonują podstawowe mechanizmy oszczędzania i inwestowania, liczyć resztę oraz zrozumieć rolę gotówki w codziennych transakcjach.



Krok 1: Otrzymanie określonego budżetu.

Krok 2: Obliczenie kosztów koszyka i dokonanie płatności.

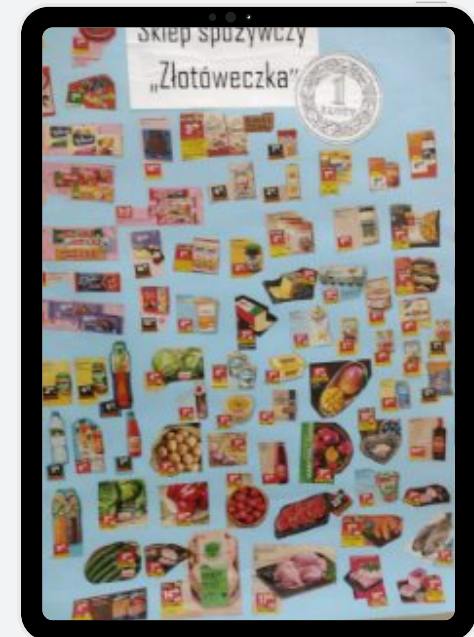
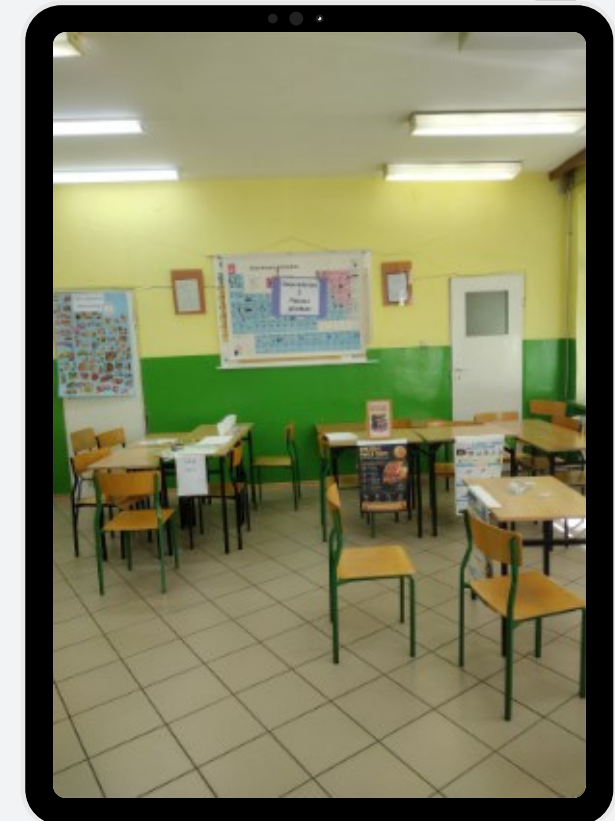
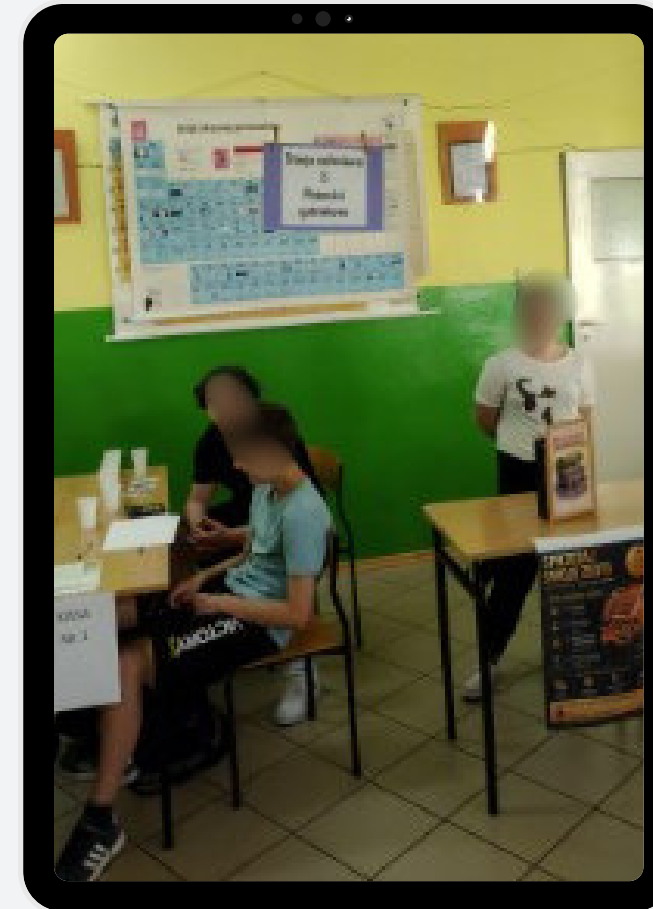
Krok 3: Prawidłowe wydanie reszty (zamiana ról: klient/sprzedawca).

Krok 1: Losowanie sztabek złota ze skarbca.

Krok 2: Obliczanie objętości i masy sztabek.

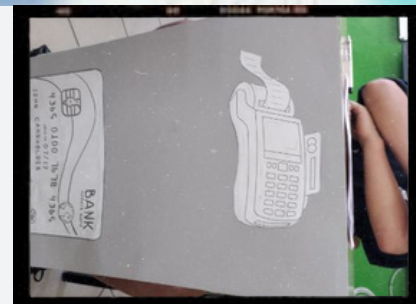
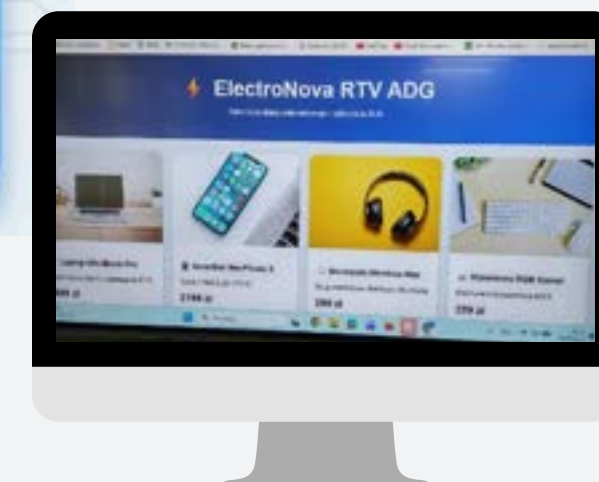
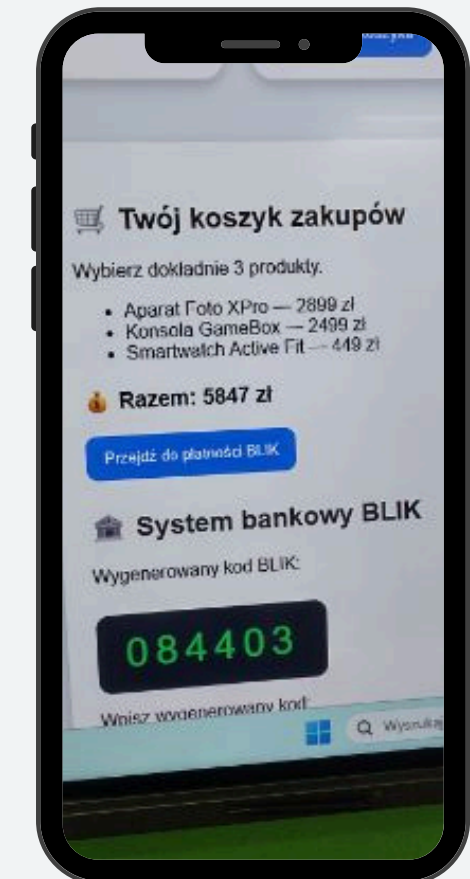
Krok 3: Sprzedaż kruszcu i fizyczny, bezpieczny transport gotówki do banku.

Krok 4: Wybór najkorzystniejszej lokaty bankowej dla zdobytych środków.



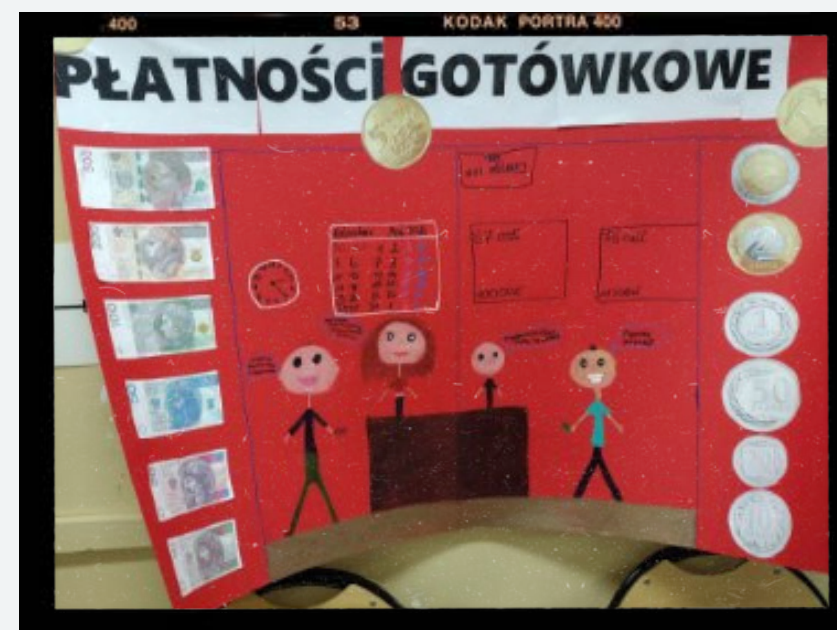
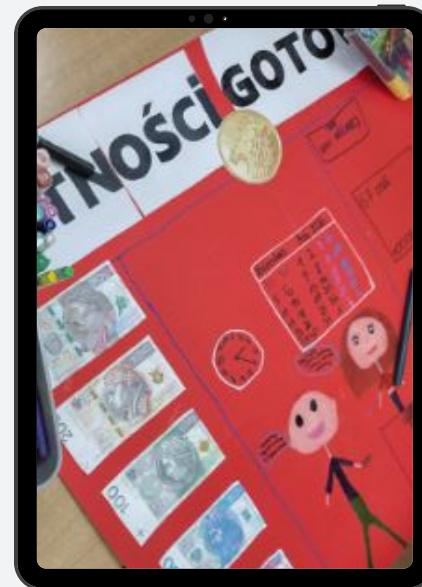
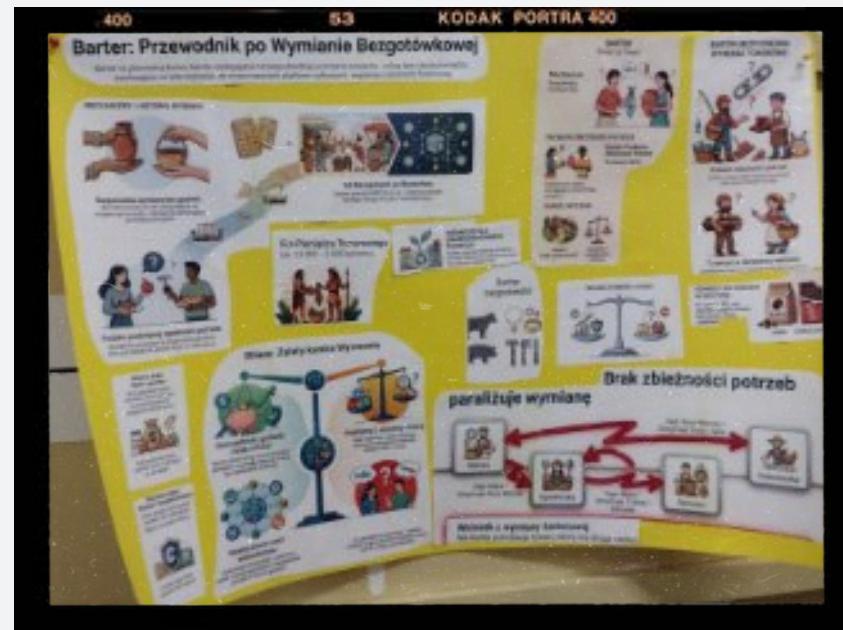
STACJA IV

Płatności bezgotówkowe – uczniowie odkrywali świat kart płatniczych, przelewów bankowych i płatności mobilnych, analizując zalety i bezpieczeństwo obrotu bezgotówkowego.



PRACA NAD PRZYGOTOWANIEM PLAKATÓW

Po zakończeniu pracy na stacjach każda grupa otrzymała temat plakatu związany z określonym etapem rozwoju pieniądza. Uczniowie przygotowali plakaty, które następnie zostały umieszczone na osi czasu.



TRWAŁY ŚLAD W PRZESTRZENI SZKOLNEJ: MUZEUM PIENIĄDZA



Każda grupa, po zakończeniu stacji, opracowała tematyczny plakat. Zostały one połączone w **chronologiczną wystawę** – „Muzeum Pieniądza” – dostępną dla całej społeczności szkolnej.

Piąty, finalowy plakat na osi czasu to autorska wizja uczniów zatytułowana „**Pieniądz Przyszłości**” – próba zdefiniowania form, jakie finanse przyjmą w kolejnych dekadach.

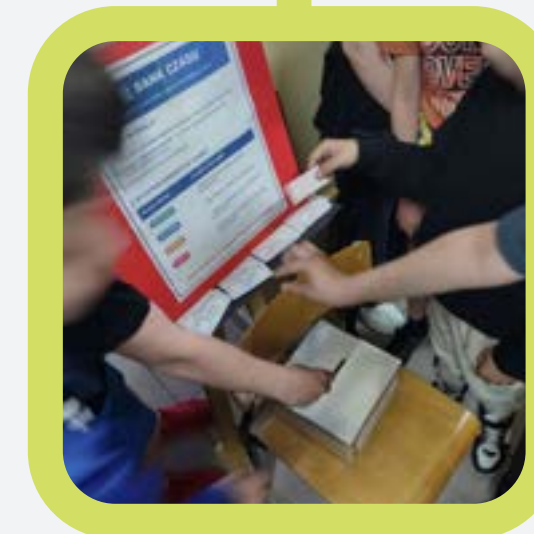
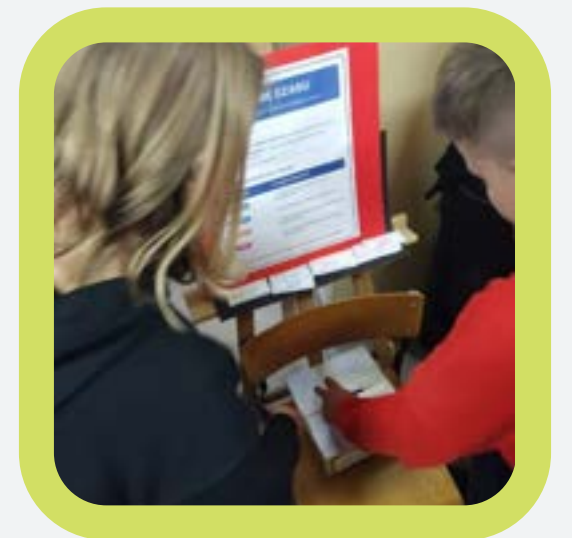


EWALUACJA DNIA PROJEKTOWEGO

Uczniowie dzielili się swoimi opiniami za pomocą „Banku Czasu” – specjalnej skarbonki opinii, do której wrzucane były przygotowane wcześniej banknoty z wybraną „lokata” odzwierciedlającą poziom satysfakcji z udziału w projekcie.



Wyniki ewaluacji satysfakcji



REFLEKSJE I WNIOSKI

Interdyscyplinarność projektu



REFLEKSJE I WNIOSKI

Pozytywne efekty realizacji projektu:
zwiększenie atrakcyjności edukacji
matematycznej i finansowej, rozwijanie
umiejętności odkrywania, organizacji,
aktywności i kreatywności uczniów.



Pełna Realizacja Założeń

Cele projektu zostały osiągnięte.
Finanse i matematyka nie są już
tak abstrakcyjne, stają się
dziedzinami atrakcyjnymi i
bliskimi doświadczeniom
uczniów.



Uczestnicy samodzielnie
odkrywali kolejne etapy
rozwoju pieniądza
zamiast słuchania
wykładów.



Aktywne uczestnictwo
uczniów w przygotowaniu
materiałów, tworzeniu
prezentacji i projektowaniu
infografik.



Bezpośredni udział
uczniów w wyborze
tematu i organizacji Dnia
Projektowego.



Uczniowie przez cały czas
trwania projektu wykazywali
bardzo duże zaangażowanie,
z zainteresowaniem
podejmowali każde wyzwanie.

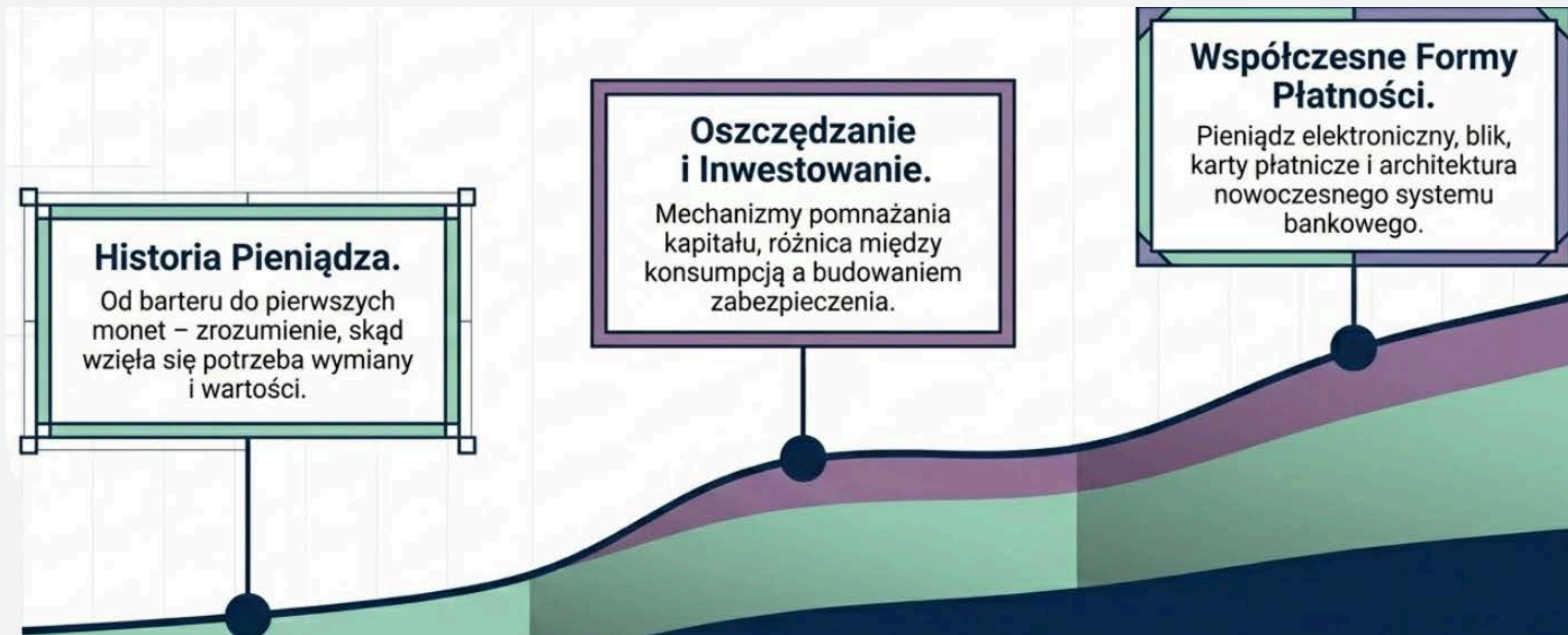


Nauka przez Działanie

Teoria ustąpiła miejsca
praktycznemu rozwiązywaniu
problemów i ścisłej współpracy.

REFLEKSJE I WNIOSKI

Przedstawienie historii pieniądza w sposób umożliwiający uczniom samodzielne odkrywanie kolejnych etapów jego rozwoju.



REFLEKSJE I WNIOSKI

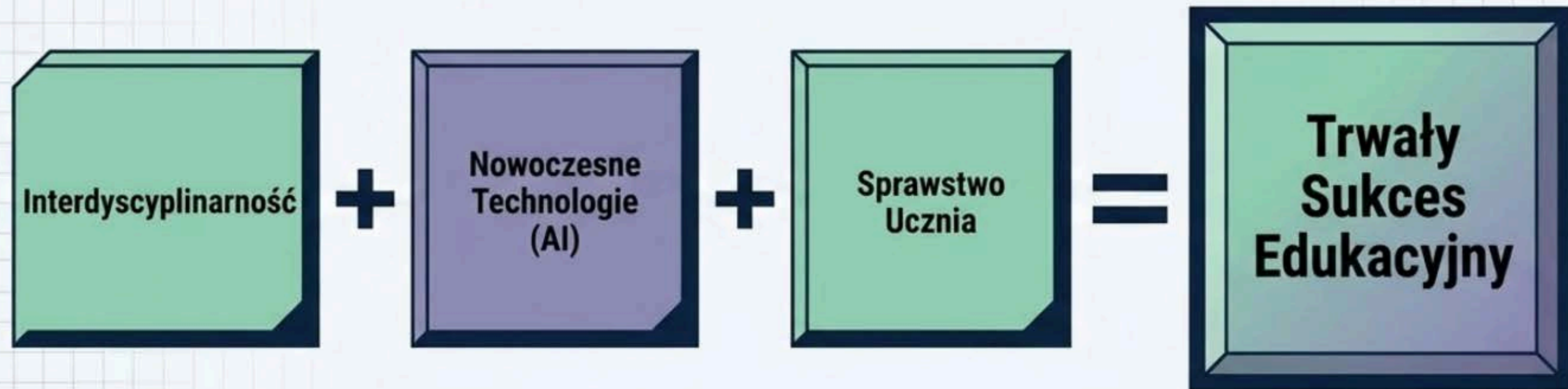
Wykorzystanie narzędzia Gemini, elementów grywalizacji oraz symulacji finansowych zwiększyło atrakcyjność zajęć i wspierało rozwój kompetencji cyfrowych.



REKOMENDACJE I PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ



PODSUMOWANIE



Projekt „Podróż pieniądza w czasie” potwierdził, że edukacja finansowa realizowana w sposób praktyczny i angażujący skutecznie wspiera rozwój kompetencji kluczowych oraz przygotowuje uczniów do świadomego funkcjonowania we współczesnym świecie.