

Marjeta Amanović, prof. matematike i fizike, Srednja strukovna škola Kralja Zvonimira, Knin

Mirela Jelovina Koštroman, prof. matematike, Srednja škola Lovre Montija, Knin

Kvizovi, rebusi, potraga za riječima, puzzle, križaljke – stjecanje znanja o financijskoj pismenosti kroz igru

Ishodi:

- upoznati temeljne pojmove financijske pismenosti
- istražiti i upoznati se sa značenjem pojmova financijske pismenosti
- usvojiti znanja o psihologiji novca, zaštiti potrošača i odgovornoj potrošnji
- upoznati ulogu matematike u financijama i njenu primjenu u svakodnevnom životu

Ciljevi

- učenjem kroz igru povećati angažman učenika u izvedbenim aktivnostima
- potaknuti kreativnost i spontanost učenika
- potaknuti suradnju i razvijati natjecateljski duh
- motivirati učenike na korištenje različitih znanja i sposobnosti te angažman životnog iskustva
- potaknuti i razvijati logičko zaključivanje

Učenje kroz igru

Igra je pojam koji se danas široko primjenjuje u društvenim, humanističkim i prirodnim znanostima. Filozofi Heraklit i Platon igru označavaju kao doba čovjekova života i sazrijevanja ili temeljni način stjecanja umnosti i razboritosti. Za I. Kanta u estetskom pogledu igra dobiva značenje radnje koja je za samu sebe ugodna i plemenita, a kod F. Schillera ona je način čovjekova ophođenja s ljepotom. Umjetnička igra kao stvaralaštvo za F. Nietzschea uspostavljanje je sveukupnoga svijeta kao igre, koja time dobiva značenje »simbola svijeta« .

U psihologiji, pojam igra najčešće označuje povremeno ponašanje djece ili životinjske mladunčadi. Igra ima različite funkcije; najčešće se govori o nenamjernom učenju i uvježbavanju u različitim oblicima ponašanja u budućem (odraslom) razdoblju. Pojam igra najčešće označuje djelatnosti koje razveseljavaju i relaksiraju.

U pedagogiji, igra je oblik čovjekove rekreacije, sredstvo odgoja i izobrazbe. Igru najčešće vezemo uz djetinjstvo: što ono duže traje, to je igra razvijenija. Najčešće podjele igara su : funkcionalne igre, simboličke igre i igre s pravilima. Funkcionalna igra određuje se kao igra novim funkcijama koje u djeteta sazrijevaju – motoričkim, osjetnim, perceptivnim sposobnostima. Simbolička je igra aktivnost u kojoj se simbolima (najčešće igračkama) zamjenjuju stvarni predmeti, djelatnosti i ljudi (najčešće oko djetetova 18. mjeseca). Igra s pravilima igra je sa senzomotoričkim kombinacijama (utrke, loptanje i dr.) ili s intelektualnim kombinacijama (kartanje, šah i dr.), u kojoj se pojedinci natječu i koja je regulirana pravilima.

U nastavnom procesu igra je aktivnost koja je atraktivna za većinu učenika. Nastavnici nastoje iskoristiti atraktivnost igara i njihov motivacijski potencijal za usvajanje ishoda u nastavi pomoću didaktičkih igara. Igranje i igre su veoma važni elementa u dječjem razvoju, oni su prirodni izraz dječje unutarnje potrebe. Sudjelovanje u igri najčešće je motivirano pozitivnim osjećajima. Radne navike učenja, odgovoran pristup prema radu i usvajanje odgojno obrazovnih ishoda moguće je ostvariti kroz igru.

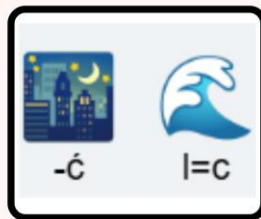
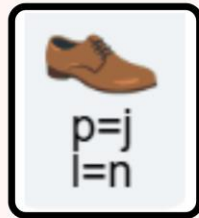
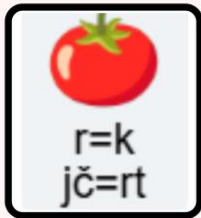
”DJEČJE IGRE ODREĐUJU NJIHOV CIJELI BUDUĆI ŽIVOT; NJIHOVA OSOBNOST, SKLONOSTI I NAJDUBLJE TEŽNJE SU IZRAŽENE I RAZVIJENE KROZ IGRU.”

F. W. A. FROBEL, (1826)

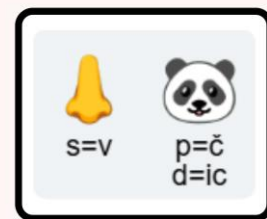
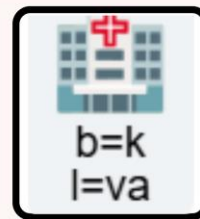
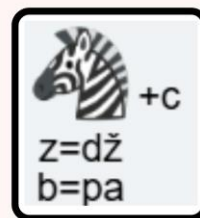
Didaktička igra je igra s pravilima, ona ispunjava određeni didaktički cilj. Njene karakteristike su: obavezno sudjelovanje učenika, uporaba didaktičkih materijala za postizanje određenih obrazovnih ciljeva, vanjsko upravljanje igrama (često putem pravila). Može se odvijati u zatvorenom prostoru(u učionici, dvorani) ili na otvorenom prostoru(igralištu, učionica na otvorenom). Namijenjena je i pojedincu i grupi učenika, pri čemu uloga učitelja može biti širokog opsega: od glavnog organizatora do promatrača. Njen prioritet je poticajne prirode: povećava angažman učenika u izvedenim aktivnostima, potiče njihovu kreativnost, spontanost, suradnju i konkurentnost, tjera ih da koriste različita znanja i sposobnosti i angažiraju svoje životno iskustvo. Didaktičke igre mogu simulirati stvarne životne situacije. Didaktička igra se može smatrati nastavnom metodom te ima standardnu strukturu. Dijelovi didaktičke igre su: okolina igre, cilj igre, postupak igre određen pravilima, konačna procjena igre. Glavna motivacija sudjelovanja učenika u didaktičkoj igri za učenike je zadovoljstvo tijekom izvođenja zadataka, međusobno natjecanje, učenici imaju priliku za rad u korist svog tima. Didaktičku igru karakterizira visoka uključenost i motivacija učenika te zadovoljstvo izvođenja zanimljivih aktivnosti. Didaktičke igre mogu biti suradničke ili pojedinačne.

Rebus , vrsta zagonetke na osnovi heteronima i šarade u kojoj se zagonetka tvori slikom ili tekстом s pomoću različitih zamisli, položaja i kombinacija (pokreta, radnje, personifikacije, nizanjanja, izostavljanja, dodavanja, mijenjanja, zamjenjivanja, približavanja, udaljavanja, premještanja, stavljanja ispod ili iznad). Odgonetka su riječ, fraza ili rečenica što ne smiju imati značenjsku pojmovnu vezu sa zadanim pojmovima zagonetka. Rebus može biti slikovan, slovčan i opisan (u stihu) ili kombinacija tih kategorija. Može se povezivati s drugim vrstama zagonetki (anagramni, kriptogramni, logogrifni, palindromni rebus).

Rebusi- razredna nastava



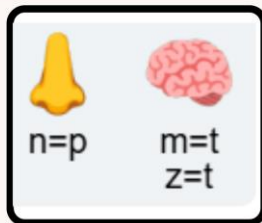
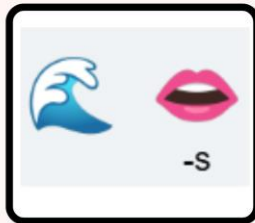
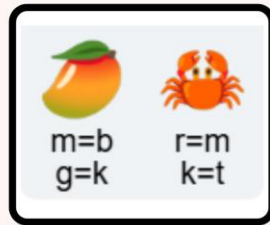
Rebusi- razredna nastava



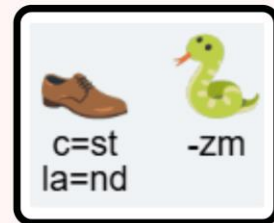
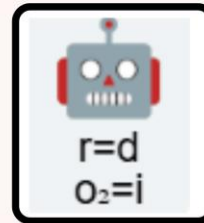
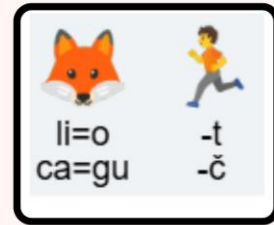
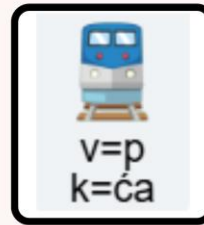
Rebusi- razredna nastava rješenja

- džeparac
- banka
- kovanica
- novčanica
- kartica
- cijena
- štednja
- novac

Rebusi- 5.-8 razred



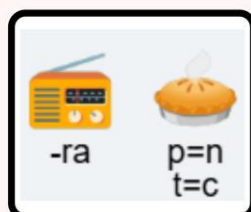
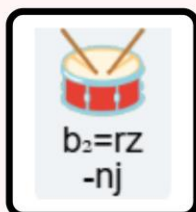
Rebusi- 5.-8 razred



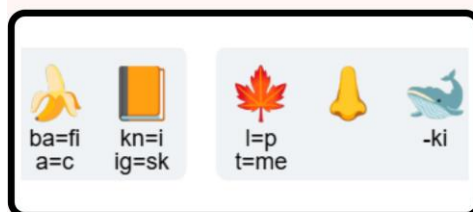
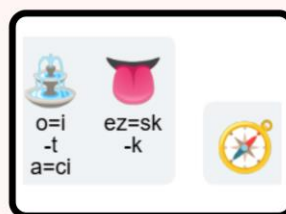
Rebusi- 5.-8.razred rješenja

- plaća
- osiguranje
- dobit
- stipendija
- prihod
- bankomat
- valuta
- postotak

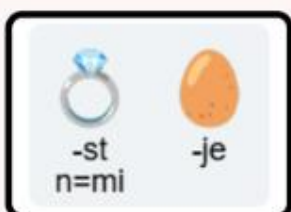
Rebusi- SŠ



Rebusi- SŠ



Rebusi- SŠ



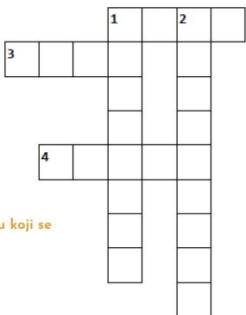
Rebusi- SŠ rješenja

- finansijski kompas
- finansijska pismenost
- broker
- likvidnost
- burza
- dionica
- jamac
- premija
- faktura
- kapital

Križaljka je bilo koji grafički prikaz u kojem su elementi raspoređeni u obliku mreže, tako da se mogu razmatrati u vertikalnom i horizontalnom smjeru; sinonim *tablica*, *grafikon*.

U enigmatički, križaljka je jedna od osnovnih i glavnih vrsta zagonetke. Sastoji se od dijagrama s crnim i bijelim poljima te opisa, definicija ili sinonima riječi koje treba upisati u dijagram. Dijagram se sastoji od vodoravnih i okomitih nizova bijelih polja koji su omeđeni crnim poljima ili rubovima dijagrama, nizovi polja označeni su rednim brojevima, koji se nalaze u prvome polju niza. Dodani pojmovi opisani su izvan dijagrama u skupinama vodoravno i okomito, označeni su rednim brojevima nizova polja u dijagramu. U svako polje niza dijagrama upisuje se jedno slovo tražene riječi, tako da se ispravnim upisivanjem u vodoravne nizove ispunjavaju i okomiti nizovi i obratno. Križaljka može biti i slogovna, u kojoj se u svako polje radi sastavljanja zadanih pojmova upisuje slog, a ne slovo.

Financijski kompas kroz igru-rn



Okomito

1. Novac u metalnom obliku koji se proizvodi kovanjem
2. Papirni novac

Vodoravno

1. Bivša valuta u Hrvatskoj
3. Valuta u Hrvatskoj
4. Financijska institucija koja prima i pozajmljuje novac i plaća za njega kamate



Financijski kompas kroz igru-rn



Okomito

1. Novac u metalnom obliku koji se proizvodi kovanjem
2. Papirni novac

Vodoravno

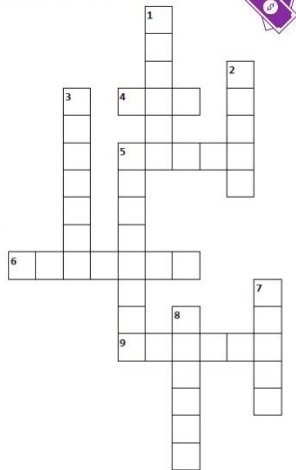
1. Bivša valuta u Hrvatskoj
3. Valuta u Hrvatskoj
4. Financijska institucija koja prima i pozajmljuje novac i plaća za njega kamate



Financijski kompas kroz igru-5.-8.

Okomito

1. Novac u metalnom obliku koji se proizvodi kovanjem
2. Mjera vrijednosti
3. Novac položen na račun u banci
5. Uređaj za podizanje gotovine
7. Novčani iznos za ljudski rad
8. Iznos koji se plaća za posuđeni novac



Vodoravno

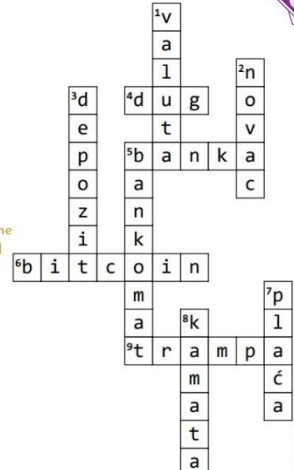
4. Obaveza koju moraš podmiriti u određenom roku
5. Financijska institucija u kojoj možemo štedjeti ili posuditi novac
6. Najpoznatija digitalna valuta
9. Razmjena jedne robe za drugu bez novca



Financijski kompas kroz igru-5.-8.

Okomito

1. Novac u metalnom obliku koji se proizvodi kovanjem
2. Mjera vrijednosti
3. Novac položen na račun u banci
5. Uređaj za podizanje gotovine
7. Novčani iznos za ljudski rad
8. Iznos koji se plaća za posuđeni novac



Vodoravno

4. Obaveza koju moraš podmiriti u određenom roku
5. Financijska institucija u kojoj možemo štedjeti ili posuditi novac
6. Najpoznatija digitalna valuta
9. Razmjena jedne robe za drugu bez novca



Financijski kompas kroz igru-sš

Vodoravno

2. Dobrovoljno založno pravo, najčešće za nekretnine
5. Poseban popust društva za osiguranje
10. Rata otplate kredita
11. Iznos novčanog depozita
12. Uređaj za podizanje i/ili polaganje novca
13. Dužnički vrijednosni papiri
14. Osoba zaposlena u investicijskom društvu

Okomito

1. Transakcijski račun koji banka otvara na zahtjev potrošača
3. Instrument bezgotovinskog plaćanja
4. Dan kada kredit, rata, vrijednosni papiri dospijevaju u banci
6. Poslovni subjekt koji je dužnik predmeta
7. Cijena jedinica strane valute izražena brojem jedinica domaće valute
8. Vlasnički vrijednosni papiri
9. Postotak duga što ga dužnik treba platiti vjerovniku kao kamatu
11. Osoba koja zajedno s korisnikom kredita jamči otplatu



Financijski kompas kroz igru-sš

Vodoravno

2. Dobrovoljno založno pravo, najčešće za nekretnine
5. Poseban popust društva za osiguranje
10. Rata otplate kredita
11. Iznos novčanog depozita
12. Uređaj za podizanje i/ili polaganje novca
13. Dužnički vrijednosni papiri
14. Osoba zaposlena u investicijskom društvu

Okomito

1. Transakcijski račun koji banka otvara na zahtjev potrošača
3. Instrument bezgotovinskog plaćanja
4. Dan kada kredit, rata, vrijednosni papiri dospijevaju u banci
6. Poslovni subjekt koji je dužnik predmeta
7. Cijena jedinica strane valute izražena brojem jedinica domaće valute
8. Vlasnički vrijednosni papiri
9. Postotak duga što ga dužnik treba platiti vjerovniku kao kamatu
11. Osoba koja zajedno s korisnikom kredita jamči otplatu



Word search, traženje riječi, detektiv riječi ili misteriozna zagonetka riječi je igra riječi koja se sastoji od slova riječi postavljenih u mrežu, koja obično ima pravokutni ili kvadratni oblik. Cilj ove slagalice je pronaći i označiti sve riječi skrivene u slagalici. Riječi mogu biti postavljene vodoravno, okomito ili dijagonalno. Često se nudi popis skrivenih riječi, ali izazovnije zagonetke ne sadržavaju popis riječi. Mnoge zagonetke za pretraživanje riječi imaju temu s kojom su povezane sve skrivene riječi.

Financijski kompas kroz igru-sš



K T S O N D I V K I L Ž Y A Z R U B V H
S E H Z H V M J O B V E Z N I C A W U A
B A J W Ž A J I M E R P L X C B B Q J Z
H Ć J C D G G K K E V S U D U Ž N I K T
I K F I K T A Z D Q H X F O Č Š C N E J
P Ć A S C H R W A N U I T E T A P T Ć Ć
O J R J W A U Ć R W U Z Š Ž L K Š B A W
T V A K N Ž T E S U N O B U Q I Z L Z A
E Ž J O W T K N O S Ć K K Z Ž L D Y I X
K D A N F O A S O G Q N W R M R E I Š H
A I Ć A R Ć F M V K I G T X Ć F P Z N P
G L J B E X Q H A V A D L D G U O N A V
N Š X B L L E F E K T I V A X Q Z O R E
Š F X Ž S K A P I T A L H E V S I I F Ć
U P P C B D S X Ž L L A Ć Y U N T L C Š
Ž V E Ž D O Š K L A U Z U L A C I I G E
Q Š Ž N G S W K O T J H G O D I A C E Ć
A I O E Š A C I N O I D Š F Ž Ž B M A U
Y F R A Ć U M W T Š U O Š I L Ć B N A Ć
N Y F Š J Z A S Ć Q R N C R N N L W Ž J



ANUITET	BONUS	FRANŠIZA
HIPOTEKA	FOND	VINKULACIJA
JAMAC	KAPITAL	DIONICA
SUDUŽNIK	BROKER	UČEŠĆE
EFEKTIVA	FAKTURA	GLAVNICA
DEPOZIT	BURZA	TRŽIŠTE
KLAUZULA	REGOS	AKONTACIJA
KAMATA	PREMIJA	LIKVIDNOST
OBVEZNICA		



Financijski kompas kroz igru-sš



K T S O N D I V K I L Ž Y A Z R U B V H
S E H Z H V M J O B V E Z N I C A W U A
B A J W Ž A J I M E R P L X C B B Q J Z
H Ć J C D G G K K E V S U D U Ž N I K T
I K F I K T A Z D Q H X F O Č Š C N E J
P Ć A S C H R W A N U I T E T A P T Ć Ć
O J R J W A U Ć R W U Z Š Ž L K Š B A W
T V A K N Ž T E S U N O B U Q I Z L Z A
E Ž J O W T K N O S Ć K K Z Ž L D Y I X
K D A N F O A S O G Q N W R M R E I Š H
A I Ć A R Ć F M V K I G T X Ć F P Z N P
G L J B E X Q H A V A D L D G U O N A V
N Š X B L L E F E K T I V A X Q Z O R E
Š F X Ž S K A P I T A L H E V S I I F Ć
U P P C B D S X Ž L L A Ć Y U N T L C Š
Ž V E Ž D O Š K L A U Z U L A C I I G E
Q Š Ž N G S W K O T J H G O D I A C E Ć
A I O E Š A C I N O I D Š F Ž Ž B M A U
Y F R A Ć U M W T Š U O Š I L Ć B N A Ć
N Y F Š J Z A S Ć Q R N C R N N L W Ž J



ANUITET	BONUS	FRANŠIZA
HIPOTEKA	FOND	VINKULACIJA
JAMAC	KAPITAL	DIONICA
SUDUŽNIK	BROKER	UČEŠĆE
EFEKTIVA	FAKTURA	GLAVNICA
DEPOZIT	BURZA	TRŽIŠTE
KLAUZULA	REGOS	AKONTACIJA
KAMATA	PREMIJA	LIKVIDNOST
OBVEZNICA		



Financijski kompas kroz igru-5.-8.



USWRHINFLACIJALKNBMD
BAPJEXŽČTYSXWČAŽBOYD
JLAČOIOVBESJIŽYJOTAT
FSTFENZZJTMENADŽERFW
QAUOCIONBVDATHČBČIOC
AJLAQIAAVZDIGIHJSNRV
TMAOYRNTLANWDRBRBVL
UYVUIUKPXNUGPXTNOC
LVIGOBKKBLONYCKGDSHS
ATIMXFAEARVNDNGNOMTTČ
VSAPZNTXEXBLSHLBLIAA
OTŽPEČOZBADDDUSUŽPCCŽ
TGCA RNTSOJPCXWCE
PLOQOZSZKIGRDENNNJNE
IČWSPSORGCNPIDDVEAOČ
RSPEUNPANAUKIHA XOYIE
KECLLNLFFLHJILQOČWDK
NČRŽAUOUŽFAMGŽYDVXLY
TCFJEČYBŽNLŽSCJTDPPZ
TSOŽDEAWMIYOQITRDVGŽ



GLAVNICA	VALUTA	INVESTICIJA
BONUS	PRIHOD	OSIGURANJE
DIONICA	INFLACIJA	STIPENDIJA
INFLACIJA	MENADŽER	KRIPTOVALUTA
PLAĆA	NAKNADA	BANKOMAT
ČEK	POSTOTAK	POREZ
	DOBIT	



Financijski kompas kroz igru-5.-8.



USWRHINFLACIJALKNBMD
BAPJEXŽČTYSXWČAŽBOYD
JLAČOIOVBESJIŽYJOTAT
FSTFENZZJTMENADŽERFW
QAUOCIONBVDATHČBČIOC
AJLAQIAAVZDIGIHJSNRV
TMAOYRNTLANWDRBRBVL
UYVUIUKPXNUGPXTNOC
LVIGOBKKBLONYCKGDSHS
ATIMXFAEARVNDNGNOMTTČ
VSAPZNTXEXBLSHLBLIAA
OTŽPEČOZBADDDUSUŽPCCŽ
TGCA RNTSOJPCXWCE
PLOQOZSZKIGRDENNNJNE
IČWSPSORGCNPIDDVEAOČ
RSPEUNPANAUKIHA XOYIE
KECLLNLFFLHJILQOČWDK
NČRŽAUOUŽFAMGŽYDVXLY
TCFJEČYBŽNLŽSCJTDPPZ
TSOŽDEAWMIYOQITRDVGŽ



GLAVNICA	VALUTA	INVESTICIJA
BONUS	PRIHOD	OSIGURANJE
DIONICA	INFLACIJA	STIPENDIJA
INFLACIJA	MENADŽER	KRIPTOVALUTA
PLAĆA	NAKNADA	BANKOMAT
ČEK	POSTOTAK	POREZ
	DOBIT	



Financijski kompas kroz igru-rn



AJŽRNAČCGZCYCQFCEČEG
KZWQTJFAESIIEHYZHEŠN
JGHBQYIOFVJCNIXTVZYU
IAŽADGATHFEČSULLCYFJ
PNONHVCANNNTIDERKNLS
FNWKZYZGLEAXSCZWNČNM
GAČAWDPFAČCPRORACUNQ
WCNECQDŠNJUKUVOHGJHČ
DTOFKUQZUŽHTAWQPČJJK
SRVMFQTTKWNC SJLUDDMW
PYČITQVQQHIOANPLQFPQD
MSAZŽRBIUNZČVOYTŽOOI
GQNKPFJMNACCARAPEŽDSZ
CYIAEALVALBPLICJEZBW
RICXWNOHCIRGOINJYVJW
PHAGMKUČIPEŠTEDNJAWN
QUWČMQCCSAMAŽFZJQVIB
QIČGNZČWALQKNNQUUFOI
YACITRAKKREUROČŽOČOL
WUNVCCRRREWPFVVL OŽŠLG



KUNA	KOVANICA	PRORAČUN
NOVAC	BANKA	RAČUN
EURO	KARTICA	CIJENA
CENTI	ŠTEDNJA	DŽEPARAC
LIPA	KASICA	NOVČANICA
	KREDIT	



Financijski kompas kroz igru-rn



AJŽRNAČCGZCYCQFCEČEG
KZWQTJFAESIIEHYZHEŠN
JGHBQYIOFVJCNIXTVZYU
IAŽADGATHFEČSULLCYFJ
PNONHVCANNNTIDERKNLS
FNWKZYZGLEAXSCZWNČNM
GAČAWDPFAČCPRORACUNQ
WCNECQDŠNJUKUVOHGJHČ
DTOFKUQZUŽHTAWQPČJJK
SRVMFQTTKWNC SJLUDDMW
PYČITQVQQHIOANPLQFPQD
MSAZŽRBIUNZČVOYTŽOOI
GQNKPFJMNACCARAPEŽDSZ
CYIAEALVALBPLICJEZBW
RICXWNOHCIRGOINJYVJW
PHAGMKUČIPEŠTEDNJAWN
QUWČMQCCSAMAŽFZJQVIB
QIČGNZČWALQKNNQUUFOI
YACITRAKKREUROČŽOČOL
WUNVCCRRREWPFVVL OŽŠLG



KUNA	KOVANICA	PRORAČUN
NOVAC	BANKA	RAČUN
EURO	KARTICA	CIJENA
CENTI	ŠTEDNJA	DŽEPARAC
LIPA	KASICA	NOVČANICA
	KREDIT	



Puzzle, u engleskom jeziku riječ puzzle predstavlja bilo koju zagonetku, dok se u hrvatskom jeziku odnosi na određeni tip slagalice, koja se u engleskom zove *Jigsaw puzzle*.

Puzzle su vrsta igre koja se sastoji od velikog broja malih dijelova nepravilnih oblika, koji se međusobno uklapaju. Svaki djelić obično ima na sebi dio slike, tako da se rješenjem zagonetke dobiva cijela originalna slika.







Povezivanje riječi i slike



Zaključak:

Učenje kroz igru je atraktivno za većinu učenika. Igra potiče kognitivan, fizički, socijalni i emocionalni razvoj. Učenje kroz igru razvija komunikacijske vještine učenika, kreativnost, mogućnost stvaranja i istraživanja svijeta oko sebe, učenici izgrađuju samopouzdanje koje će im biti potrebno stvarnim životnim situacijama. Učenjem kroz igru učenici sudjeluju u međusobnoj interakciji i izgradnji odnosa. Međusobno uče dijeliti, pristajati na kompromise i rješavati sukobe.

Literatura:

<https://finpis.math.hr/wp-content/uploads/2023/06/FinPisSMO>

<https://www.mathos.unios.hr>