



# Indukcijski program obuke

Nastavni plan radionice 4

Tema: Potrošnja novca



**PIGGY**  
**Bank**

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy

## UVOD

Projektini tim Piggy Bank izradio je niz od osam poludnevnih radionica za roditelje i skrbnike. Cilj radionica od 1 do 6 je razviti sposobnost financijske pismenosti roditelja i skrbnika. Svrha radionica broj 7 i 8 je podržati roditelje i skrbnike u njihovoj ulozi voditelja obiteljskog učenja.

### **Dobrodošli u radionicu broj 4!**

Tema ove radionice je „Trošenje novca“. Nakon završetka ove radionice roditelji i staratelji će biti u mogućnosti:

- igrati aktivniju ulogu u obrazovanju djece o financijskoj pismenosti.
- dati objašnjenja na pitanja povezana sa temom radionice – „Trošenje novca“.
- koristiti nove suvremene internetske obrazovne alate, prvenstveno Escape room broj 7 i 8 projekta Piggy Bank.
- ispričati i pojasniti pozitivan i negativan scenarij vezan uz temu „Želje naspram Potreba“.
- ispričati i pojasniti pozitivan i negativan scenarij vezan uz temu „Prava potrošača“.
- razgovarati s djecom, posebno tinejdžerima, i diskutirati o nekim od različitih tema u vezi s financijskom pismenošću.
- koristiti praktične savjete o tome kako razviti financijsku pismenost kod djece.

Pored toga, tijekom radionice roditelji i skrbnici razmijenit će međusobno praktična iskustva na temu odgoja i financijske pismenosti djece. Jednostavno rečeno, radionica će ih učiniti boljim roditeljima i skrbnicima.



Ovaj rad licenciran je od strane [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Ova je publikacija ostvarena uz financijsku potporu Europske komisije. Ona izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom pri uporabi informacija koje se u njoj nalaze.



10 min

## AKTIVNOST 1

### Otvaranje radionice; predstavljanje ishoda učenja

Na početku radionice trener bi trebao pozdraviti sudionike i ukratko ih upoznati s rasporedom radionica i niže navedenima ishodima učenja.

#### Ishodi učenja

Nakon završetka ove radionice roditelji i staratelji će biti u mogućnosti:

- igrati aktivniju ulogu u obrazovanju djece o financijskoj pismenosti.
- dati objašnjenja na pitanja povezana sa temom radionice – „Trošenje novca“.
- koristiti nove suvremene internetske obrazovne alate, prvenstveno Escape room broj 7 i 8 projekta Piggy Bank.
- ispričati i pojasniti pozitivan i negativan scenarij vezan uz temu “Želje naspram Potreba”.
- ispričati i pojasniti pozitivan i negativan scenarij vezan uz temu “Prava potrošača”.
- razgovarati s djecom, posebno tinejdžerima, i diskutirati o nekim od različitih tema u vezi s financijskom pismenošću.
- koristiti praktične savjete o tome kako razviti financijsku pismenost kod djece.



30 min

## AKTIVNOST 2

### Potrebe naspram Želja - pozitivan i negativan scenarij

U ovom dijelu radionice trener će predstaviti temu sa pozitivnim i negativnim scenarijem. Sudionici će razgovarati o oba scenarija. Tijekom rasprave shvatit će što rade dobro, a što čine pogrešno u svojoj obitelji. Kroz ovu aktivnost učenja sudionici će razmijeniti i praktična iskustva vezana uz odgoj djece i tinejdžera.

Kao uvod, trener može na početku reći nekoliko riječi, primjerice:

Što su ŽELJE? To su stvari koje bismo željeli imati, ali nisu nam nužno potrebne za fizički opstanak ili opstanak u društvu. Na primjer, možemo spomenuti Playstation konzolu za video igre ili cigarete. Ljudi ih ne trebaju nužno. Razumijem da to nekome može zvučati okrutno.

Što je POTREBA? Potreba je nešto što morate imati da biste preživjeli i bili zdravi. To je također nešto što vam je nužno potrebno za školu, posao ili svakodnevnne zadatke. Primjer bi mogla biti hrana i voda. Za preživljavanje su vam potrebni hrana i voda, pa su definirani kao potreba. Ako

morate putovati na posao gdje ne prolazi javni prijevoz, među svoje potrebe možete uključiti i bicikl ili automobil. Dakle, individualno je - što je jednoj osobi želja, drugoj je to Potreba.



**Negativan scenarij:** U svakoj se obitelji novac troši na potrebe i želje. Obitelj mora platiti troškove stanovanja poput električne energije, grijanja i vode. Obitelj mora kupiti hranu i odjeću i pokriti mnoge druge potrebne troškove. Svaki član obitelji ima i svoje želje kojima bi želio udovoljiti, čak i ako im nisu nužno potrebne. To može biti luksuzna odjeća, večera u restoranu, moderne igračke ili alkohol (govoreći i o odraslim članovima obitelji). U nekim obiteljima ne obraćaju pažnju na razliku između potreba i želja. Troše novac na potrebe i želje sve dok je novac u novčaniku ili na kreditnoj kartici. Kad novca ponestane, moraju se zaduživati za svoje potrebe, jer bez zadovoljenja potreba nemoguće je živjeti. Ovaj stil trošenja često dovodi do dugova i obiteljskih svađa.

Trener postavlja sudionicima sljedeća pitanja za raspravu:

- Zašto se ovaj negativni scenarij događa u nekim obiteljima?
- Kako ovaj scenarij može utjecati na budućnost djece, poput njihove buduće financijske situacije u odraslom životu?



**Pozitivan scenarij:** U nekim obiteljima razlikuju potrebe i želje. Pravilo je da se prvo zadovolje potrebe. Samo ako im preostane nešto novca, mogu potrošiti na želje. Takve obitelji imaju novac pod kontrolom i ne moraju posuđivati novac za zadovoljenje potreba. Svaki član obitelji razumije da se prvo moraju platiti potrebni troškovi i da nije moguće živjeti od duga. Članovi obitelji često štede novac, a želje su uglavnom zadovoljene, na primjer, tijekom Božića ili rođendana. Ova financijska disciplina dovodi do situacije da obitelj nema dugova i ne mora vraćati kredite i trošiti novac na njihove kamate. Odsutnost dugova i posjedovanje relativno dovoljno novca dovodi do bolje atmosfere u obitelji.

Trener postavlja sudionicima sljedeća pitanja za raspravu:

- Koje prepreke sprečavaju funkcioniranje ovog pozitivnog scenarija u svim obiteljima?
- Kako ovaj scenarij može utjecati na budućnost djece, poput njihove buduće financijske situacije u odraslom životu?

Na kraju ove obrazovne aktivnosti, trener može sažeti raspravu koristeći sljedeća pitanja:

- Što smo zajedno otkrili?
- Što se čini najvažnije?
- Što bismo trebali upamtiti iz ove aktivnosti učenja?



40 min

### AKTIVNOST 3

Kako se koristi Piggy Bank Escape Room br. 7 za povećanje financijske pismenosti djece

Kao uvod, trener može reći nekoliko riječi na početku aktivnosti, primjerice:

Obrazovanje i komuniciranje s adolescentima zahtjevna je disciplina, a većina roditelja to i potvrđuje. Djeca i tinejdžeri danas još uvijek prekomjerno koriste svoje mobitele i nisu raspoloženi za raspravu o roditeljskoj financijskoj pismenosti. Iz tih razloga je projekt Piggy Bank osmislio Escape Room sobe za bijeg. Ukupno 12 Escape Room-ova pomažu roditeljima da angažiraju svoju djecu i podučavaju ih vještinama financijske pismenosti. Izvrsno je što djeca neće morati odlagati svoje voljene pametne telefone. Svi Piggy Bank Escape Room-ovi pokreću se na mobilnim telefonima, tabletima ili prijenosnim računalima i omogućuju priliku za naknadnu komunikaciju između roditelja i djeteta o raznim temama povezanim s financijama i financijskom pismenošću. Za početak, roditelji moraju isprobati Escape Room-ove u praksi i razumjeti njihovo funkcioniranje i sadržaj kako bi mogli koristiti ovaj moderni obrazovni alat u odgoju djece. Naše radionice izvrsna su prilika za to. Dakle, vaš će zadatak biti praktično pokušati pobjeći iz sobe broj 7 na svom pametnom telefonu, tabletu ili prijenosnom računalu.

### Igranje uloga



Skupina sudionika bit će podijeljena u parove. Svaki će par raditi samostalno. Jedan član para igrat će ulogu tinejdžera (recimo u dobi od 15 godina), a drugi ulogu roditelja. Zajedno će pokušati riješiti sve zadatke Escape Room-a broj 7. Tijekom ili nakon postupka testiranja Escape Room-a mogu jedni drugima postavljati razna pitanja koja im padnu na pamet: tinejdžer postavlja pitanja roditelju i roditelj postavlja pitanja tinejdžeru.

Ovdje je poveznica na Escape Room:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScXwGUTMYHu\\_WvT58YounSL0mojcm9sVrjYwSFZ\\_sgTaEk-UsQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScXwGUTMYHu_WvT58YounSL0mojcm9sVrjYwSFZ_sgTaEk-UsQ/viewform?usp=sf_link)

Nakon završetka igre uloga, svi će se sudionici okupiti u jednoj grupi, a trener će ih tražiti povratnu informaciju o njihovim osjećajima, iskustvima i idejama vezanim uz upravo završenu aktivnost.

Na primjer, trener može koristiti sljedeća relevantna pitanja:

- Jeste li uspjeli riješiti zadatke iz Escape Room-a?
- Kako vam se svidjela aktivnost?
- O čemu ste razgovarali?
- Koja pitanja su postavili tinejdžeri, a koja roditelji?
- Kako biste koristili ovaj obrazovni alat za odgoj svog djeteta?



Ne zaboravite se zahvaliti na aktivnosti i dijeljenju mišljenja sudionika na kraju svake aktivnosti učenja. Prije prve stanke, recite sudionicima koja su osvježjenja dostupna, gdje su sanitarije i kada započine sljedeća aktivnost učenja.



PAUZA

10 min



30 min

## AKTIVNOST 4

### Prava potrošača

U ovom dijelu radionice trener će upoznati sudionike s pozitivnim i negativnim scenarijem. Sudionici će razgovarati o oba scenarija i tijekom rasprave shvatiti što im dobro ide i što bi mogli poboljšati u svojoj obitelji. Kroz ovu aktivnost učenja sudionici će razmijeniti i praktična iskustva vezana uz odgoj djece i tinejdžera u svijetu financijske pismenosti.

Kao uvod u temu, trener može reći nekoliko riječi kao uvod u temu, primjerice:

Ako kupujete neke proizvode, stječete određena prava prema zakonu. To su prava potrošača. Pogledajmo kako izgleda pravna zaštita kupca. Na primjer, širom EU imate pravo na povrat proizvoda kupljenih putem interneta ili putem drugih vrsta prodaje na daljinu, poput telefona ili pošte, u roku od 14 dana uz povrat punog iznosa novca. To možete učiniti iz bilo kojeg razloga - čak i ako ste se jednostavno predomislili.

Razdoblje od 14 dana ne odnosi se na sve kupnje, neka od izuzetaka su:

- avionske i željezničke karte, kao i karte za koncerte, rezervacije hotela
- roba izrađena po narudžbi ili jasno personalizirana - poput odijela šivanog po mjeri
- Zapečaćeni audio, video ili računalni program, poput DVD-a, koji ste otpečatili po primitku
- internetski digitalni sadržaj, ako ste već započeli s njegovim preuzimanjem ili streamingom.

Drugi je primjer da prema pravilima EU trgovac mora popraviti, zamijeniti, smanjiti cijenu ili vam vratiti novac ako se ispostavi da je roba koja je kupljena neispravna ili ako ne izgleda ili ne funkcionira kako je reklamirana.

Uvijek imate pravo na minimalno dvogodišnje jamstvo bez ikakvih troškova, bez obzira jeste li svoju robu kupili putem interneta, u trgovini ili putem pošte. Ovo dvogodišnje jamstvo je vaše minimalno pravo, međutim, nacionalna pravila u vašoj zemlji mogu vam pružiti dodatnu zaštitu. Ako vam trgovina proda novi, a jeftiniji proizvod i tvrdi da nemate jamstva, to nije istina. Uvijek imate pravo na dvogodišnje besplatno jamstvo ako se ispostavi da je proizvod neispravan ili nije onakav kako se reklamira.



**Negativan scenarij:** U nekim obiteljima roditelji ne znaju potrošačka prava. Ako se proizvod pokvari tijekom jamstvenog razdoblja, iz različitih razloga ga ne ulažu reklamaciju. Na primjer, boje se sukoba u trgovini ili nemaju potvrdu o kupnji. Oni ne znaju svoja stoga ne ulažu reklamaciju. Kao rezultat, gube novac. S druge strane, također se događa da ljudi koji ne znaju svoja prava odlaze u trgovinu da bi se neopravdano žalili na robu i izazivali sukobe; oni su obično verbalno agresivni. Da ljudi znaju svoja prava, znali bi točno gdje je granica između onoga na što imaju pravo i onoga na što nemaju pravo.

Trener postavlja sudionicima sljedeća pitanja za raspravu:

- Zašto se ovaj negativni scenarij događa u nekim obiteljima?

- Kako ovaj scenarij može utjecati na budućnost djece, poput njihove buduće financijske situacije u odraslom životu?



**Pozitivan scenarij:** U nekim obiteljima roditelji čuvaju račune za kupnju, a ako se roba pokvari tijekom jamstvenog razdoblja, žale se i dobivaju popravak, novu robu ili povrat novca. Nisu agresivni, ali su asertivni. Na taj način štede novac, a također stječu i više samopouzdanja jer prigovaranje nije uvijek lako. Roditelji svojoj djeci objašnjavaju prava potrošača. Ponekad ih odvedu u trgovinu kako bi im pokazali pregovore o reklamaciji kako bi djeca sama vidjela kako se postupa s prigovorom i koja je razlika između agresije i asertivnosti.

Trener postavlja sudionicima sljedeća pitanja za raspravu:

- Koje prepreke sprečavaju funkcioniranje ovog pozitivnog scenarija u svim obiteljima?
- Kako ovaj scenarij može utjecati na budućnost djece, poput njihove buduće financijske situacije u odraslom životu?

Na kraju ove obrazovne aktivnosti, trener može sažeti raspravu koristeći sljedeća pitanja:

- Što smo zajedno otkrili?
- Što se čini najvažnije?
- Što bismo trebali upamtiti iz ove aktivnosti učenja?



50 min

## AKTIVNOST 5

**Kako se koristi Piggy Bank Escape Room br. 8 za povećanje financijske pismenosti djece**

### Igranje uloga



Skupina sudionika bit će podijeljena u parove. Svaki će par raditi samostalno. Jedan član para igrat će ulogu tinejdžera (recimo u dobi od 15 godina), a drugi ulogu roditelja. Zajedno će pokušati riješiti sve zadatke Escape Room-a broj 8. Tijekom ili nakon postupka testiranja Escape Room-a mogu jedni drugima postavljati razna pitanja koja im padnu na pamet: tinejdžer postavlja pitanja roditelju, a roditelj postavlja pitanja tinejdžeru.

Ovdje je poveznica na Escape Room:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6SYaz5JSrpvVPViwqJefHY9KKuovA3H7BAMFL5TRGEPZvAg/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf6SYaz5JSrpvVPViwqJefHY9KKuovA3H7BAMFL5TRGEPZvAg/viewform?usp=sf_link)

Nakon završetka igre uloga, svi će se sudionici okupiti u jednoj grupi, a trener će ih tražiti povratnu informaciju o njihovim osjećajima, iskustvima i idejama vezanim uz upravo završenu aktivnost.

Na primjer, trener može koristiti sljedeća relevantna pitanja:

- Jeste li uspjeli riješiti zadatke Escape Room-a?
- Kako vam se svidjela aktivnost?



- O čemu ste razgovarali?
- Koja pitanja su postavili tinejdžeri, a koja roditelji?
- Kako biste koristili ovaj obrazovni alat za odgoj svog djeteta / tinejdžera?



10 min

## PAUZA



20 min

## AKTIVNOST 6

### Korisni savjeti za roditelje o tome kako razviti dječju financijsku pismenost

Projektom Piggy Bank razvijen je i obrazovni alat za mlađu djecu. Ovaj obrazovni alat sastoji se od skupa od 12 stripova o različitim temama iz područja financijske pismenosti. U ovom dijelu radionice trener će sudionicima predstaviti jedan od ovih stripova. Ovaj je strip na temu „Potrošnja novca“.

Trener će podijeliti strip sudionicima na čitanje. Nakon što ga sudionici pročitaju, trener će započeti kratku raspravu koristeći, primjerice, neka od sljedećih pitanja:

- Kako vam se sviđaju stripovi u smislu sadržaja i grafike?
- Kakvo je vaše mišljenje o SAVJETIMA ZA RODITELJE navedenima na poledini stripa?
- Imate li vlastitih savjeta ili prijedloga koji su dobro poslužili u odgoju vaše djece / tinejdžera da bolje razumiju financijsku pismenost?

## Tip!

Naravno, trener može koristiti i druga pitanja koja će omogućiti razmjenu dobrih praksi između roditelja u odgoju djece i razvoju njihove financijske pismenosti.



10 min

## AKTIVNOST 7

### Sažetak radionice

Na kraju radionice, trener bi trebao sudionicima pružiti priliku da sažmu stečena znanja i vještine. Također, trebao bi tražiti od sudionika povratne informacije i kratku ocjenu radionice. Trener može koristiti, na primjer, neka od sljedećih pitanja:

- Koja vas je tema najviše zanimala tijekom radionice?
- Koja ste nova znanja i vještine naučili?
- Zašto je tema „Potrošnja novca“ važna?
- Kako su vam se svidjeli Escape Room izazovi?
- Postoji li nešto što biste željeli promijeniti ili poboljšati u svojoj obitelji na temelju ove radionice?
- Kako vam se svidjela radionica?
- U kojoj ste od aktivnosti na radionici najviše uživali, a kojoj najmanje?
- Što biste željeli naučiti na sljedećoj radionici?

**Tip!**

Na kraju radionice, ne zaboravite zahvaliti sudionicima na sudjelovanju i cijeniti sve pozitivno, kao što su aktivnost sudionika, njihova mišljenja, kreativnost, praktično iskustvo obiteljskog života, suradnja s drugim sudionicima, igranje uloga, itd.



# PIGGOY Bank

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-CZ01-KA204-061127