

4 Tema: FINANSAI

Daugelio šalių vyriausybės pripažįsta, jog labai svarbus yra žmonių finansinis švietimas, kuris užtikrina piliečių finansinį saugumą įvairiais gyvenimo etapais. Ypatingas dėmesys turi būti skiriamas jauniems žmonėms, nes jie neturi pakankamų finansų valdymo įgūdžių, o augantis šios grupės nedarbo lygis įtakoja nekontroliuojamas skolas ir kreditus. Sprendžiant šias problemas labai svarbus vaidmuo tenka ugdytojams, dirbantiems su jaunimu: jie su besimokančiais turi analizuoti šiuos klausimus ir nukreipti juos link atsakingų, kūrybingų ir darnių pasirinkimų bei sprendimų gyvenime.

Šiandien drąsiai galime teigti, jog kiekvieno asmens gyvenimas siejamas su finansais, o gebėjimas juos tvarkyti yra svarbus gyvenimo įgūdis. Pastarųjų kelių dešimtmečių technologijų pokyčiai įtakojo vis didėjančius vartotojų poreikius bei paslaugų ir produktų prieinamumą naudojantis technologijomis, kas jau savaime reikalauja tam tikrų papildomų finansų valdymo žinių. Šiandien vartotojai ne tik turi sugebėti iš plataus spektro išsirinkti jų poreikius ir tikslus patenkinančius produktus, paslaugas, bet ir gebėti tai daryti gerai įvertinant savo finansines galimybes. Būtina suprasti, kad kylantys piniginiai sunkumai gali smarkiai įtakoti asmens ir šeimos gerovę bei ilgalaikį finansinį saugumą ateityje.

Vaikai ir paaugliai sudaro nemažą vartotojų grupę, todėl įvairių rūšių produktų ir paslaugų reklamos dažnai būna skirtos būtent jiems. Spender (1998) teigė, kad reklamos specialistai vis daugiau domisi ir analizuoja, kokias pinigų sumas jaunimas ir vaikai išleidžia patys, įtakojami tėvų įpročių leisti pinigus ir kaip tikėtina jie leis pinigus būdami suaugę. Iki šiol į vaikus orientuota buvo tik saldumynų ir žaislų reklama. Dabar į vaikų poreikius atsižvelgia drabužių, batų, greito maisto, sporto įrangos, kompiuterinių produktų ir higienos reikmenų ir net suaugusiųjų produktų – tokių, kaip automobilių ir kredito kortelių, reklamos kūrėjai. Ši tendencija sukelia perdėtą vartojimą ir neapgaltotai dideles jaunimo, jų šeimų ir net visos bendruomenės išlaidas ir su tuo susijusias skolas.



4a užduotis „Ką mes perkame?“

Moksleiviai analizuos savo, kaip vartotojų, pasirinkimus ir pergalvos tai, kaip jie leidžia savo pinigus.



**Darnaus vystymosi
įgūdžiai**

Sisteminio mąstymo kompetencija;
Perspektyvos matymo kompetencija;
Kritinio mąstymo kompetencija;
Savęs suvokimo kompetencija.



Pamokos

Kalbos;
Matematika;
Literatūra;
Etika;
Pilietinis ugdymas.



**Patarimai ir
rekomendacijos**

Ši užduotis skirta parodyti moksleiviams, jog labai svarbu suprasti, kaip mes leidžiame savo pinigus.



Saldesni bučiniai

INSTRUKCIJA: Parodykite moksleiviams nuotrauką Nr. 11 ir nupasakoję situaciją užduokite klausimus.

Ar dantų šepetėlis yra tik daiktas jūsų dantims valyti? Pagal reklamą „XX dantų šepetėlis“ yra daiktas, kurio jums reikia, kad gautumėte „saldesnių bučinių“ ir turėtumėte daug patrauklesnę šypseną.

Klausimai:

- *Kaip manote, ar nuotraukoje Nr. 11 pavaizduota mergina sulauks daugiau vaikinų dėmesio ir didesnio populiarumo, jeigu naudos šiuos ypatingus „XX dantų šepetėlius“?*
- *Ką teigiamo galima pasakyti apie šį dantų šepetėlį?*
- *Kokius neigiamus dalykus pastebite šioje reklamoje?*
- *Kas jums būtų įdomu ir ką norėtumėte sužinoti apie tokio pobūdžio pareiškimus?*



Nuotrauka Nr. 11, šaltinis: Colourbox.com

Būk madingas (-a)

INSTRUKCIJA: Parodykite moksleiviams nuotrauką Nr. 12 ir nupasakoję situaciją užduokite klausimus.

Ana yra tiesiog „išprotėjusi“ dėl brangių, madingų drabužių pirkimo įvairiose interneto parduotuvėse. Ji laukia išpardavimų ir visus savo pinigus išleidžia naujiems drabužiams. Jos spinta pilna rūbų, kurių ji nebenešioja, keletą jų net niekada ir nevilkėjo, o kai kurie yra tokie siaubingi, kad ji neįsivaizduoja, kaip galėjo tokius nusipirkti.

Klausimai:

- *Kaip jūsų manymu skirtingi žmonės derina išpardavimą su realiais poreikiais?*
- *Kiek drabužių jūs turite? Kiek jums jų reikia?*
- *Kaip manote, ar turėtų būti kokie nors limitai/taisyklės kaip leisti pinigus?*
- *Kokių faktų jūs žinote apie išpardavimą? Ką jums būtų įdomu sužinoti?*



Nuotrauka Nr.12, šaltinis: Lina Straukė

Įtikinėjimas

INSTRUKCIJA: Suskirstę mokinius poromis, išbandykite keletą įtikinėjimo technikų. Paprašykite, kad vienas porininkas atsisėstų ant kėdės, o kitas stovėtų šalia. Stovintis porininkas turi 2 minutes žodžiais įtikinti kitą, kad jis/ji turėtų užleisti kėdę. Jeigu jam/jai pavyks, tai po 2 minučių mokiniai pasikeis vietomis. Ši užduotis gali atskleisti keletą įtikinėjimo technikų, tokių kaip meiliekavimas, kyšininkavimas, apgaulė ir žodinis smurtas; pradinė pozicija gali sustiprinti tam tikros įtikinėjimo technikos naudojimą.

Nuotraukoje Nr. 13 matyti vienas iš būdų, kaip žmonės elgiasi bandydami įtikinti kitus daryti tai, ko jie nori.

Klausimai:

- *Ar sunku įtikinti kitus?*
- *Kokius metodus naudoja reklamos? Kodėl?*



Nuotrauka Nr. 13. Šaltinis: Leonid Smulskiy

4b užduotis „Tempas: finansinio raštingumo žaidimas“

Moksleiviai žais kortų žaidimą, skirtą geriau suprasti finansinius terminus.



**Darnaus vystymosi
įgūdžiai**

Strateginė kompetencija;
Bendradarbiavimo kompetencija;
Kritinio mąstymo kompetencija;
Integruoto problemų sprendimo kompetencija.



Pamokos

Kalbos;
Matematika;
Literatūra.



**Patarimai ir
rekomendacijos**

Tinka pristatant finansinio raštingumo pamokų ciklą arba norint pasikartoti prieš tai nagrinėtas finansų temas;
Norėdami praplėsti užduotį, galite panaudoti “PETIT ISTORIJA” (6 priedas) ir SAŲVOKŲ KORTELES SU APRAŠYMU (7 priedas).



Priemonės

Rašikliai ir popierius,
Kortelės (5 priedas);
6 ir 7 priedai, jei norite išplėsti užduotį.

INSTRUKCIJA: Išmaišykite korteles (5 priedas) ir išdėliokite jas užverstas ant stalo, aplink kurį susėdę visi į dvi komandas suskirstyti žaidėjai.

- Išsirinkite, kuri komanda pradės spėlioti pirma (pavyzdžiui meskite monetą arba pagal tai, kas surinks didesnį skaičių ridenant kauliukus).
- Tarkime, komandos narys A yra išrenkamas A komandos „atstovu“. Jis išsirenka vieną kortelę ir pasižiūri į joje užrašytą terminą. Narys A turi per nustatytą laiką (pavyzdžiui 45 sekundes) paaiškinti savo komandai kortelėje parašytą terminą taip, kad šie jį atspėtų (pasirinkite vieną iš žemiau lentelėje pateiktų spėliojimo strategijų). Komanda B turi sekti laiką.
- Jeigu komanda A per nustatytą laiką teisingai atspėja kortelėje parašytą terminą, ji gauna 3 taškus. Jeigu per nustatytą laiką terminas lieka neatspėtas, komanda B turi galimybę mėginti jį atspėti. Jeigu komanda B atspėja teisingai, ji gauna 3 taškus.
- Antrame raunde vienas B komandos narys išrenkamas „atstovu“. Jis arba jį pasirenka kortelę ir procedūra tęsiama toliau tokia pat tvarka.
- Žaidimas tęsiamas tol, kol panaudojamos visos kortelės arba baigiasi tam skirtas laikas. Daugiausiai taškų surinkusi komanda tampa nugalėtoja.

GALIMOS SPĖLIOJIMO STRATEGIJOS*

- Kortelės paveikslėlio apibūdinimas: galima uždengti parašytą terminą ir parodyti tik kortelės piešinuką.
- Žodinis apibūdinimas: terminas apibrėžiamas nenaudojant kortelėje parašytų žodžių. Galima naudoti priešingus žodžius (antonimus).
- 5 klausimai: komandos nariams leidžiama užduoti 5 klausimus, spėjant, kas yra kortelėje. Vedėjas gali atsakyti tik „taip“ arba „ne“.
- Prieš ir po: paaiškinant, kas atsitinka prieš ir po kortelėje atvaizduotos situacijos.
- Piešimas: nupiešti paveikslėlį atvaizduojant termino reikšmę.
- Modeliavimas: naudojamas plastilinas atvaizduojant termino reikšmę.
- Pantomima: terminą stengiamasi parodyti vaidinimu, nenaudojant žodžių.

Kad būtų linksmiau, kita komanda gali išrinkti, koks strategijos tipas bus naudojamas.

*Pastaba: Kad padėtų savo komandai atspėti, vedėjas negali rodyti į jokią patalpoje esantį daiktą.

ŽAIDIMO VARIACIJOS

Kortelių ryšiai 1:

Sudėliokite korteles paveikslėliais į viršų. A komandos narys turi pasirinkti 2 korteles, kurios gali atspindėti kokią nors dilemą, o kiti jo komandos nariai turi per 1 minutę pateikti galimų dilemų paaiškinimus, įvardijimą (pavyzdžiui: azartiniai lošimai ir laimė; bedarbystė ir pinigai). Per skirtą laiką komanda gali pasakyti keturis dilemų teiginius, kuriuos nusako parinktos korteles. Mokytojas nusprendžia, kurie iš pasakytų teiginių yra teisingi. Jeigu A komanda nepasako 4 teiginių per jiems skirtą laiką, B komanda tuomet gauna galimybę papildyti. Kiekviena komanda gauna tiek taškų, kiek teisingų teiginių ji pasakė per minutę.

Panaudotos kortelės yra atidedamos ir toliau žaidime nenaudojamos. Žaidimas tęsiamas tol, kol panaudojamos visos kortelės arba baigiasi skirtas laikas. Laimi daugiausia taškų surinkusi komanda.

Kortelių ryšiai 2:

Užduotis atliekama taip pat kaip 1 variante, išskyrus tai, kad žaidimo pradžioje kortelės yra užverstos. Tokias, atsitiktiniu būdu parinktas korteles tampa sudėtingiau identifikuoti ir paaiškinti tarp kortelių atsirandančią dilemą bei sugalvoti 4 teisingus teiginius.

Kortelių ryšiai 3:

Visas korteles išdėliokite atverstas. A komandos narys turi pasirinkti 3 korteles, kad atvaizduotų ir dilemą, ir jos sprendimą, o kiti komandos nariai turi 2 minutes identifikuoti ir paaiškinti tiek dilemą, tiek su ja susijusį sprendimą (pavyzdžiui: azartiniai lošimai – laimė – pasirinkimas; bedarbystė – pinigai – taupymas). Komanda turi pasakyti 4 teiginius, susijusius su dilema, ir 2 teiginius, susijusius su sprendimu. Mokytojas nusprendžia, kurie teiginiai yra teisingi. Komandai B suteikiama galimybė papildyti teiginius, jeigu A komanda nepateikia reikalingo atsakymų skaičiaus. Kiekviena komanda gauna tiek taškų, kiek pateikia teisingų teiginių.

Panaudotos kortelės yra dedamos atgal ant stalo. Žaidimas tęsiamas tol, kol baigiasi skirtas laikas ir laimi komanda, surinkusi daugiausiai taškų. Galimas ir alternatyvus variantas, kai žaidimas baigiamas vienai iš komandų surinkus nustatytą taškų skaičių (pavyzdžiui 30 taškų).

Išrinkimas:

Išdėstykite visas korteles atverstas. Suskirstykite klasę į 3 komandas. Dviem komandoms paskirkite vaidmenis (pavyzdžiui: dirbantis jaunimas prieš nedirbantį jaunimą). Per 3 minutes šios dvi komandos turi panaudoti kiek įmanoma daugiau kortelių, kad parodytų vaidinamos grupės elgesį nusakančias priežastis ir pasekmes. Pasibaigus 3 minutėms, trečioji komanda tampa teisėju ir išrenka komandą laimėtoją, kuri surinko didžiausią skaičių kortelių, geriausiai paaiškinančių priežastis ir pasekmes.

Istorijos pasakojimas:

Paskirstykite klasę į komandas ir duokite kiekvienai komandai kortelių rinkinį. Komanda turi panaudoti mažiausiai 5 korteles sukuriant „kortelių seką“, atskleidžiančią su finansais susijusią situaciją, problemą ar dilemą. Komanda, sukūrusi ilgiausią (panaudojusi daugiausiai kortelių) logišką istoriją, tampa nugalėtoja. Panaudotos kortelės atidedamos į šalį ir procesas kartojamas.

Būk kūrybingas!:

Išdėliokite užverstas korteles. Pasirinkite 7 atsitiktines korteles ir pritvirtinkite jas prie lentos, tada, suskirstę klasę į komandas, paprašykite, kad kiekviena komanda per 2 minutes parašytų po sakinį, panaudodama kaip galima daugiau su finansais susijusių, iškabintose kortelėse pavaizduotų terminų. Laimi komanda sukūrusi logišką sakinį panaudojant daugiausia terminų. Panaudotos kortelės atidedamos į šalį ir procesas vėl kartojamas.

Klausimai žaidimo papildymui

Norint užtvirtinti žaidimo metu gautą patyrimą, žaidimas kortomis gali būti papildytas diskusija klasėje (galite panaudoti 6 priedą/ Petit istoriją). Mokytojas gali paskatinti moksleivius aptarti jų pačių veiksmus, įvertinti juos kritiškai, išreikšti savo nuomonę ir/arba kūrybiškai pateikti rekomendacijas, ką pakeisti, kad situacija pagerėtų. Žemiau yra pateikti klausimų pavyzdžiai, kuriuos galima panaudoti norint klasėje diskutuoti atskiromis temomis.

PASIRINKIMAS:

*Kaip jūs pasirenkate?
Kas daro įtaką jūsų pasirinkimui?*

ŠVIETIMAS:

*Kaip jūs suprantate terminą „švietimas“?
Ar mokomasi tik mokykloje?
Koks yra mokymosi tikslas?
Ar švietimas gali paveikti jūsų gyvenimo standartus?
Kodėl?*

VARTOJIMAS:

*Kam daugiausia išleidžiate pinigų?
Ar kada galvojote, kaip tai ką perkate veikia kitus?
Kodėl?*

IŠLAIDOS:

*Kokios yra šeimos išlaidos?
Kaip išlaidos keičiasi priklausomai nuo gyvenimo tarpsnio?
Pateikite keletą pavyzdžių.*

GYVENIMO STILIUS:

*Kas nusako asmens gyvenimo stilių?
Kas įtakoja jūsų gyvenimo būdo pasirinkimą?
Ar lengva pakeisti savo gyvenimo būdą? Kodėl?*

PAJAMOS:

*Pateikite pavyzdžius, kokie gali būti šeimos pajamų šaltiniai?
Kaip skirtingais gyvenimo tarpsniais gali keistis pajamų šaltiniai?
Kokius pajamų šaltinius žinote?*

DARBAS:

*Ką jums reiškia žodis „darbas“?
Kodėl žmonės dirba?
Ar darbas gali būti neapmokamas? Kodėl?*

MOKĖJIMO KORTELĖS:

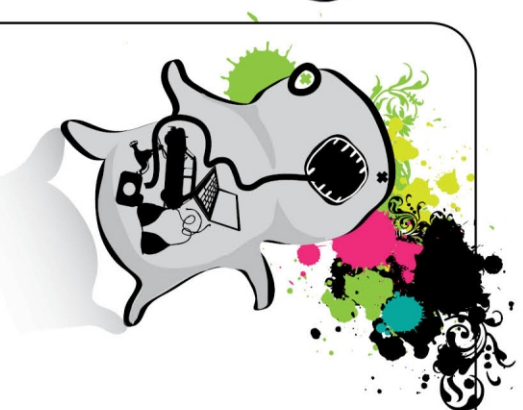
*Kokių tipų mokėjimo korteles žinote?
Kokie skirtingų mokėjimo kortelių plusai ir minusai?*

5 Priedas – užduočiai „Tempas: finansinio raštingumo žaidimas“



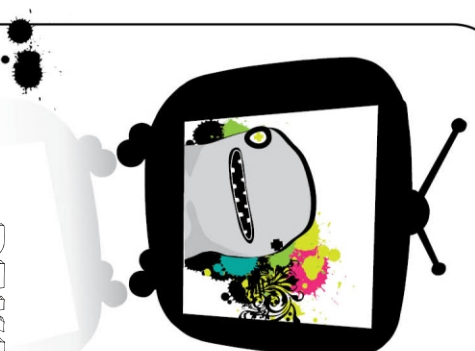
PARDUOTUVĖ

Vieta, kur žmonės gali įsigyti produktų ir paslaugų.



VARTOJIMAS

Produktų ir paslaugų naudojimas arba pirkimas.



REKLAMA

Mokama bendravimo forma skirta skelbti informaciją apie produktus, paslaugas, idėjas ar renginius.



DARBAS

Užduotis, kurią reikia atlikti.



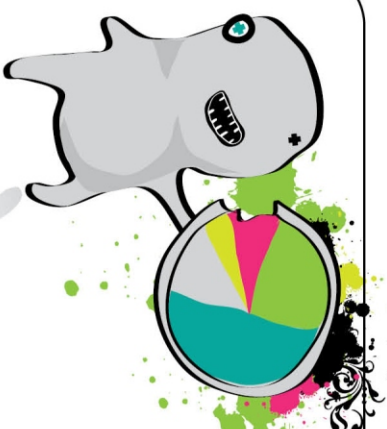
BANKAS

Institucija, teikianti finansines paslaugas: pvz., priima indėlius, suteikia taupymo ir investicines paslaugas ir paskolas.



SKOLA

P pinigai, kurie iš ko nors pasiskolinti.



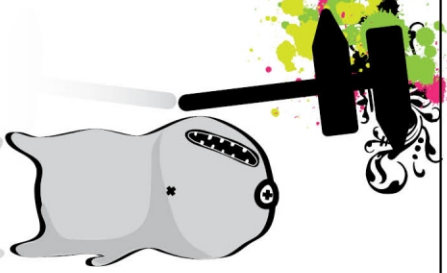
BIUDŽETAS

planas, kuris remiantis konkrečiais tikslais yra skirtas per tam tikrą laiką sutaupyti ir išleisti turimus pinigus.



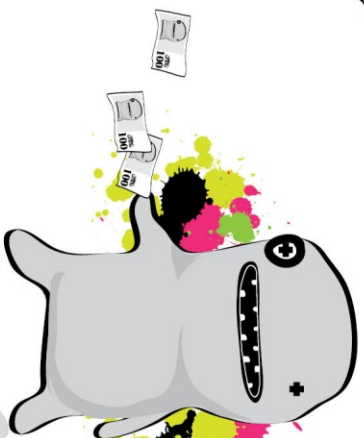
BANKOMATAS

Mišina esanti vietoje vietoje, kur asmenys gali prisijungti prie savo banko sąskaitos naudodamiesi savo mokėjimo kortele.



PASTIRINKIMAS

*Pasisprendimas dėl skirtingų galimybių
ar galimybes.*



IŠLAIDOS

Išleisti arba panaudoti pinigus.



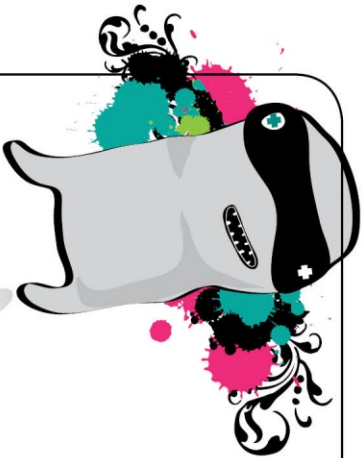
AZARTINIS LOŠIMAS

*Žaidimas, kurio metu rizikuojama
prarasti pinigus ar kitus išteklius.*



ŠVIETIMAS

*Proto ir charakterio raida įgyjant
žinių ir įgūdžių.*



SUKČIAVIMAS

*Kėtinimas apgaulės būdu pasisavinti
svetimus pinigus.*



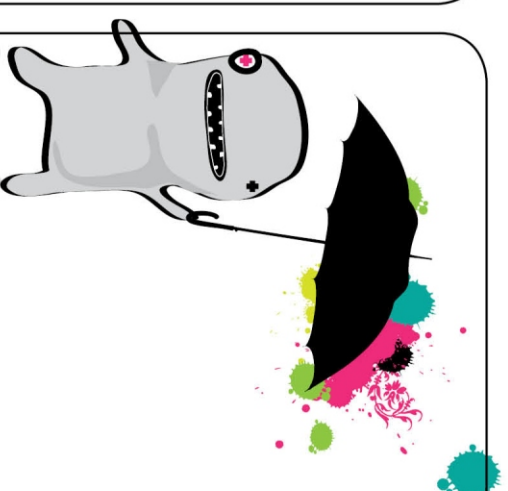
LAINĖ

*Teigiamos emocijos;
džiaugsmo ar gerumo jausmas.*



INFLIACIJA

*Procesas, kurio metu daugumos
produktų ir paslaugų kainos begant
laikui didėja; atlyginimai taip pat
paprastai didėja*



DRAUDIMAS

*Sistema, kuriai žmonės iš anksto į fondą
moka pinigus tam, kad jei kažkas negero
nutiktų, jie gautų šiek tiek pinigų kad
būtų kompensuoti patirti nuostoliai.*



PAJAMOS

Visos gautos pinigų įplaukos, uždarbis.



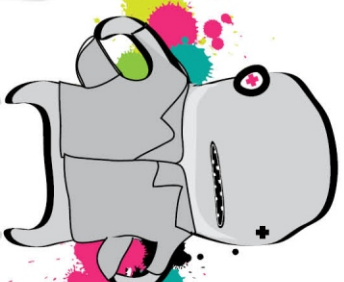
POREIKIS

Kažkas, kas labai reikalingas asmeniui.



**MOKĖJIMO
KORTELE**

Banko ar įmonės išleista plastikinė kortelė, kuri naudojama pinigams išliimti arba operacijoms be grynųjų pinigų.



ŠKURDAS

Ekonomine prasme - būsena, kai žmogui trūksta pinigų ar kitų išteklių, oriam gyvenimui.



PALŪKANOS

Kaina, kuri mokama už paskolą arba pelnas už paskolintus pinigus; papildomi pinigai, sumokėti už skolinimą arba gauti iš santaupų / investicijų.



INVESTAVIMAS

Būdas naudoti ar atiduoti pinigus saugojimui su tam tikra rizika.



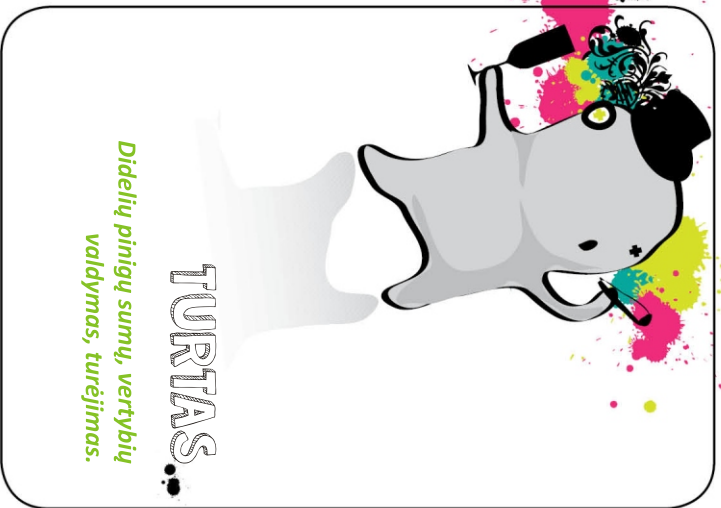
**GYVENIMO
BŪDAS**

Kelias, kurį žmogus pasirenka gyvendamas.



PINIGAI

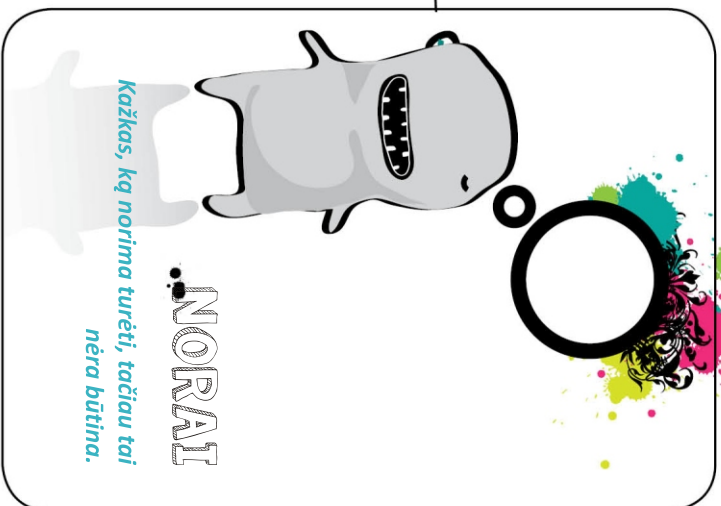
Priemonė (objektas arba jrašas), kuri visuotinai pripažinta kaip mokėjimas už produktus ir paslaugas.



TURTAS
*Didelių pinigų sumų, vertybių
valdymas, turėjimas.*



RIZIKA
*Pavojus kuomet gali atsitikti
kažkas negero.*



NORAI
*Kažkas, ką norima turėti, tačiau tai
nera būtina.*



**ANTRINIS
PANAUDOJIMAS**
*Procesas kuomet dar kartą naudojama
arba alternatyviai naudojama.*



ATSAKINGUMAS
*Pasirinkimai ir veiksmai, kurie daromi
atsižvelgiant į asmens ir bendruomenės
gerovę.*



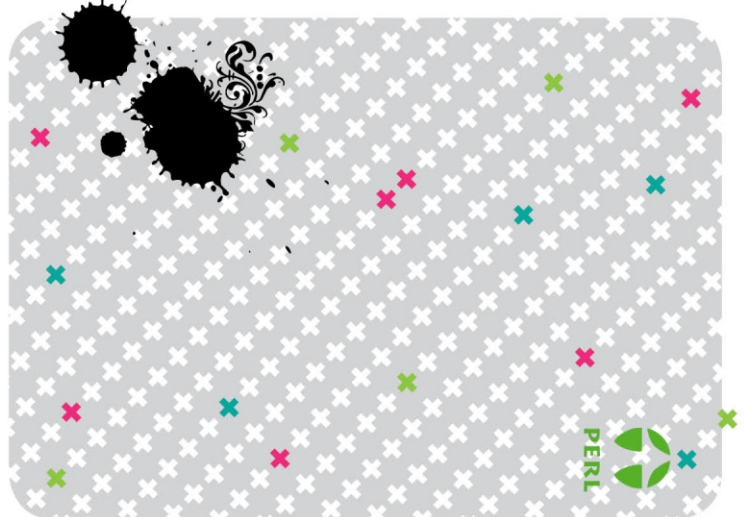
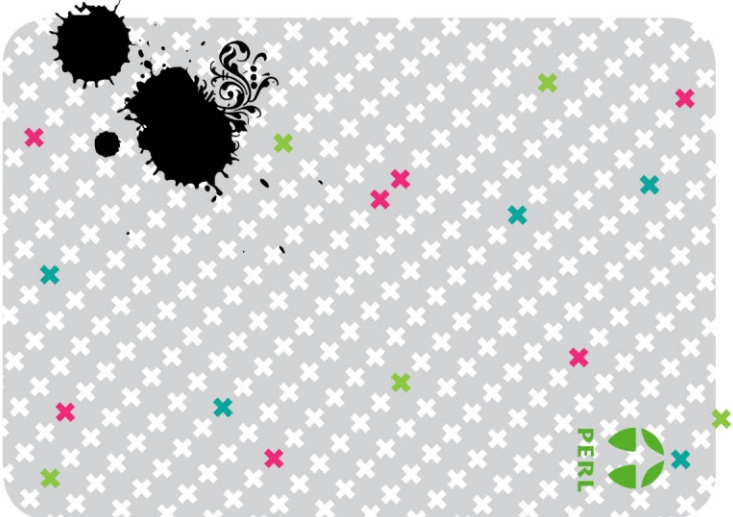
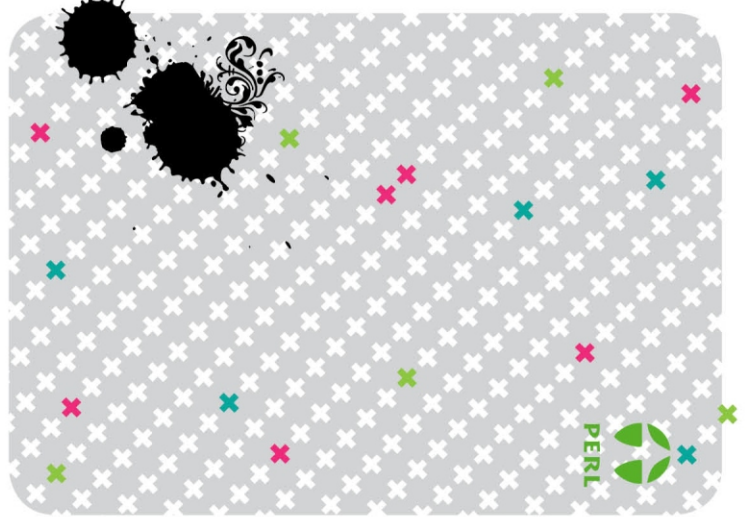
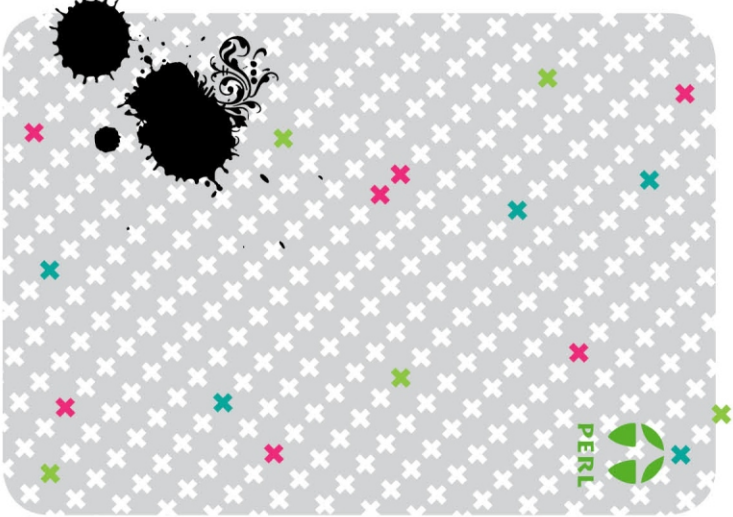
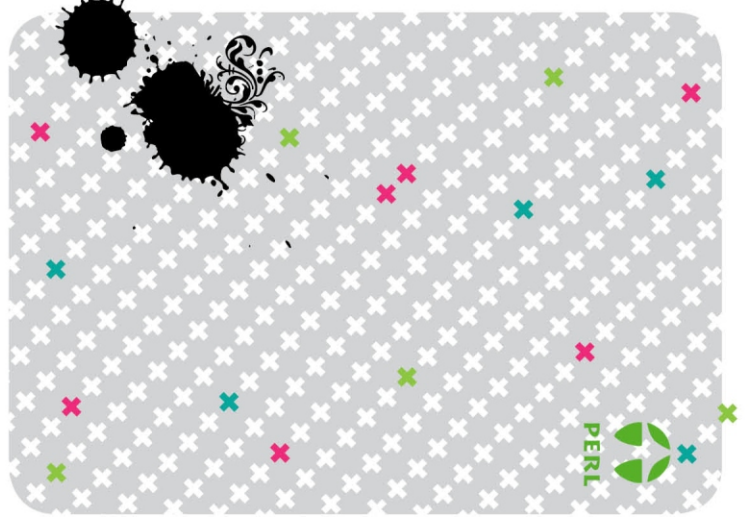
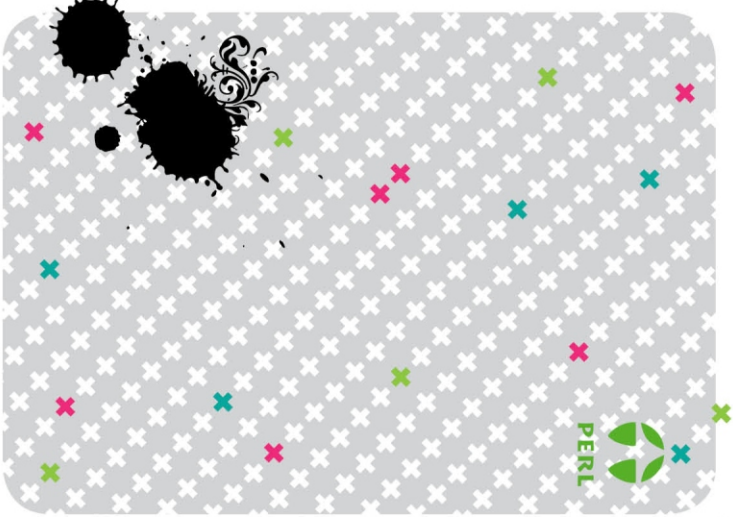
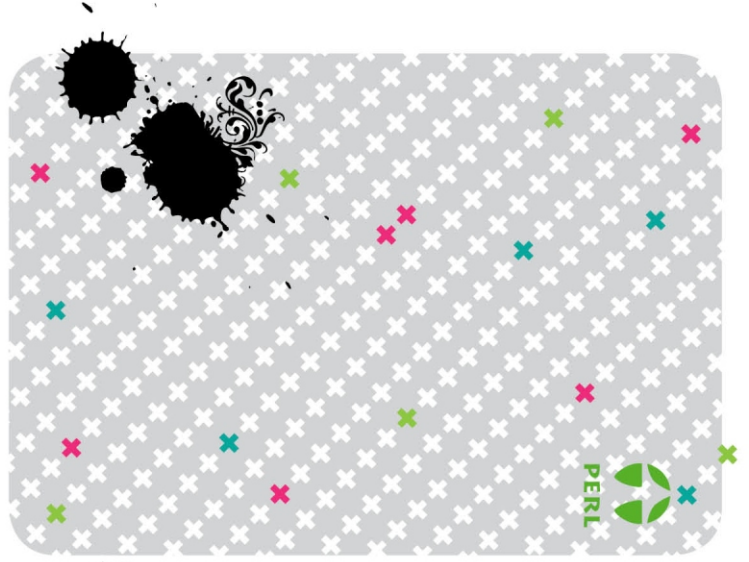
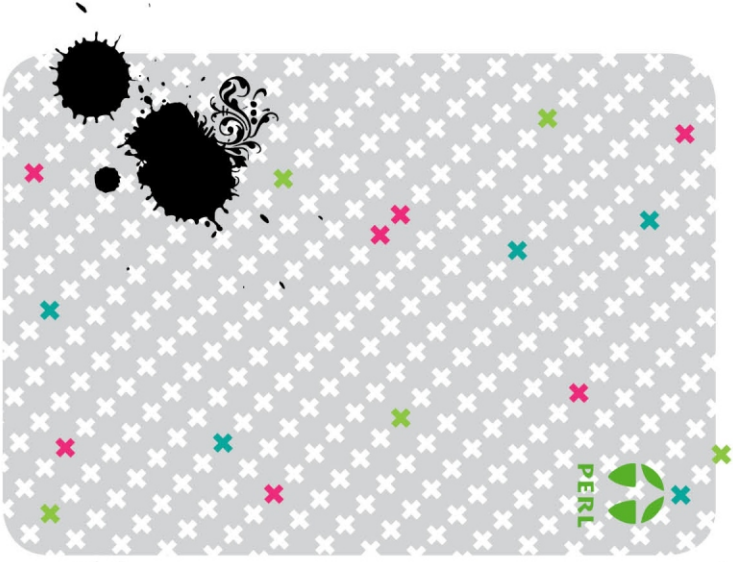
TAUPYMAS
*P pinigų atidėjimas vėlesniam
panaudojimui; veiksmas
atliekamas tuomet, kai nesinori
išleisti visų savo pajamų.*



BEDARBYSYBĖ
Neturėjimas darbo.



VALIUTA
*Pinigai, naudojami konkrečioje šalyje;
valiutos keitimo vienetas.*



6 Priedas – užduočiai „Tempas: finansinio raštingumo žaidimas“

PETITĖS ISTORIJA

Ši istorija gali būti papildomai naudojama prie kortelių žaidimo. Esminė idėja yra išprovokuoti įvairius požiūrius ir mintis apie finansinius dalykus, kurie pasakojami istorijoje. Mokytojas ar vedėjas gali paskatinti besimokančiuosius suprasti ir įsiminti terminus, kurie naudojami istorijoje bei juos panaudoti diskutuojant apie tai, kaip jie suprato situaciją.

Petitė, t.y. 5 Eurų banknotas šįryt atsibudo **bankomate** ir svarstė, kokia gi bus ši diena. Pėteris atsibudęs savo jaukioje lovoje tėvų namuose jau žinojo kokia bus jo diena - ir vėl be **pinigų** kišenėje.

Pėterio močiutė Patricija atsibudo ir apsidairė savo bute, kuris buvo toks tuščias ir pagalvojo, kažgi kokia bus šiandien diena.

Minutėlę.....tai bent siurprizas! Pėterio mama šį rytą nuėjo iki šalimais esančio **bankomato**. Ji padavė Pėteriui šiek tiek **pinigų** ir paprašė nupirkti močiutei maisto pakeliui į mokyklą. Tai buvo pirmas kartas kai Petitė pirmą kartą pamatė Pėterį.

Pėteris nuėjęs į **parduotuvę** pasinaudojo įvairiomis nuolaidomis, kurias matė **reklamoje**. Koks malonus siurprizas! Jam liko daugiau **pinigų**, nei jis tikėjosi. Petitę su kitais sutaupytais banknotais jis įsidėjo į kišenę. Kai Pėteris nunešė maistą močiutei, jis suprato, kad namuose trūksta televizoriaus. Pėteris nebepaklausė kur dingo televizorius, nes nuskubėjo į mokyklą. Iš Pėterio atneštų produktų močiutė išsivirė sriubos ir išėjo susitikti su draugais į jai įprastą vietą.

Mokykloje Pėteris tą dieną turėjo pamoką apie namų ekonomiką ir **biudžetą**. Per pamokas klasėje vyko diskusija apie **pajamas, išlaidas, taupymą, investavimą**. Taip pat buvo diskutuojama apie tai kaip keičiasi **norai** ir **poreikiai** priklausomai nuo gyvenimo būdo ir tarpsnio. Po pamokos Pėteris galvojo: kažgi kaip jam reikėtų pasielgti su pinigais kišenėje?

Skambutis suskambėjo ir jis išėjo namo. Pakeliui jis sustojo šalia parduotuvės su gražiais aksesuarais ir pagalvojo nupirkti savo merginai šalikėlių, tačiau tada nusprendė, kad vietoj to, jis nupirks močiutei jos mėgstamiausių saldainių, kad ji geriau pasijaustų, nes ji šį rytą atrodė tokia niūri... Pėteris nususuko nuo vitrinės ir nuėjo gatve. Eidamas atsitiktinai žvilgtelėjo į lošimų namų vidų. „O ne!!! Ar tik tai ne močiutė prie lošimų automato?“

Tuo pačiu metu Petitė vis dar galvojo kokia bus jos diena.

7 Priedas – užduočiai „Tempas: finansinio raštingumo žaidimas“

KORTELIŲ TERMINAI IR JŲ APIBRĖŽIMAI

Reklama - mokama bendravimo forma skirta skelbti informaciją apie produktus, paslaugas, idėjas ar renginius.

Parduotuvė - vieta, kur žmonės gali įsigyti produktų ir paslaugų.

Vartojimas - produktų ir paslaugų naudojimas arba pirkimas.

Darbas - užduotis, kurią reikia atlikti.

Bankas - institucija, teikianti finansines paslaugas: pvz., priima indėlius, suteikia taupymo ir investicines paslaugas ir paskolas.

Skola - pinigai, kurie iš ko nors pasiskolinti.

Biudžetas - planas, kuris remiantis konkrečiais tikslais yra skirtas per tam tikrą laiką sutaupyti ir išleisti turimus pinigus.

Bankomatas - mašina esanti viešoje vietoje, kur asmenys gali prisijungti prie savo banko sąskaitos naudodamiesi savo mokėjimo kortele.

Pasirinkimas - sprendimas dėl skirtingų galimybių ar galimybių.

Išlaidos - išleisti arba panaudoti pinigai.

Azartinis lošimas - žaidimas, kurio metu rizikuojama prarasti pinigus ar kitus išteklius.

Švietimas - proto ir charakterio raida įgyjant žinių ir įgūdžių.

Sukčiavimas - ketinimas apgaulės būdu pasisavinti svetimus pinigus.

Laimė - teigiamos emocijos; džiaugsmo ar gerumo jausmas.

Infliacija - procesas, kurio metu daugumos produktų ir paslaugų kainos bėgant laikui didėja; atlyginimai taip pat paprastai didėja.

Draudimas - sistema, kuriai žmonės iš anksto į fondą moka pinigus tam, kad jei kažkas negero nutiktų, jie gautų šiek tiek pinigų kad būtų kompensuoti patirti nuostoliai.

Pajamos - visos gautos pinigų įplaukos, uždarbis.

Poreikis - kažkas, kas labai reikalingas asmeniui.

Mokėjimo kortelė - banko ar įmonės išleista plastikinė kortelė, kuri naudojama pinigams išsiimti arba operacijoms be grynųjų pinigų.

Skurdas - ekonomine prasme – būseną, kai žmogui trūksta pinigų ar kitų išteklių, oriam gyvenimui.

Palūkanos - kaina, kuri mokama už paskolą arba pelnas už paskolintus pinigus; papildomi pinigai, sumokėti už skolinimą arba gauti iš santaupų / investicijų.

Investavimas - būdas naudoti ar atiduoti pinigus saugojimui su tam tikra rizika.

Gyvenimo būdas - kelias, kurį žmogus pasirenka gyvendamas.

Pinigai - priemonė (objektas arba įrašas), kuri visuotinai pripažinta kaip mokėjimas už produktus ir paslaugas.

Turtas - didelių pinigų sumų, vertybių valdymas, turėjimas.

Rizika - pavojus kuomet gali atsitikti kažkas negero.

Norai - kažkas, ką norima turėti, tačiau tai nėra būtina.

Antrinis panaudojimas - procesas kuomet dar kartą naudojama arba alternatyviai naudojama.

Atsakingumas - pasirinkimai ir veiksmai, kurie daromi atsižvelgiant į asmens ir bendruomenės gerovę.

Taupymas - pinigų atidėjimas vėlesniam panaudojimui; veiksmas atliekamas tuomet, kai nesinori išleisti visų savo pajamų.

Bedarbystė - neturėjimas darbo.

Valiuta - pinigai, naudojami konkrečioje šalyje; valiutos keitimo vienetas.

9 Priedas – šioms užduotims „Buvimas savimi ir identitetas“,
„Susitikimas viduryje“, „Ką mes perkame?“



Nuotrauka Nr. 1, šaltinis: Lina Straukė



Nuotrauka Nr. 2, šaltinis: Leonid Smulskiy



Nuotrauka Nr. 3, šaltinis: Colourbox.com



Nuotrauka Nr. 4, šaltinis: Lewis Akenji



Nuotrauka Nr. 5, šaltinis: Wikimedia Commons



Nuotrauka Nr. 6, šaltinis: Colourbox.com



Nuotrauka Nr. 7, šaltinis: Leonid Smulskiy



Nuotrauka Nr. 8, šaltinis: Leonid Smulskiy



Nuotrauka Nr. 9, šaltinis: Leonid Smulskiy



Nuotrauka Nr. 10, šaltinis: Leonid Smulskiy



Nuotrauka Nr. 11, šaltinis: Colourbox.com



Nuotrauka Nr. 12, šaltinis: Lina Strauké



Nuotrauka Nr. 13, šaltinis: Leonid Smulskiy