

Tēma 4: FINANSES

Visā pasaulē, daudzās valstīs valdības ir atzinušas, ka cilvēkiem ir neatliekama nepieciešamība pēc finanšu izglītības, lai nodrošinātu pilsoņus ar finansiālu drošību dažādos vecumos. Īpaša uzmanība naudas pārvaldības prasmēm tika veltīta jauniem cilvēkiem, noskaidrojot, ka tieši viņiem trūkst naudas pārvaldīšanas prasmes, palielinoties bezdarbam un nekontrolētiem kredītiem un debetiem. Izglītotāju loma darbā ar jauniem cilvēkiem ir ārkārtīgi svarīga: viņiem ir jādiskutē par šiem jautājumiem ar audzēkņiem un jāveda viņi uz atbildīgiem, radošiem un ilgtspējīgiem risinājumiem un izvēlēm.

Finanšu lietas ir saistītas ar katra indivīda dzīvi un finanšu vadība ir ļoti svarīga dzīves prasme. Tehnoloģiju attīstība sabiedrībā pēdējās divās gadu dekādēs ir rezultējies ar eksponenciālu pieaugumu vispār un pat finanšu produktu un servisu pieejamība patērētājiem sagādā lielas grūtības pieņemt finansiāli saprātīgus lēmumus. Šodienas patērētājam jābūt spējīgam diferencēt starp plašo produktu un servisu klāstu un savām iespējām un mērķiem nepieciešamo, tādejādi veiksmīgi vadīt savas personīgās finanses. Finansiālās grūtības var būt galvenais trieciens indivīda un ģimenes labklājībai un esošai un nākotnes finanšu drošībai.

Daudzi produktu radītāji apsver arī bērnus un pusaudžus kā svarīgu patērētāju grupu. Daudziem produktiem un pakalpojumiem viņi bieži ir mārketinga mērķgrupa. Spenders (1998) pamatoja, ka ņemot vērā cik daudz naudas bērni šodien tērē paši, cik liela ir bērnu ietekme uz vecākiem, kas tērē viņu vajadzībām un cik daudz naudas viņi tērēs, kad būs pieauguši, bērni strauji kļūst par marketinga un reklāmistu mērķgrupu. Vēl nesēn, bērnu mērķgrupas mārketinga koncentrējās uz rotaļlietām un saldumiem. Tagad tas ietver apģērbu, apavus, virkni ātrās ēdināšanas produktus, sporta aprīkojumu, datoru produktus un tualetes piederumus, kā arī pieaugušo produktus tādus kā automašīnas un kredītkartes. Visas šīs reklāmas veicināšanas viegli rezultējās kā pārmērīgs patēriņš un pārmērīgi izdevumi, kas noved pie dažādām finansiāla rakstura problēmām, tādām kā jauniešu parādi, kas ir problēma viņu ģimenēm un sabiedrībai kopumā.

4a Aktivitāte „Ko mēs pērkam?“

Skolēni apspriež savas patērētāja izvēles un pārdomā veidus kā viņi tērē naudu.



**Ilgtspējīgas
attīstības prasmes**

Sistēmiskās domāšanas kompetences;
Gaidu kompetences;
Kritiskās domāšanas kompetences;
Sevis izpētes kompetences.



Mācību programma

Valodas;
Matemātika;
Literatūra;
Cilvēka apziņas pētījumi;
Sociālās zinības /tiesības.



**Padomi un
rekomendācijas**

Šo aktivitāti var izmantot, lai parādītu skolēniem cik svarīgi ir saprast kā mēs tērējam naudu.



Nepieciešamie materiāli

Attēli no Pielikuma 9, # 11-13.

Saldāki skūpsti

INSTRUKCIJA: Parādiet attēlu #11 un izklāstiet apakšā esošo informāciju. Tad lūdziet skolēniem noklausīties jautājumus.

Vai zobu birste ir kaut kāds priekšmets ar kuru tu tīri zobus? Atsaucoties uz reklāmām, "XX zobu birste" ir tas, kas tev nepieciešams, lai iegūtu "saldāku skūpstu" un pievilcīgāku smaidu

Jautājumi:

- *Vai attēlā #11 redzamā meitene iegūs vairāk draugus vai kļūs populārāka un veiksmīgāka, ja lietos šo specifisko "XX zobu birsti"?*
- *Kas pozitīvs ir šajā zobu birstes reklāmas tekstā?*
- *Kādi negatīvi aspekti šeit ir?*
- *Kas varētu būt interesanti uzzināt vairāk par šo vai tai līdzīgu reklāmu?*



Attēls #11 Avots: Colourbox.com

Esi moderns

INSTRUKCIJA: Parādiet attēlu #12 un izklāstiet apakšā esošo informāciju. Tad lūdziet skolēniem noklausīties jautājumus.

Anna ir kā traka uz iepirkšanos interneta veikalā, pērkot dārgas, modernas drēbes. Viņa gaida izpārdošanas un iztērē visu savu naudu, pērkot jaunus apģērbus. Viņas garderobē ir neskaitāmas drēbes, ko viņa jau sen vairs nevalkā, dažas, ko nekad vēl nav uzvilksusi un dažas šausmīgas, par kurām viņa nespēj noticēt, ka vispār tādas iegādājusies.

Jautājumi:

- *Kā dažādi cilvēki tiek galā ar atlaižu piedāvājumu un reālām vajadzībām?*
- *Cik daudz apģērbu gabalu tev ir? Cik daudz tev ir nepieciešams?*
- *Vai būtu vajadzīgi limiti/ noteikumi kā tērēt naudu?*
- *Kādus faktus tu zini par izpārdošanām? Ko tu gribētu zināt?*



Attēls #12 Avots: Lina Strauke

Pārlicināšana

INSTRUKCIJA: Pārbaudiet dažas pārlicināšanas tehnikas, uzaicinot skolēnus sadalīties pa pāriem. Viens skolēns sēž uz krēsla, bet otrs stāv kājās. Kājās stāvošam partnerim ir divas minūtes, lai pārlicinātu otru, izmantojot tikai verbālu saskarsmi, kāpēc viņai/ viņam būtu jāpieceļās kājās. Ja izdodas vai arī pagājušas 2 minūtes, skolēni mainās lomām. Šis uzdevums var paplašināt pārlicināšanas tehnikas diapazonu, izmantojot glaimošanu, kukuļošanu, viltu un verbālu apvairošanu; tas var rezultēties arī kā sākotnējo pozīciju nostiprināšana.

Attēlā #13 parādīts veids kā cilvēki pielieto pārlicināšanu, lai panāktu, ka citi dara to, ko viņi grib.

Jautājumi:

- *Vai pārlicināt citus ir viegli?*
- *Ko citas metodes spēj izdarīt, lai reklamētu mūs? Kāpēc?*



Attēls #13 Avots: Leonid Smulskiy

4b Aktivitāte „Šļakata: finanšu pratības spēle“

Skolēni spēlē kāršu spēli, lai labāk saprastu finanšu terminus.



**Ilgspējīgas
attīstības prasmes**

Stratēģiskās domāšanas kompetences;
Sadarbības kompetences;
Kritiskās domāšanas kompetences;
Integrētās problēmu risināšanas kompetences.



Mācību programma

Valodas;
Matemātika;
Literatūra.



**Padomi un
rekomendācijas**

Lietdedrīgi, lai iepazīstinātu ar finanšu pratības mācību vai mācību materiāla atkārtotošanas nolūkos.
Šīs tēmas ievadam jūs varat izmantot stāstu “STĀVOKLIS” (Pielikums 6) un NOTEIKUMI UZ KĀRTĪM UN DEFINĪCIJAS (Pielikums 7).



Nepieciešamie materiāli

Papīrs un rakstāmlietas;
Kārtis (Pielikums 5);
Pielikums 6 un Pielikums 7, lai pagarinātu spēli.

INSTRUKCIJA: Sajauciet kārtis un novietojiet vidū ar skatu pret galdu. (Pielikums5).

Nosakiet, kura komanda sāks minēt, pagriežot monētu vai izspēlējot “akmens, šķēres, papīritis”).

- Dalībnieks no Komandas A tiek nozīmēts par “Vadītāju”. Vadītājs paceļ kārti un apskata kāds termins uz tās minēts. Viņam vai viņai ir ierobežots laiks -45 sekundes, kuru laikā viņa vai viņas komanda tiek vadīta, lai uzminētu terminu. (Skatīt Stratēģijas tabulu zemāk kā to darīt ar idejām) Komanda B kontrolē laiku.
- Ja komanda A nosauc pareizo terminu pareizi laikā, tad tā saņem 3 punktus. Ja termins netiek atminēts laikā, tad šo iespēju gūst Komandai (take off) B. Ja Komanda B atbild pareizi, viņi saņem 3 punktus.
- Nākošā gājienā vadītājs tiek nozīmēts no Komandas B. Viņš vai viņa paceļ kārti un visa spēles gaita notiek kā iepriekš aprakstīts.
- Spēle turpinās līdz visas kārtis ir izmantotas vai kamēr spēlei atvēlētais laiks ir beidzies. Komanda ar visvairāk savāktiem punktiem ir uzvarējusi.

IESPĒJĀMĀS STRATĒGIJAS, LAI PALĪDZĒTU MINĒŠANĀ*

- Attēls pastāsta stāstu: Ar roku aizklāj terminu un parāda tikai attēlu.
- Verbāls raskurojums: Nedefinē terminu, nelietojot uzvedinošus vārdus. Drīkst izmantot pretējas nozīmes vārdus.
- 5 Jautājumi: Komandai kura min terminu ir atļauts uzdot 5 jautājumus par to, kas ir uz kārts. Atļauts atbildēt tikai ar JĀ vai NĒ.
- Pirms un Pēc: Izskaidro, kas noticis pirms un pēc tās situācijas, kas attēlota uz kārts.
- Zīmēšana: Uzzīmē bildi, kas attēlo termina nozīmi uz kārts.
- Modelēšana: Izmantojot modelējošo plastālinu attēlo uz kārts rakstītā termina nozīmi.
- Mēmais šovs: Ar kustībām rāda termina nozīmi.

Lai spēle būtu jautrāka, pretējā komanda var noteikt, kura stratēģija būs jāpielieto termina atminēšanā.

*Piezīme: Vadītājs var nenorādīt uz objektiem, kas atrodas telpā, kas varētu palīdzēt viņam vai viņai uzminēt terminu.

SPĒLES VARIANTI

Variants 1: Visas kārtis novietojiet ar zīmējumu uz augšu. Komandas A dalībnieks izvēlās 2 kārtis, lai parādītu dilemmu un pārējiem viņa komandas dalībniekiem ir 1 minūte, lai noteiktu un izskaidrotu dilemmu (piem. Spekulācija un Laime; Bezdarbnieks un Nauda). Komandai jāpasaka 4 apgalvojumi, kas ir saistīti ar dilemmu. Skolotājs/koordinātors izvērtē vai šie 4 apgalvojumi ir korekti. Komandai B tiek dota iespēja pievienot savu apgalvojumu, ja Komanda A nav varējusi piedāvāt 4 apgalvojumus. Komanda saņem atalgojuma punktu, atkarībā no korekti piedāvāto apgalvojumu skaita

Kārtis, kuras tikušas izmantotas, noliek malā un neliek atpakaļ uz galda. Spēle turpinās kamēr visas kārtis ir

Variants 2: Šis ir tieši tāds pats kā Variants 1, tikai kārtis uz galda tiek novietotas ar attēlu uz leju. Tas spēlei piešķir lielāku izaicinājumu- noteikt un izskaidrot iespējamo dilemmu starp divām paceltām kārtīm, kā arī piedāvāt 4 korektus apgalvojumus.

Variants 3: Novietojiet visas kārtis ar attēliem uz augšu. Dalībnieks no Komandas A izvēlās 3 kārtis, lai parādītu dilemmu un risinājumu, un pārējiem viņa vai viņas komandas dalībniekiem ir 2 minūtes, lai noteiktu un izskaidrotu dilemmu un saistīto risinājumu (piem. Spekulācija un Laime un Izvēle; Bezdarbnieks un Nauda un Ietaupījums). Komandai jāpasaka 4 apgalvojumi, kas ir saistīti ar dilemmu un 2 apgalvojumi, kas ir saistīti ar atrisinājumu. Skolotājs/koordinators izvērtē šos 6 apgalvojumu vai tie ir korekti. Komandai B tiek dota iespēja pievienot savu apgalvojumu, ja Komanda A nevar piedāvāt nepieciešamo apgalvojumu skaitu. Komanda saņem atlīdzības punktus saskaņā ar korekti nosauktiem apgalvojumiem.

Kārtis, kas tikušas izmantotas, spēlē atpakaļ neatgriežas, bet tiek noliktas malā. Spēle beidzas, kad kāda komanda ieguvusi iepriekš norunātu punktu skaitu (piem. 30 punktus) vai ja ir beidzies spēlei atvēlētais laiks. Šajā gadījumā uzvarētājs ir ar lielāko punktu skaitu.

Cēloņi un ieguvumi: novietojiet visas kārtis ar attēlu uz augšu. Sadaliet klasi 3 komandās. Iedodiet 2 atšķirīgām komandām lomas (Strādājošs jauniešs pret Bezdarbnieku jauniešs) Šīs divas komandas izmanto pēc iespējas vairāk kārtis, lai parādītu cēloņus un ieguvumus šai lomai. Tas jāpaveic 3 minūšu laikā. Kad 3 minūtes iztecējušas, tad trešā komanda darbojas kā tiesneši. Uzvarētāja komanda ir tā, kaurai ir vairāk kārtis un kura vislabāk izskaidroja cēloņus un ieguvumus savai lomai.

Pastāsti man stāstu: sadaliet grupu komandās un iedodiet katrai komandai kāršu komplektu. Komandai jāizmanto 5 kārtis, lai izveidotu stāstu, kas izskaidro finanšu situāciju, problēmu vai dilemmu. Komanda, kurai ir garākais (ar vairāk kārtīm), loģiskākais stāsts ir uzvarētāji. Izmantotās kārtis atliek malā un spēle turpinās.

Esi radošs!: novietojiet visas kārtis ar attēlu uz leju. Nejaušā kārtībā izvelciet 7 kārtis un pielipiniet pie tāfeles. Sadaliet grupu komandās. Katrai komandai 2 minūšu laikā jāuzraksta 1 teikums, izmantojot pēc iespējas vairāk ar finansēm saistītus terminus. Komanda, kura ir uzrakstījusi visloģiskāko teikumu ar vairāk minētiem finanšu terminiem ir uzvarētāja. Izvilktās kārtis tiek liktas malā un spēle turpinās.

Jautājumi spēles pagarināšanai

Bāgātīgākai mācīšanās pieredzei, kāršu spēle var tikt paplašināta kā klases diskusija (varat lietot Pielikumu 6/ Stāsts "Stāvokļi". Skolotājs vai koordinators var mudināt audzēkņus atspoguļot viņu pareizajās darbībās, domāt kritiski, paust savu viedokli un/vai sniegt kreatīvas rekomendācijas vai uzlabojumus pārmaiņām. Turpinājumā ir jautājumu piemēri, kuri var tikt uzdoti, lai ģenerētu diskusiju par kādu no tēmām.

IZVĒLE :

*Kā tu izdari savu izvēli?
Kas/ kurš tevi ietekmē?*

IZGLĪTĪBA:

*Ko tu saproti ar terminu "izglītība"?
Vai izglītība notiek tikai skolā?
Kāds ir izglītības nolūks?
Vai izglītība var ietekmēt tavus dzīves standartus?
Kāpēc?*

PATĒRIŅŠ:

*Kam tu visvairāk tērē savu naudu?
Vai tu kādreiz esi domājis par to, kā tavi pirkumi
ietekmē citus? Kāpēc?*

IZDEVUMI:

*Uz ko ģimenes tērē naudu?
Kā izdevumi mainās dzīves ciklos?
Sniedz dažādus piemērus.*

DZĪVES STILS:

*Kas paceļ cilvēka dzīvesstilu?
Kas ietekmē tava dzīvesstila izvēles? Kāpēc?*

IENĀKUMI:

*Sniedz piemērus par ģimenes ienākumu avotiem.
Kā ienākumu avoti mainās dzīves ciklos?
Kādi ienākumu avoti ir kopienai?*

DARBS:

*Ko vārds "darbs" tev nozīmē?
Kāpēc cilvēki iet uz darbu?
Vai darbs vispār var būt neapmaksāts? Kāpēc?*

MAKSĀJUMU KARTES:

*Kādas maksājumu karte tu zini?
Kādi ir plusi un mīnusi dažādām maksājumu kartēm?*

Pielikums 5 – aktivitātei „Šlakata : finanšu pratības spēle“



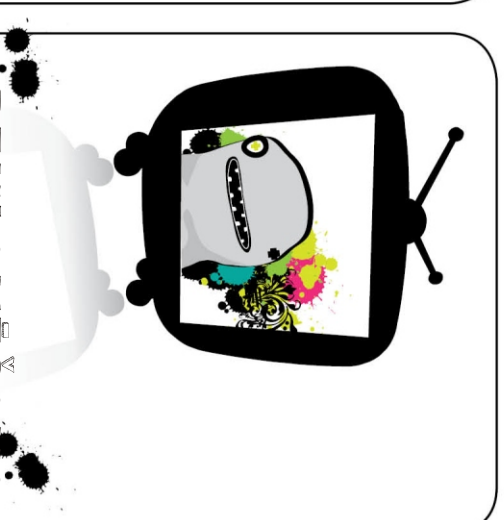
VEIKALS

Vieta, kur iegādāties lietas un pakalpojumus.



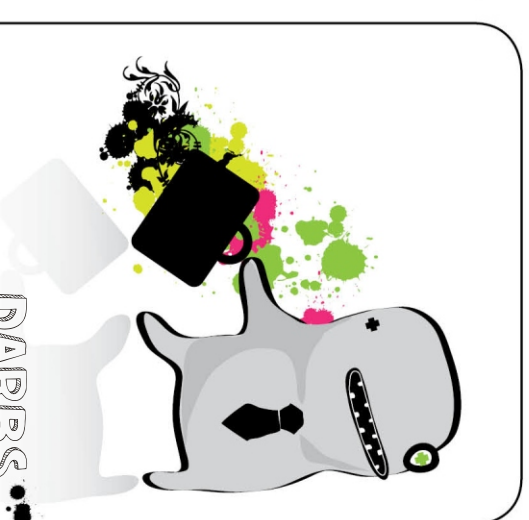
PATĒRĒŠANA

Produktu un pakalpojumu pirkšana un lietošana.



REKLAMĒŠANA

Apmaksāta komunikācija, kuru lieto, lai virzītu produktu, pakalpojumu, ideju vai notikumu gaitu.



DARBS

Uzdevumus, kas jāpaveic.



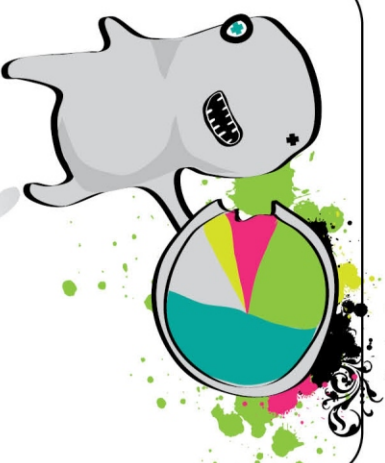
BANKA

Organizācija, kas piedāvā finansālus pakalpojumus: apstiprina depozītus, nodrošina uzkrājumu veidošanu, un investīciju pakalpojumus un aizdevumus.



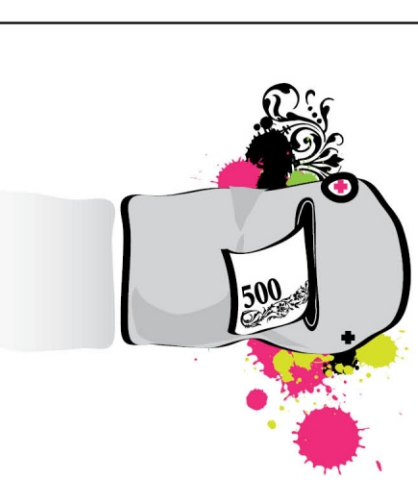
PARĀDS

Naudas daudzums, kas ir aizdots kādam.



BUDŽETS

Uz specifiskiem mērķiem balstīts plāns, kā iegūt, saglabāt un tērtēt naudu noteiktā laika periodā.



BANKOMĀTS

Aparāts, kas novietots publiskā telpā, kur indivīds var piekļūt savam bankas kontam, lietojot savu maksājumu karti.

IZVĒLE

Dažādas iespējas vai izvēlēta iespēja.

IZDEVUMI

Izērēta vai izmantota nauda.

AZARTSPĒLES

Risks zaudēt naudu vai citus resursus spēles veidā.

IZGLITĪBA

Zināšanu un prasmi iegūšana un prāta un rakstura attīstīšana.

KRĀPŠANA

Ar iepriekšēju nolūku, kāda cilvēka naudas nozagšana, maldināšanās ceļā.

LAIĻĒ

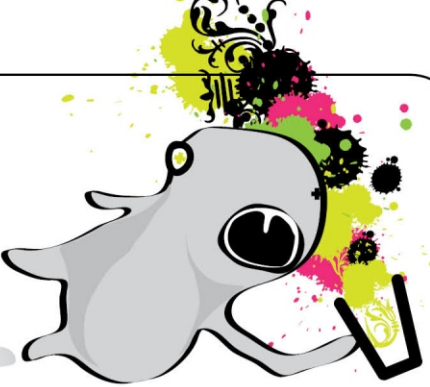
Pozitīvas emocijas: prieks un labsajūta.

INFLĀCIJA

Process, kura gaitā produktiem un pakalpojumiem paaugstinās cenas; parasti pieaug arī algas.

APDROŠINĀŠANA

Izveidota sistēma, kā fonds, kur cilvēki avansā iemaksā naudu, gadījumā, ja notiek kāda nelaime. Viņi var atgūt naudu, lai segtu zaudējumus.



IENĀKUMI

Visas nopelnītās naudas kopsumma.



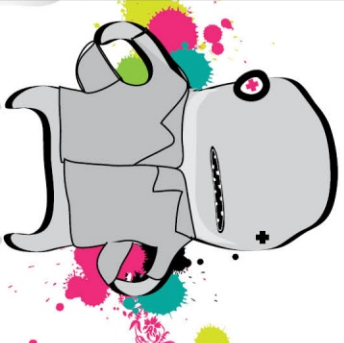
VAJADZĪBA

Kaut kas, kas ir būtisks cilvēkam.



MAKSĀJUMU KARTE

Plastikāta karte, ko izdod banka vai kāda cita kompānija un kas tiek lietota, lai izņemtu no apgrozības naudu vai, lai veiktu bezskaidras naudas transakciju.



NABADZĪBA

Cilvēka dzīves līmenis, kuru nosaka naudas vai citu resursu trūkums ekonomiskā izpratnē.



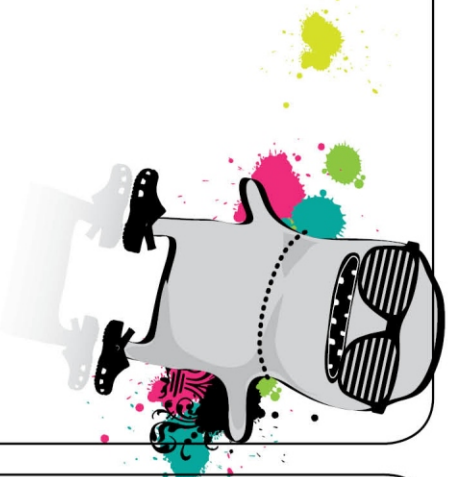
PROCENTI

Maksa par naudās aizņemšanos un arī ieguvums par naudas aizdošanu. Papildus samaksāta nauda par aizdošanu vai aizņemšanos no uzkrājējiem/investoriem.



IZNVEŠTĒŠANA

Veids, kā izmantot vai aizdot iekrājumus, bieži vien ar augstāku risku.



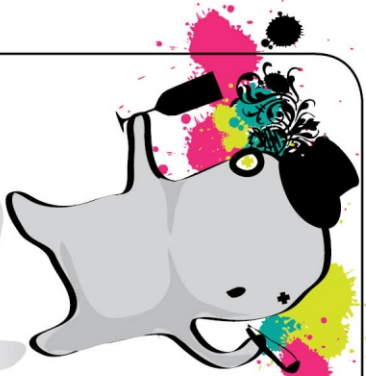
DZĪVESVEIDS

Veids kādā cilvēks izvēlas dzīvot.



NAUDA

Līdzeklis (priekšmets vai ieraksts), kas ir pieņemts kā legāls veids, kā norēķināties par produktiem vai pakalpojumiem.



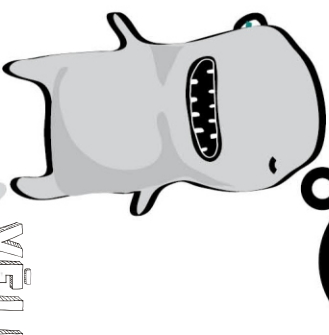
BAGĀTĪBA

Valdījums vai kontrole pār lielu daudzumu naudas vai vērtīgiem resursiem.



RISKS

Drauds, ka var notikt kaut kas ar negatīvām sekām.



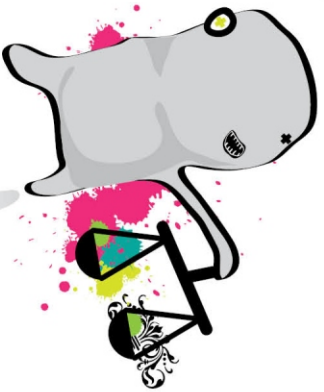
VĒLĒMES

Kaut kas, ko cilvēks vēlas, taču kas nav būtiski nepieciešams.



ATKĀRTOTA IZMAŅĪŠANA

Process, kurā kaut ko jau lietotu izmanto vēlreiz un piešķir tam alternatīvu funkciju.



ATBILDĪBA

Uz noteiktiem kritērijiem balstītas izvēles un darbības, izprotot šo darbību un izvēļu sekas personīgā un sabiedrības labklājības līmenī.



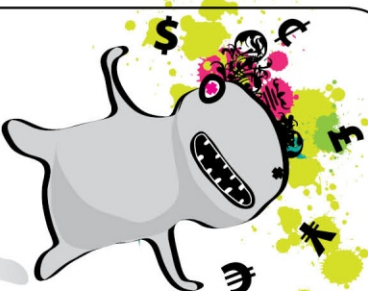
UZKRĀJUMI

Naudas atlikšana vēlākai izmantošanai; tas ir izdarāms, ja cilvēks neiztērē visus savus ienākumus.



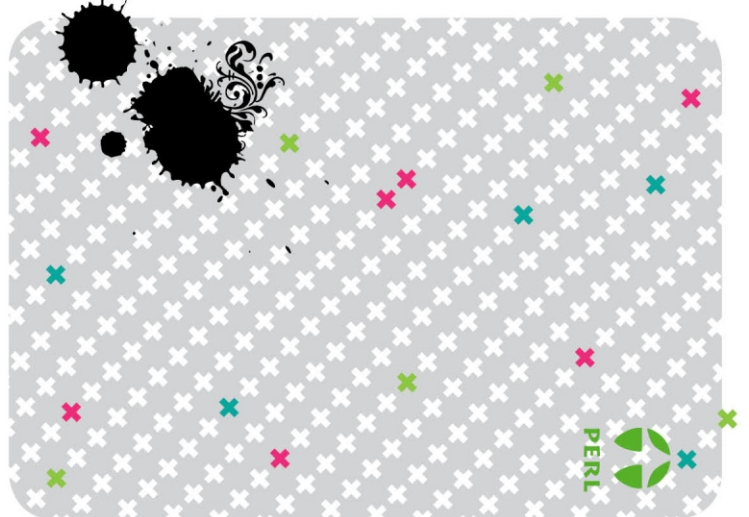
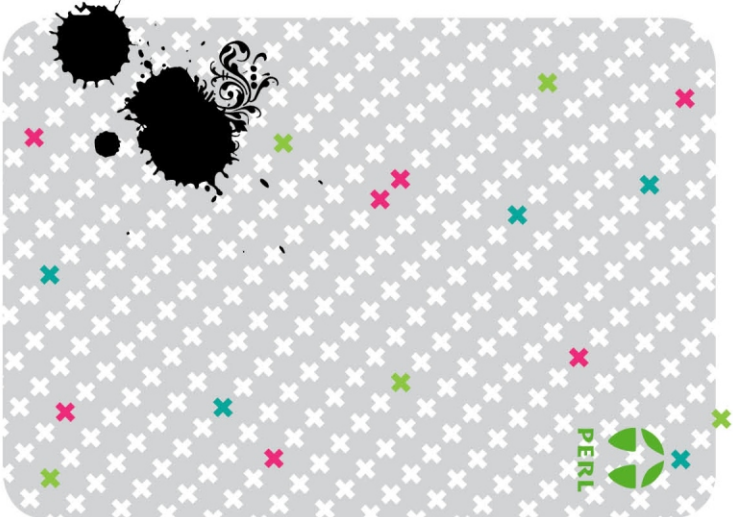
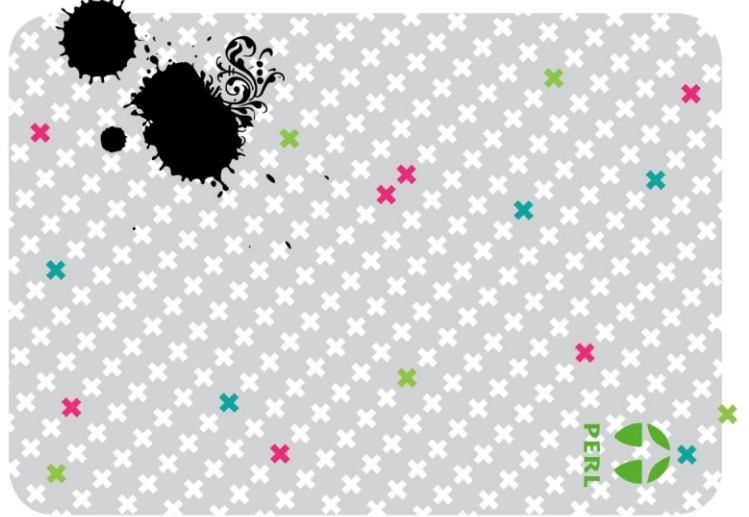
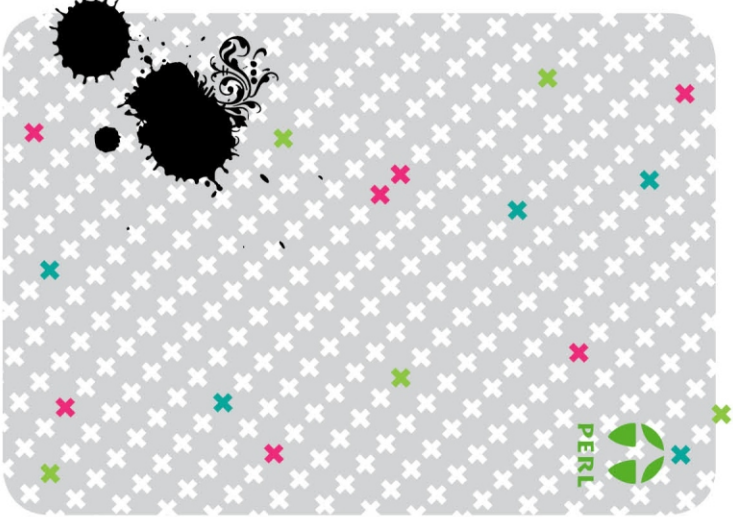
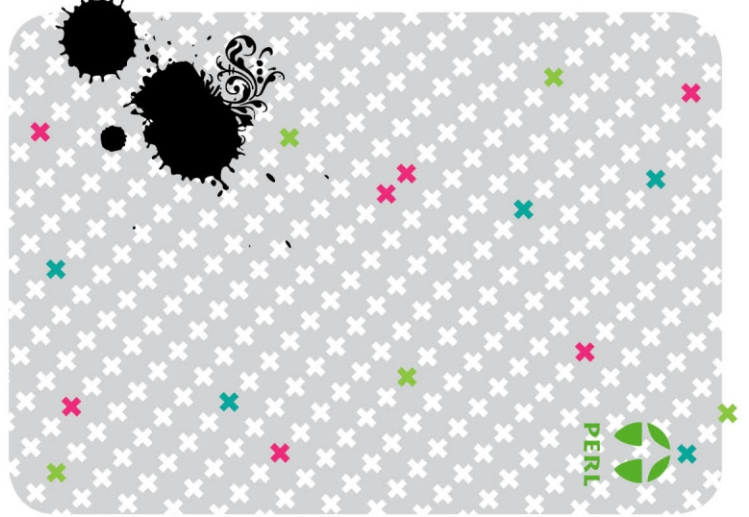
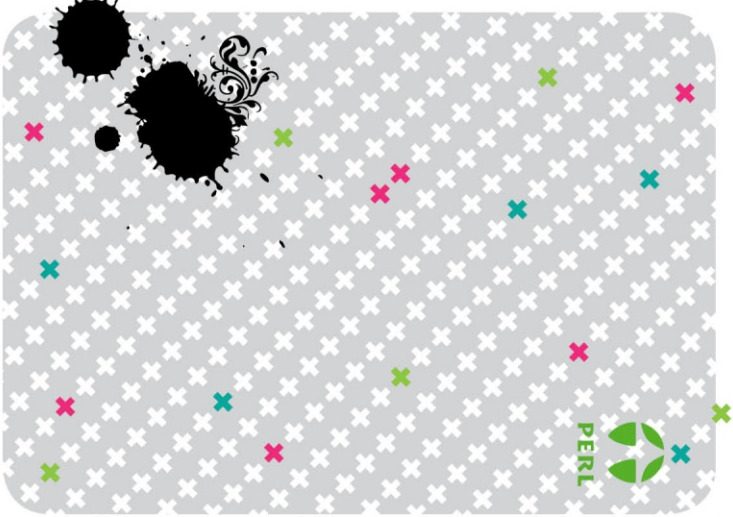
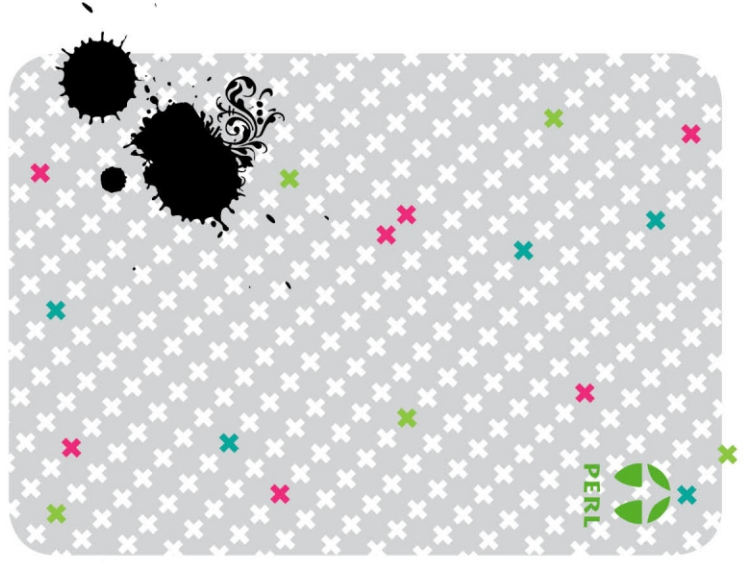
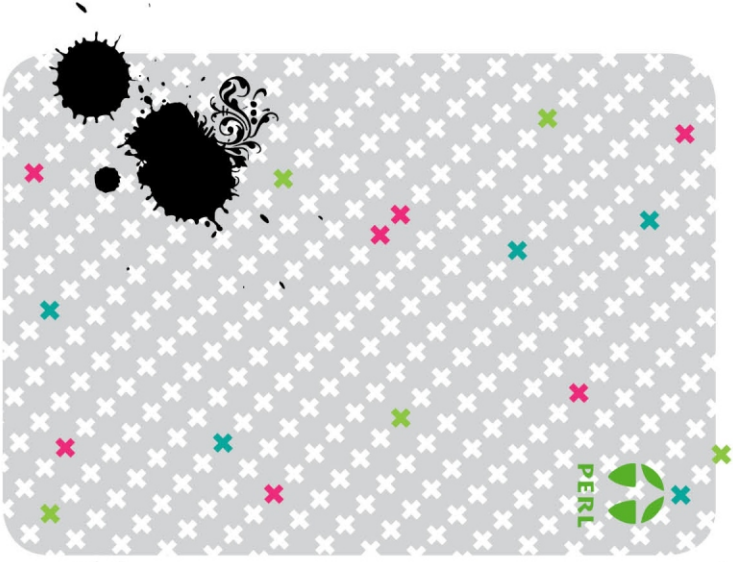
BEZDARBNIKĒKS

Cilvēks, kurš nestrādā apmaksātu darbu.



VALŪTA

Nauda, kas tiek lietot konkrētā valstī; naudas maiņas vienība.



Pielikums 6 – aktivitātei „Šlakata : finanšu pratības spēle“

STĀSTS PAR PETITI

Sekojošais stāsts var kalpot par papildinošu aktivitāti Kāršu Spēlei. Pamata ideja ir aizsākt diskusiju par dažādiem finanšu jautājumiem, kas uzrodas stāsta kontekstā. Skolotājs vai vadītājs var iedrošināt audzēkņus noteikt iemācītos terminus, kuri ir minēti stāstā un izmēģināt tos diskusijā, lai parādītu vai tie ir pareizi saprasti.

Petite, neliela 5 Euro banknote, pamodās no rīta mājīgā bankomātā un domāja, kāda gan varētu būt šī diena? Pēteris pamodās no rīta mājīgā gultā savu vecāku mājā. Viņš zināja kā atkal paies šī diena – atkal bez naudas. Pētera vecmāmiņa Patrīcija pamodās no rīta, apskatot visapkārt savu gandrīz tukšo dzīvokli. Viņa domāja, kāda gan varētu būt viņas diena?!

Pagaidi minūti... Pārsteigums! Pētera mamma šorīt aizgāja uz bankomātu kaimiņkvartālā. Viņa iedeva Pēterim nedaudz naudas, lai viņš ejot uz skolu, pa ceļam nopirktu pārtiku vecmāmiņai. Tā bija pirmā reize, kad Petite ieraudzīja Pēteri.

Pēteris aizgāja uz vietējo veikalu un priekšroku deva dažādām atlaidēm, ko bija redzējis reklāmējot. Kas bija pats jaukākais pārsteigums! Viņam palika pāri vairāk naudas kā viņš bija gaidījis. Petite bija starp tām naudas zīmēm, ko viņš ielika atpakaļ savā kabatā. Pēteris nogādāja pārtiku savai vecmāmiņai. Tad, ieejot atpūtas telpā, viņš atklāja, ka ir pazudis viņas TV.

Bet, tā kā viņš kavēja skolu, viņam nebija laiks, lai viņai jautātu, kas ir noticis ar TV. Vecmāmiņa pagatavoja zupu no atnestajiem produktiem un tad devās satikt savus draugus uz ierasto tikšanās vietu.

Skolā Pēterim bija „mājas ekonomikas“ stunda par budžeta veidošanu. Viņi diskutēja pat tādām pamata lietām kā ienākumi, izdevumi, uzkrājumi un investēšana. Tā pat viņi runāja par to kā mainās vajadzības un vēlmes attiecībā pret cilvēka dzīvesveidu un viņa dzīves cikla līmeni. Šī stunda lika Pēterim aizdomāties: ko viņš varētu darīt ar to naudu, kas ir viņa kabatā?

Noskanēja skolas zvans un viņš sakārtoja mantas, lai dotos mājās. Pa ceļam uz mājām, viņš piestāja pie veikala, kur pārdeva aksesuārus, un domāja par jaukas šalles iegādāšanos savai draudzenei. Bet tās vietā viņš nolēma nopirkt vecmāmiņai viņas iemīļotos saldumus, lai viņu iepriecinātu – viņa šorīt izskatījās tik drūma... Pēteris novērsās no veikala skatloga un devās lejā pa ielu. Tikko kā ejot garām azartspēļu klubam, viņš ielūkojās iekšā. „Ak, nē! Vai tiešām tā ir vecmāmiņa, kas spēlē pie automāta? „

Tikmēr, Petite joprojām domāja, kā paies viņas diena.

Pielikums 7 – aktivitātei „Šlakata: finanšu pratības spēle“

TERMINI UZ KĀRTĪM AR DEFINĪCIJU

Reklāma Apmaksāta komunikācija, kuru lieto, lai virzītu produktu, pakalpojumu, ideju vai notikumu gaitu.

Banka Organizācija, kas piedāvā finansiālus pakalpojumus: apstiprina depozītus, nodrošina uzkrājumu veidošanu un investīciju pakalpojumus un aizdevumus.

Parāds Naudas daudzums, kas ir aizdots kādam.

Atbildība Uz noteiktiem kritērijiem balstītas izvēles un darbības, izprotot šo darbību un izvēļu sekas personīgā un sabiedrības labklājības līmenī.

Budžets Uz specifiskiem mērķiem balstīts plāns, kā iegūt, saglabāt un tērēt naudu noteiktā laika periodā.

Bankomāts Aparāts, kas novietots publiskā telpā, kur indivīds var piekļūt savam bankas kontam, lietojot savu maksājuma karti.

Izvēle Dažādas iespējas vai izvēlēta iespēja.

Patērēšana Produktu un pakalpojumu pirkšana un lietošana.

Valūta Nauda, kas tiek lietot konkrētā valstī; naudas maiņas vienība.

Darbs Uzdevums, kas jāpaveic.

Izglītība Zināšanu un prasmju iegūšana un prāta un rakstura attīstīšana.

Izdevumi Iztērēta vai izmantota nauda.

Krāpšana Ar iepriekšēju nolūku, kāda cilvēka naudas nozagšana, maldināšanas ceļā.

Azartspēles Risks zaudēt naudu vai citus resursus spēles veidā.

Laime Pozitīvas emocijas; prieks un labsajūta.

Ienākumi Visas nopelnītās naudas kopsumma.

Inflācija Process, kura gaitā produktiem un pakalpojumiem paaugstinās cenas; parasti pieaug arī algas.

Apdrošināšana Izveidota sistēma kā fonds, kur cilvēki avansā iemaksā naudu, gadījumā, ja notiek kāda nelaime. Viņi var atgūt naudu, lai segtu zaudējumus.

Procenti Maksa par naudas aizņemšanos un arī ieguvums par naudas aizdošanu. Papildus samaksāta nauda par aizdošanu vai aizņemšanos no uzkrājumiem/investoriem.

Investēšana Veids kā izmantot vai aizdot iekrājumus, bieži vien ar augstu risku.

Dzīvesveids Veids kādā cilvēks izvēlas dzīvot.

Nauda Līdzeklis (priekšmets vai ieraksts), kas ir pieņemts kā legāls veids, kā norēķināties par produktiem vai pakalpojumiem.

Vajadzība Kaut kas, kas ir būtisks cilvēkam.

Maksājumu karte Plastikāta karte, ko izdod banka vai kāda cita kompānija un kas tiek lietota, lai izņemtu no apgrozības naudu vai lai veiktu bezskaidras naudas transakciju.

Nabadzība Cilvēka dzīves līmenis, kuru nosaka naudas vai citu resursu trūkums ekonomiskā izpratnē.

Atkārtota izmantošana Process, kurā kaut ko jau lietotu izmanto vēlreiz un piešķir tam alternatīvu funkciju.

Risks Drauds, ka var notikt kaut kas ar negatīvām sekām.

Uzkrājumi Naudas atlikšana vēlākai izmantošanai; tas ir izdarāms, ja cilvēks neiztērē visus savus ienākumus.

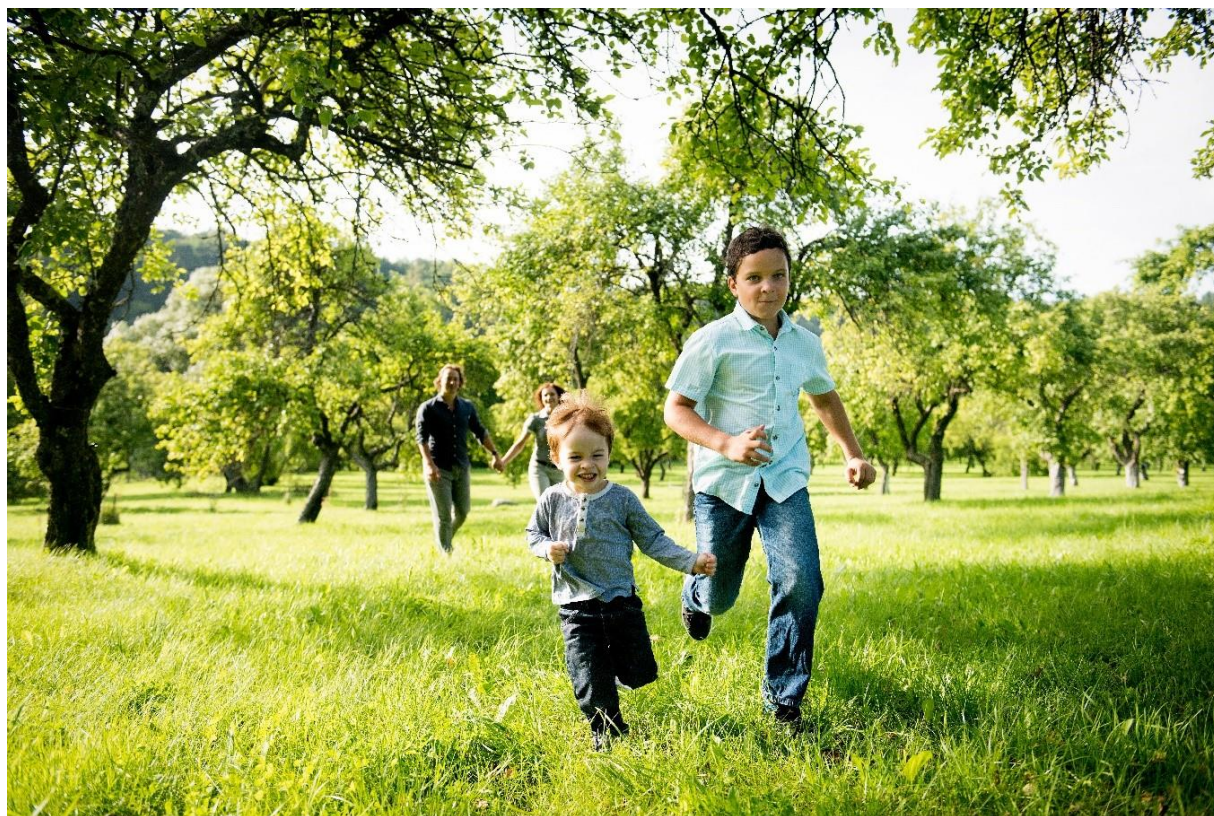
Veikals Vieta, kur var iegādāties lietas un pakalpojumus.

Bezdarbnieks Cilvēks, kurš nestrādā apmaksātu darbu.

Bagātība Valdījums vai kontrole pār lielu daudzumu naudas vai vērtīgiem resursiem.

Vēlmes Kaut kas, ko cilvēks vēlas, taču kas nav būtiski nepieciešams.

Pielikums 9 – aktivitātei „Personība un identitāte“, „Satikšanās viducī“, „Ko mēs pārkam? “



Attēls #1 Avots: Lina Strauke



Attēls #2 Avots: Leonid Smulskiy



Attēls #3 Avots: Colourbox.com



Attēls #4 Avots: Lewis Akenji



Attēls #5 Avots: Wikimedia Commons



Attēls #6 Avots: Colourbox.com



Attēls #7 Avots: Leonid Smulskiy



Attēls #8 Avots: Leonid Smulskiy



Attēls #8 Avots: Leonid Smulskiy



Attēls #10 Avots: Leonid Smulskiy



Attēls #11 Avots: Colourbox.com



Attēls #12 Avots: Lina Strauke



Attēls #13 Avots: Leonid Smulskiy