



# FJÁRMÁLALÆSI

*Fjármál einstaklinga*



*Hugmyndir og viðfangsefni  
fyrir kennslu í fjármálalæsi  
Virkar aðferðir*



**PERL**

 NÁMSGAGNASTOFNUN



# EFNISYFIRLIT

<b>INNGANGUR</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>RÖKSTUÐNINGUR FYRIR FJÁRMÁLAFRÆDSL</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>NÁMSLEIKIR</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>32 SPIL</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>SPLÆS – SPIL Í FJÁRMÁLALÆSI</b> . . . . .	<b>17</b>
<b>HUGTÖK Á SPILUM MEÐ SKÝRINGUM</b> . . . . .	<b>17</b>
<b>AÐ ÚTVÍKKA LEIKINN</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>TILVÍSANIR</b> . . . . .	<b>22</b>

# INNGANGUR

Félagsskapur um menntun og rannsóknir til eflingar ábyrgum lífsvenjum, PERL (Partnership for Education and Research about Responsible Living), er skipaður kennurum, fræðimönnum og sérfræðingum sem starfa í rúmlega 120 stofnunum í yfir fimmtíu löndum. Þetta samfélag hefur orðið til í krafti vakningar um knýjandi þörf einstaklinga og samfélaga fyrir að endurmeta og endurskilgreina ákvarðanir sem teknar eru og að huga að lífsstíl sínum. Tilgangurinn er að draga úr neikvæðum áhrifum loftslagsbreytinga og óstöðugleika í fjármálum, tryggja réttlátari skiptingu auðlinda og stefna að sjálfbærri og mannsæmandi framþróun öllum þegnum til hagsældar. Á grundvelli sex ára vinnu Consumer Citizenship Network (CCN), hafa meðlimir PERL þróað áætlanir, aðferðir og kennslufni í því skyni að hvetja fólk til að stuðla að jákvæðum og uppbyggjandi breytingum í krafti þess lífsstíls sem það temur sér.

Með starfi sínu styður PERL Marrakech-þróunarferlið í sjálfbærri neyslu og framleiðslu (The Marrakech Process on Sustainable Consumption and Production) og áratug Sameinuðu þjóðanna um menntun til sjálfbærrar þróunar (2005–2014). UNEP, UNESCO, ítalski átakshópurinn um menntun til sjálfbærni og sænska umhverfisráðuneytið taka einnig virkan þátt í þessu starfi. PERL er starfandi í Evrópu og tengist ERASMUS-tengslanetinu innan menntageirans og starfar enn fremur í Austur- og Suðaustur-Asíu, Afríku og Rómönsku Ameríku.

PERL-tengslanetið er víðtækt og þverfaglegt. Það hefur á að skipa kjarna vinnuhópa sem studdir eru af stærri vinnuhópum sem mynda net ráðgjafa. PERL er stýrt frá Hedmark háskólanum í Noregi. Ráðuneyti sem fer með málefni barna, jafnrétti og félagslega aðlögun í Noregi er enn fremur stuðningsaðili PERL.

Einn af vinnuhópum PERL beinir sjónum að „virkum aðferðum“ í námi og kennslu. Markmiðið er að þróa gögn og efni sem byggist á nemendamiðuðum og

uppbyggilegum aðferðum á sama máta og gert var í fyrsta efninu sem þróað var og kallaðist „Myndir og hlutir“<sup>1</sup> og í Youth Xchange þjálfunarefninu.<sup>2</sup> Þessu efni sem hér er kynnt til sögunnar, er ætlað að efla fjármálalæsi. Í því er að finna grunnupplýsingar um þörfina fyrir menntun og fræðslu á sviði persónulegrar fjármálastjórnar, umfjöllun um námsleiki og að auki hugvittsamlegt spil sem nýta má á mismunandi vegu.

<sup>1</sup> Fyrsta efnið, „Images and Objects“ Active Methodology Toolkit var þróað af Consumer Citizenship Network (CCN) og hefur að geyma ítarlegar leiðbeiningar um skipulag og framkvæmd viðfangsefna á sviði menntunar til sjálfbærni, þar sem notaðar eru myndir og hlutir í kennslu.

<sup>2</sup> UNEP/UNESCO-þjálfunarefnið er hannað til þess að hjálpa kennurum og einstaklingum að skilja og fjalla um sjálfbæran lífsstíl.

## Tilgangur efnisins

### Markhópur

– Kennarar, annað skólafólk og og samtök sem vilja halda námskeið og vinnusmiðjur þar sem fengist er við málefni sem tengjast fjármálum einstaklinga.

### Markmið

– Að auðvelda nemendum að skilja hugtök sem snúa að þeirra eigin fjármálum sem og önnur hugtök sem notuð eru á þessu sviði.

– Að aðstoða nemendur við að beita nýrri þekkingu við ýmsar aðstæður svo þeir geti tekið ábyrgar ákvarðanir og haft frumkvæði sjálfum sér og öðrum til heilla.

– Að leggja til skapandi og frumlegar aðferðir í kennslu og bjóða efni og gögn fyrir fræðslu um fjármál einstaklinga.

# RÖKSTUÐNINGUR FYRIR FJÁRMÁLAFRÆÐSLU

Við um heim gera ríkisstjórnir sér grein fyrir knýjandi þörf á fræðslu um fjármál í því skyni að tryggja fjárhagslegt öryggi þegnanna á ólíkum æviskeiðum. Sérstakri athygli er beint að yngra fólki þar sem viss atriði snerta þann hóp sér í lagi. Má þar nefna lélega stjórn á eigin fjármálum, vaxandi atvinnuleysi og óstjórn á lána- og skuldamálum. Hlutverk kennara, sem vinna með ungu fólki, er afar þýðingarmikið. Þeir þurfa að ræða fyrrgreind málefni við nemendur og benda þeim á ábyrga, skapandi og sjálfbæra kosti og lausnir.

Fjármál tengjast lífi sérhvers einstaklings og fjármálastjórnun er mikilvægur þáttur í lífsleikni. Tækniframfarir síðustu áratuga hafa leitt af sér veldisvöxt á framleiðslu og þjónustu við neytendur almennt og einnig á sviði fjármála sem leiðir til aukins vanda í ákvarðanatöku í fjármálum.

Nútíma neytendur þurfa að vera færir um að velja milli gríðarlegs framboðs á vörum og þjónustu til að geta valið þá kosti sem best henta þörfum þeirra og markmiðum

og auðvelda þeim að stjórna fjármálum sínum á sem skynsamlegastan máta. Fjárhagserfiðleikar geta haft mikil áhrif á velferð einstaklinga og fjölskyldna, sem og á fjárhagslegt öryggi, bæði til lengri og skemmri tíma litið.

Börn og unglingar eru að margra áliti mikilvægur neytendahópur. Þau eru algengur markhópur í markaðssetningu á fjölbreyttum vörum og þjónustu. Beder (1998) telur að yngri börn séu í auknum mæli markhópur seljenda og auglýsenda vegna fjármuna sem þau eyða sjálf, áhrifa þeirra á fjárútlát foreldra sinna og enn fremur vegna eyðslu þeirra þegar þau fullorðnast. Fram að þessu hefur markaðssetning vegna barna mest beinst að sætindum og leikföngum. Nú á tímum snýst markaðssetning sem beint er að börnum um föt, skófatnað, margs konar skyndifæði, íþróttavörur, tölvur og snyrtivörur, sömuleiðis vörur sem eru meira sniðnar fyrir fullorðna, svo sem bíla og greiðslukort. Allar þessar auglýsingar geta auðveldlega leitt til ofneyslu og ofeyðslu og þá er hætt við fjárhagserfiðleikum og skuldsetningu ungmenna, foreldra þeirra og samfélagsins alls.

## ÁBYRGUR LÍFSSTÍLL

PERL-teymið skilgreinir hugtakið ábyrgur lífsstíll sem endurskoðun á forgangsriðun, endurskilgreiningu á mannlegum tengslum, umbreytingu á því hvernig þjóðfélög takast á við efnahagslegar, félagslegar og vistfræðilegar áskoranir og skerpingu á samræðu milli vísindasamfélags og þjóðfélags. Menntun til undirbúnings ábyrgum lífsstíl gefur færi á að læra á þau kerfi og ferli sem tengjast neyslu. Menntunin felur í sér að læra upp á nýtt og endurskipuleggja upplýsingar í víðara samhengi. Hún er háð endurmati á lykilsurningum eins og gildi hins efnislega og huglæga í tengslum við hagsæld og á mikilvægi virðingar og þjónustu við samborgarana. Núverandi staða bendir til þess að brýnt sé að efla færni í greiningu og ígrundun til þess að skilja víðtæk og ágeng skilaboð markaðssetningar sem dynja stöðugt á einstaklingum um allan heim. (Frekari upplýsingar um ábyrgan lífsstíl má finna á: [www.perlprojects.org](http://www.perlprojects.org))

Í mörgum löndum hefur ungt fólk nú aðgang að lánsfé í bönkum mun yngra en foreldrar þess höfðu. Af þessum sökum er nauðsynlegt fyrir þennan hóp að öðlast viðtæka þekkingu á lánsviðskiptum allt frá unga aldri. Rannsókn Ragnhildar B. Guðjónsdóttur og Þuríðar Hjartardóttur (2007) leiddi í ljós að ungt fólk hefur ekki nægan skilning á fjármálahugtökum og hefur óljósa þekkingu á viðskiptasamningum, jafnvel þótt það hafi undirritað slíka samninga.

Í ljósi þessa er mikilvægt að börn og ungt fólk öðlist góðan skilning á hugtökum um fjármál, skilmála og samninga. Þeim er líka nauðsyn að vera meðvituð um áhrifavald markaðssetningar og auglýsinga; um forsendur fyrir vali sínu og hvernig þau mæta eigin þörfum og óskum jafnt og annarra. Aldursmiðuð fjármálafræðsla er lykilli að þróun ábyrgra lífshátta.

## NÁMSLEIKIR

Grundvöllur virkra aðferða í námi og kennslu eru leiðir sem byggjast á umbreytandi (e. transformative) nálgunum. Þær gefa möguleika á gagnvirkum samskiptum milli kennara og nemenda, nemenda innbyrðis og milli nemenda og námsefnis. Umbreytandi nálganir auðvelda nemendum að byggja upp eigin skilning, skoðanir og gildi með virkum hætti.

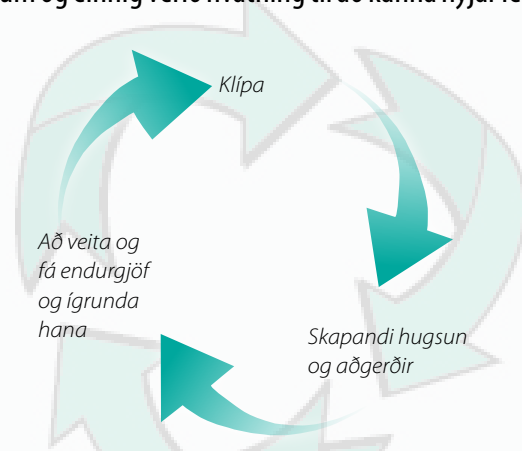
Leikir eru ein af elstu aðferðum í virku námi og kennslu. Leikir geta nýst einum nemanda eða hópi. Þeir henta vel til að kynna ný orð og hugtök og til að efla gagnrýna og flókna hugsun, vega og meta rök, markmiðssetningu og leit að lausnum.

Því má halda fram að það sem gerir leiki svo eftirsóknarverða sé einkum samkeppnin og sigurveonin. Í leik felst áskorun um að gera sitt besta til að ná settu marki. Í leik er það hvatningin um að leggja þig fram sem drífur þig áfram til að velja aðferðir sem leiða til sigurs. Námsleikir sem næra gagnrýna og skapandi hugsun hafa aukið gildi. Leikir sem eru þróaðir með þetta markmið í huga kallast „skapandi leikir“.

Samkvæmt Global Compact Dilemma Game (SP, 2011) og kenningum Qvortrops (2006 a, b og c) og Knoop (2006), má nefna þrjú meginatriði sem skapandi leikir byggjast á.

*Klípa:* Í leikjum kemur upp sú staða að velja þarf á milli tveggja – eða fleiri – kosta þar sem þú verður að ákveða og íhuga ýmsar hliðar sem m.a. snúa að siðfræði. Klípan getur vakið áhuga þinn á frekari vitneskju og hvatt þig til að taka afstöðu.


*Skapandi hugsun og aðgerðir:* Með reglum sínum og inntaki getur leikur gefið færi á að velja fyrir sér ýmsum klípum og einnig verið hvatning til að kanna nýjar leiðir.



*Að veita og fá endurgjöf og ígrunda hana:* Í leik getur endurgjöf opnað þér leið til að ígrunda hugsanagang þinn og endurmeta val þitt. Þú getur mætt áskorunum um að spyrja spurninga, leita viðeigandi lausna á mismunandi vandamálum og jafnvel uppgötva nýjar klípur. Þú ert gjarnan gagnrýnd(ur) eða metin(n) fyrir skapandi viðleitni þína.

Þessi þrjú meginatriði má einnig nota við þróun skapandi leikja í námi og kennslu um fjármál einstaklinga. Markmiðið er að nemendur tileinki sér skapandi hugsun um kosti í fjármálum og lífsháttum og geti greint og valið viðeigandi lausnir og framkvæmt þær.

Í efninu er eitt dæmi um spil í fjármálalæsi. Því fylgja skemmtilegar myndir og það má nýta á mismunandi vegu. Megintilgangur spilsins er að auka skilning á hugtökum sem notuð eru í umræðu um fjármál. Spilið má einnig nota í fjölbættari tilgangi með því að hvetja til nýrra leiða við að öðlast skilning á viðfangsefnum, tengja þau saman og hrinda aðgerðum í framkvæmd (Qvortrup, 2006).



Á næstu síðum eru 32 spil  
sem notuð eru í spilin.

# SPLÆS SPIL Í FJÁRMÁLALÆSI

Kennurum eða stjórnendum  
er bent á að klippa spilin út  
og plasta til að hlífa þeim.

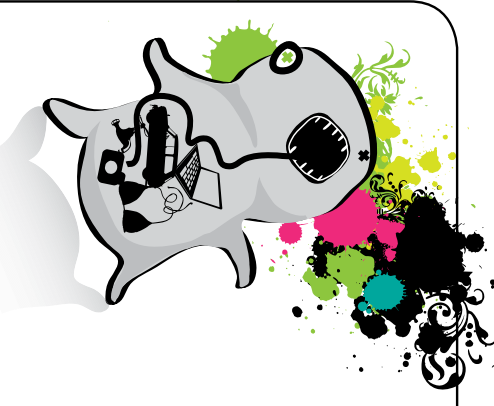
# MINNISPUNKTAR

A series of horizontal dashed lines for writing, spanning the width of the page and positioned in front of the cartoon character.

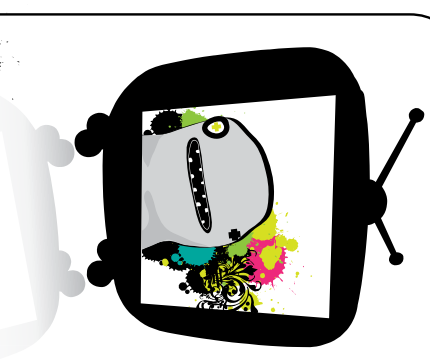




**VERSLUN**  
Staðir þar sem fólk getur keypt  
vörur og þjónustu.



**MEYSLA**  
Að nota eða kaupa vörur og þjónustu.



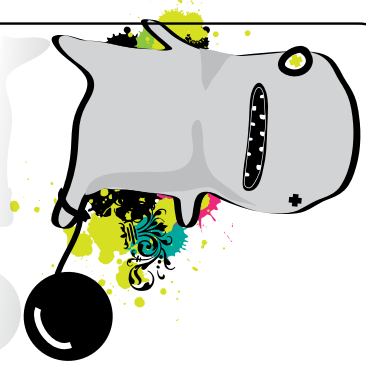
**AUGLÝSINGAR**  
Samskipti sem fólk og fyrirtæki  
greiða fyrir til að kynna vörur,  
þjónustu, hugmyndir og viðburði.



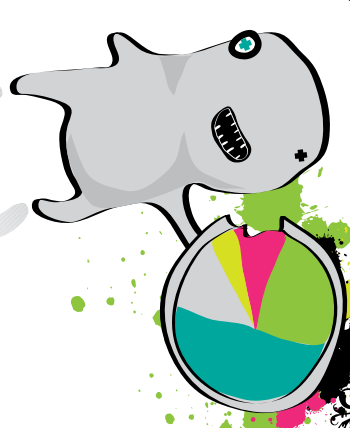
**STARF**  
Verk sem þarf að vinna.



**ÞANNT**  
Stofnun sem býður fjármálaþjónustu,  
t.d. að geyma peninga á reikningi,  
ávarða peninga og veita peningalán.



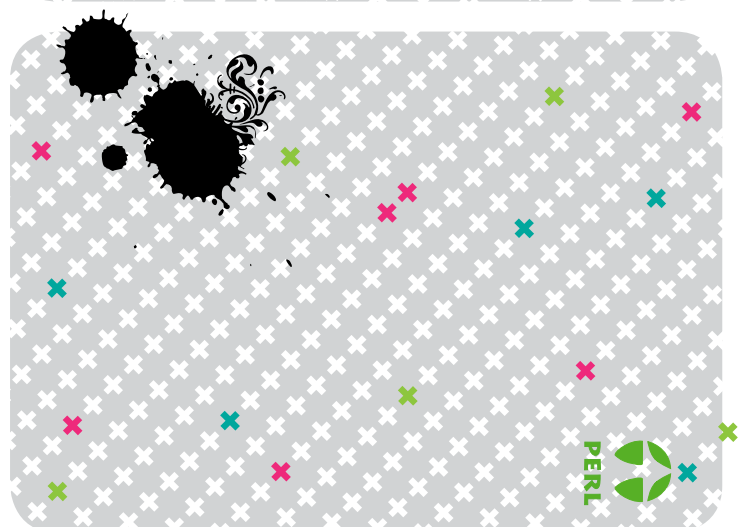
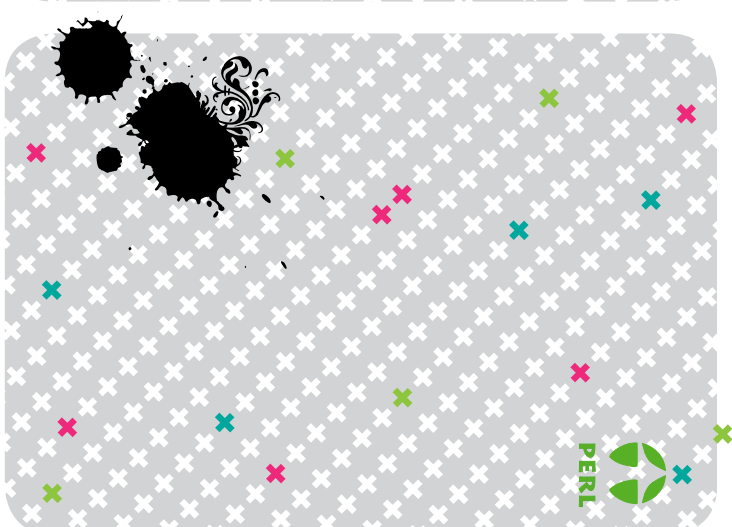
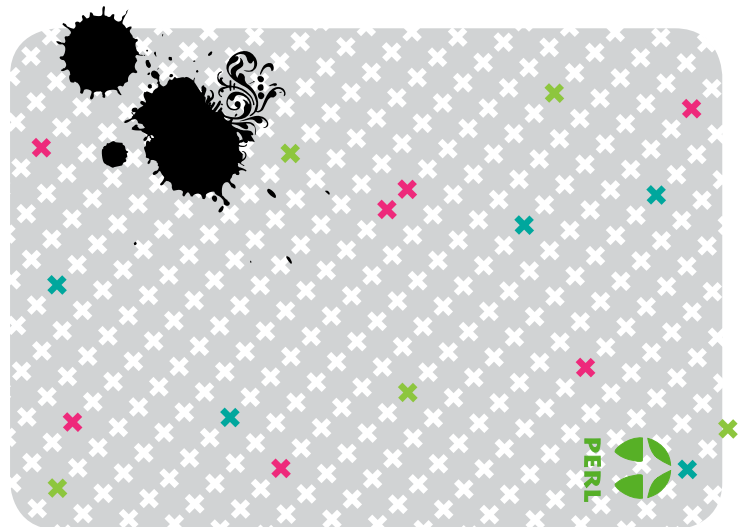
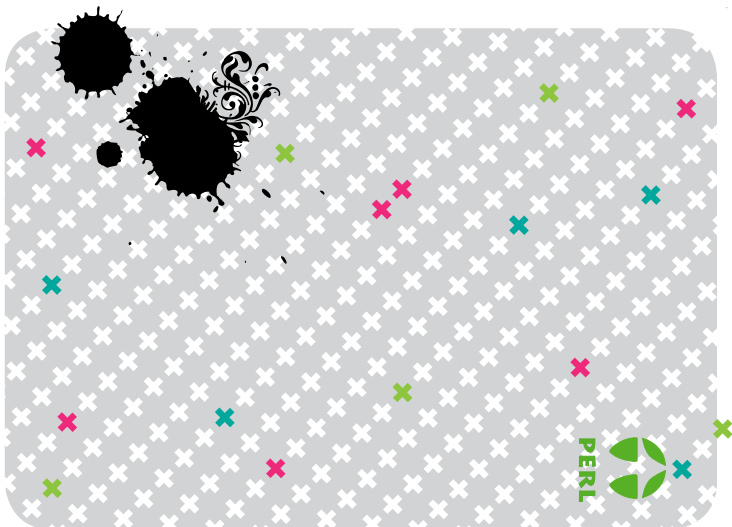
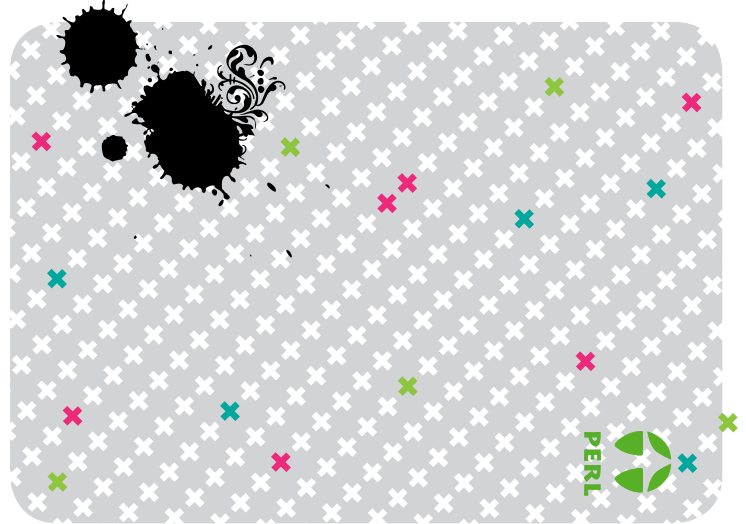
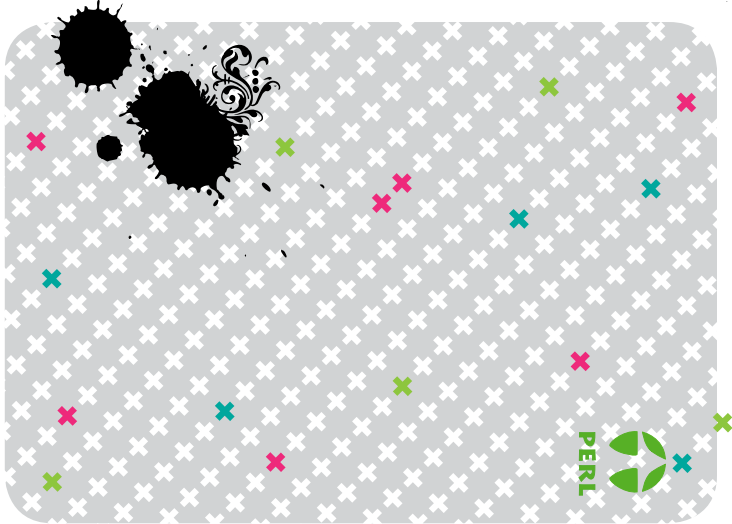
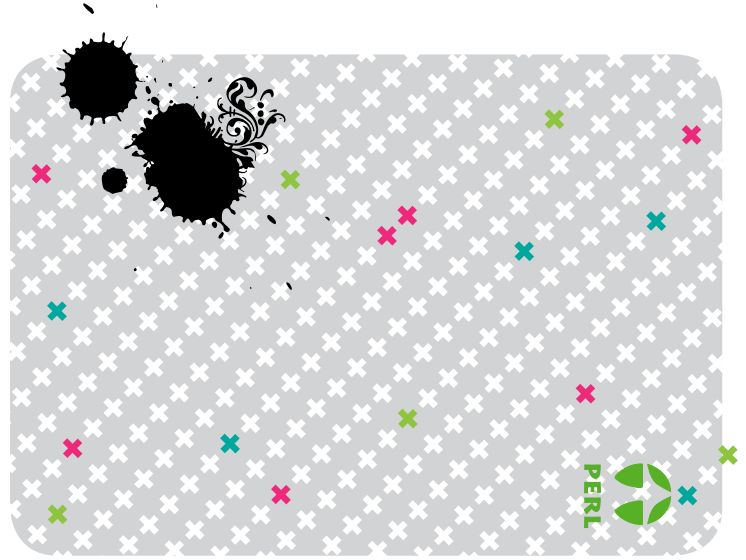
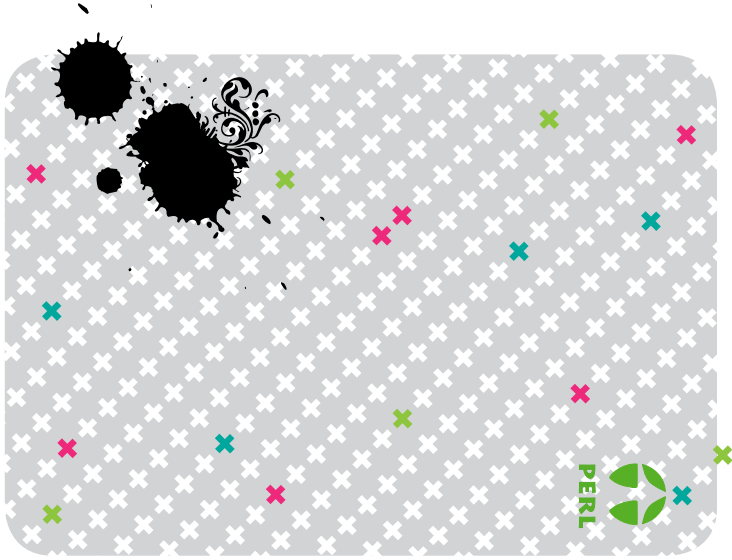
**SKULD**  
Peningar sem þú skuldar einhverjum  
því þú hefur fengið þá að láni.



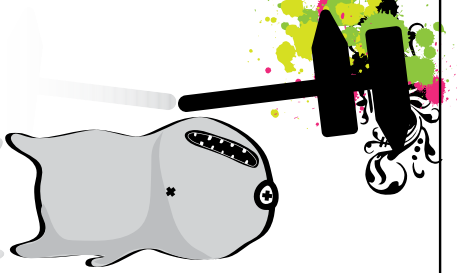
**FJÁRHAGS-  
ÁÆTLUN**  
Áætlun um útgjöld og sparnað  
reiðufjár á tilteknu tímabili  
með tiltekni markmiði í huga.



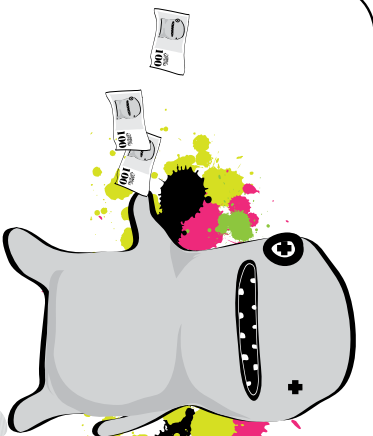
**HRADÞANNT**  
Vél sem staðsett er í opinberu rými  
þar sem fólk getur sjálft tekið fé út af  
bankareikningi sínum með greiðslukorti.



VAL  
Mismunandi valmöguleikar eða einn kostur sem valinn hefur verið.



ÚTGJÖLD  
Peningar sem eytt er í ýmiss konar kostnað eða neyslu.



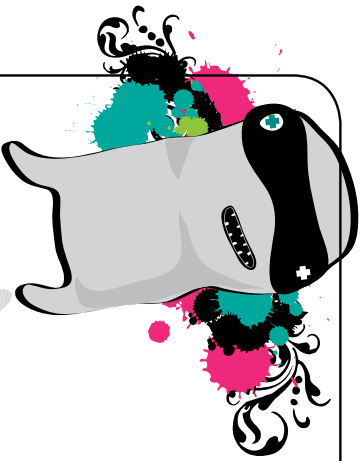
FJÁRHAFTUSPIL  
Að hætta á að tapa peningum eða öðrum verðmætum í eins konar leik.



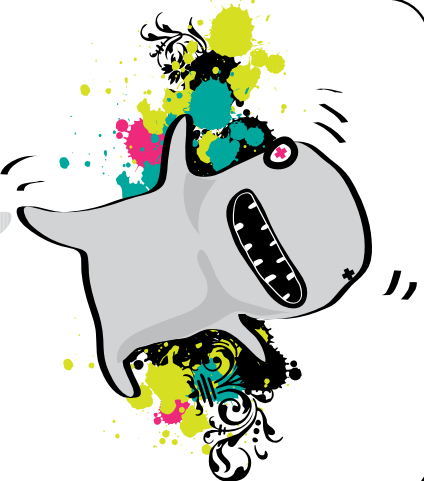
MENTUN  
Að aflla sér þekkingar og leikni og þroska huga sinn og skapgerð.



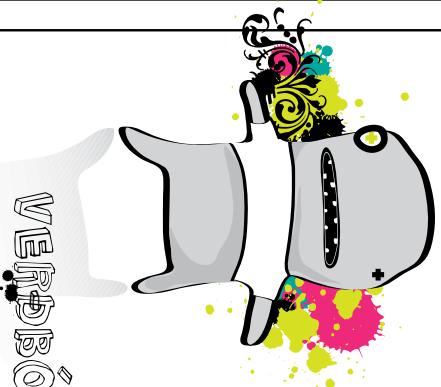
FJÁRSVELK  
Visvindi peninggjöfnadur þar sem beitt er blekkingum.



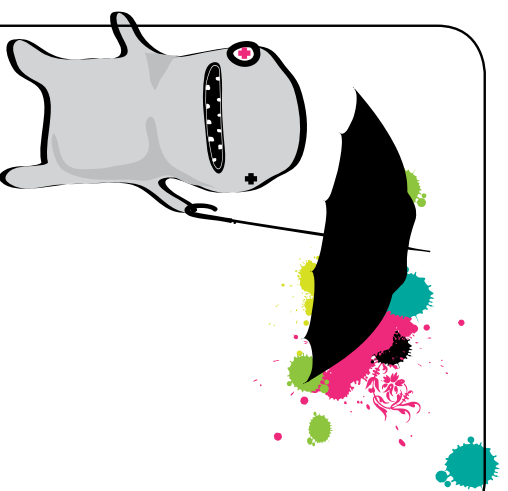
HAMINGJA  
Jákvæður tilfinningar; hugarstánd gleði og vellíðunar.

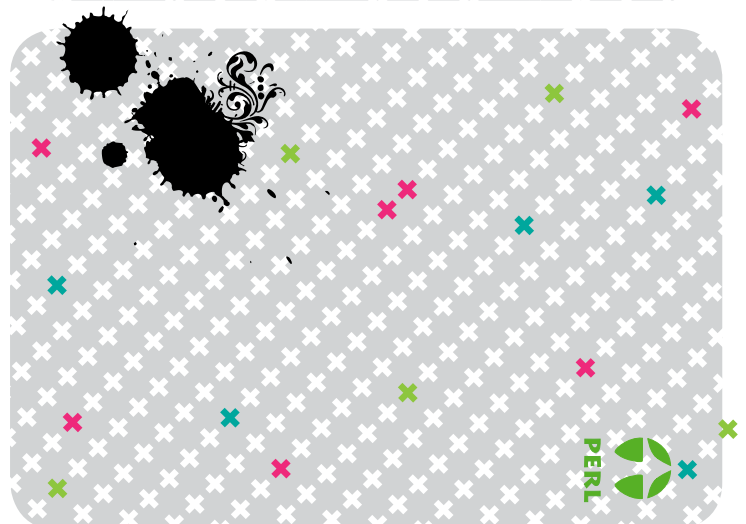
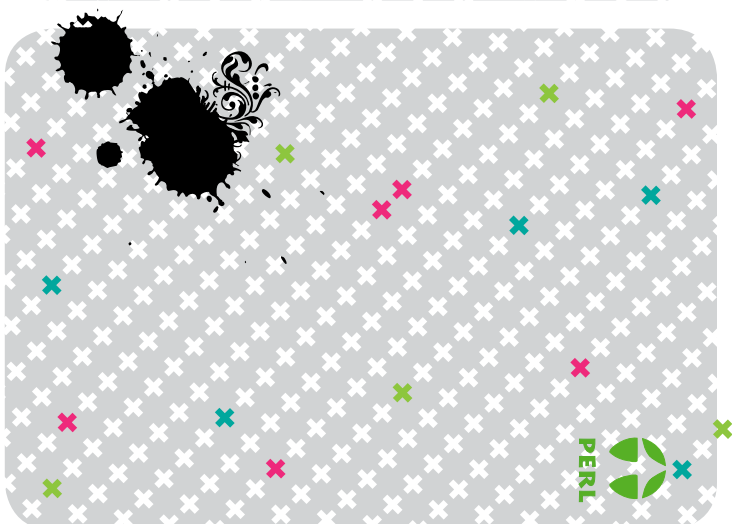
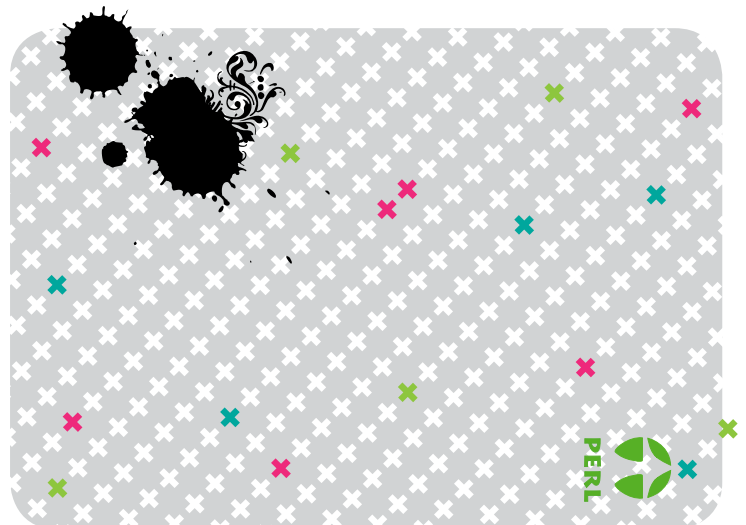
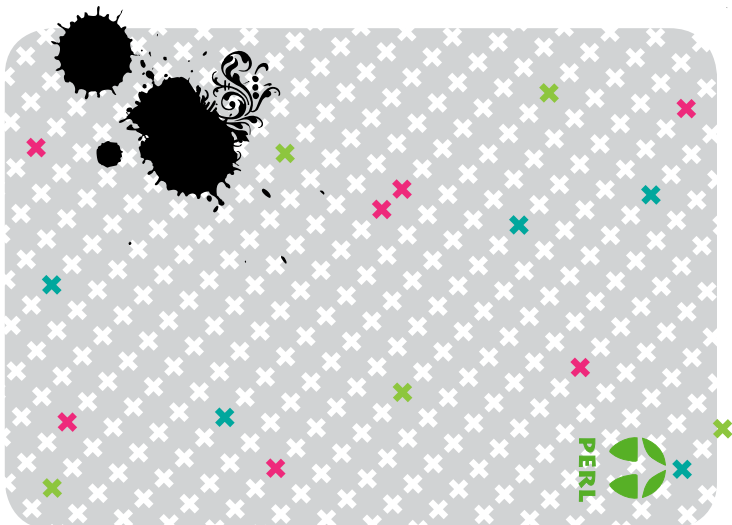
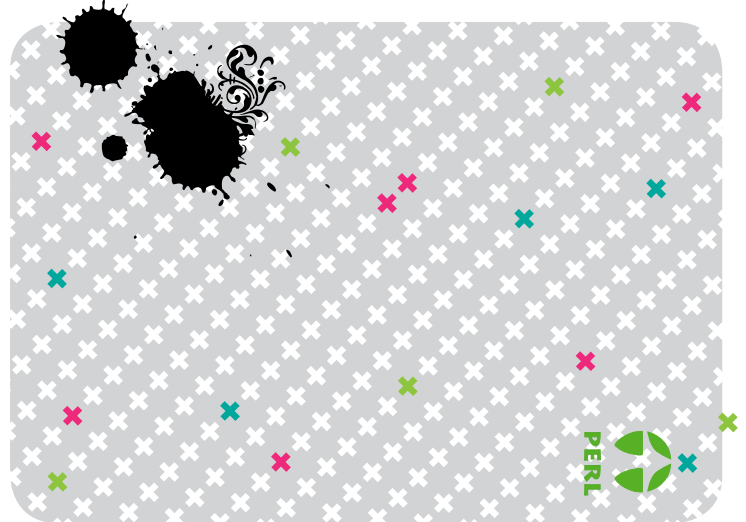
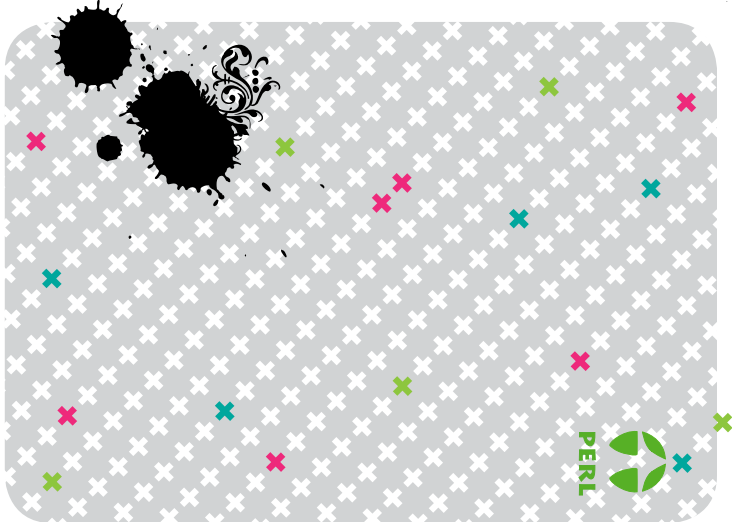
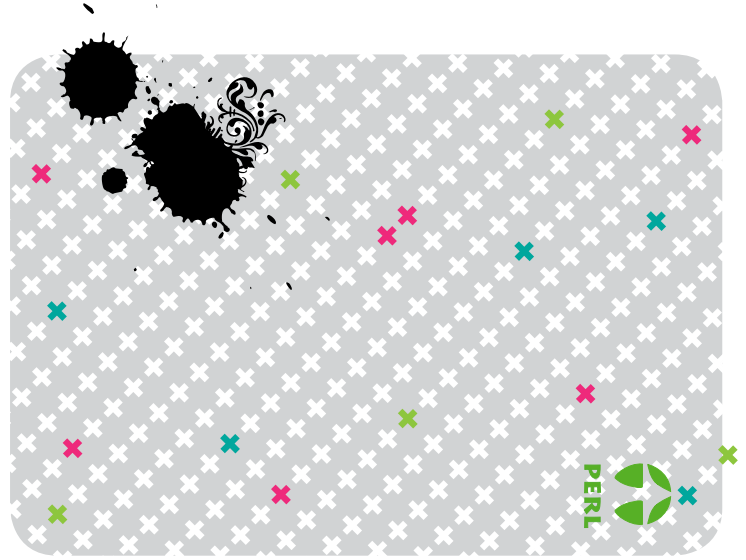
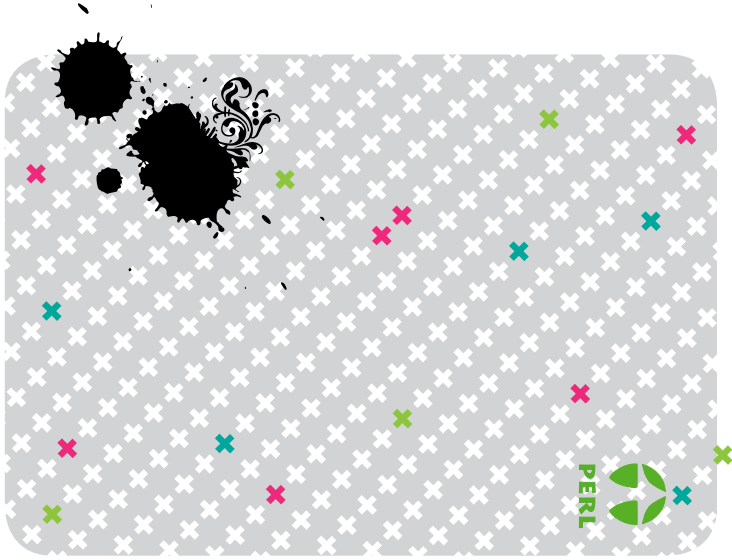


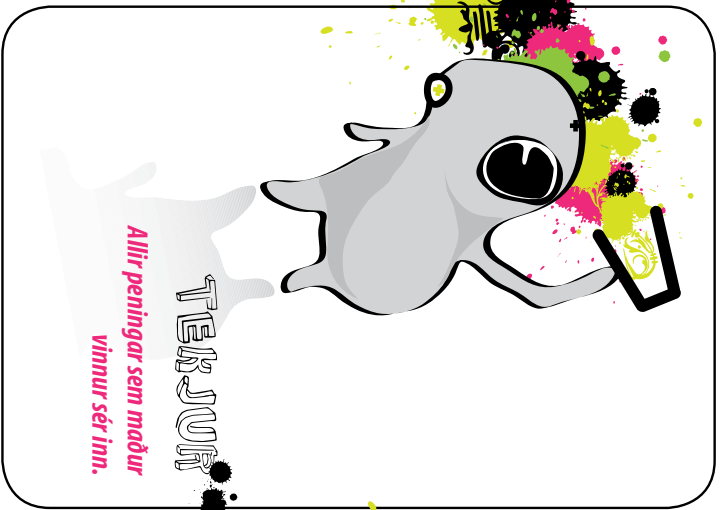
VERÐBÓLGNA  
Ferli þegar flestar vörur og þjónusta hækka í verði með tímanum – og oftast hækka þá laun líka.



FRYGGJENGAR  
Kerfi þar sem fólk greiðir peninga fyrir fram í sjóð og fær svo greiddar bætur (peninga) úr sjóðnum ef það verður fyrir óvæntu tjóni.







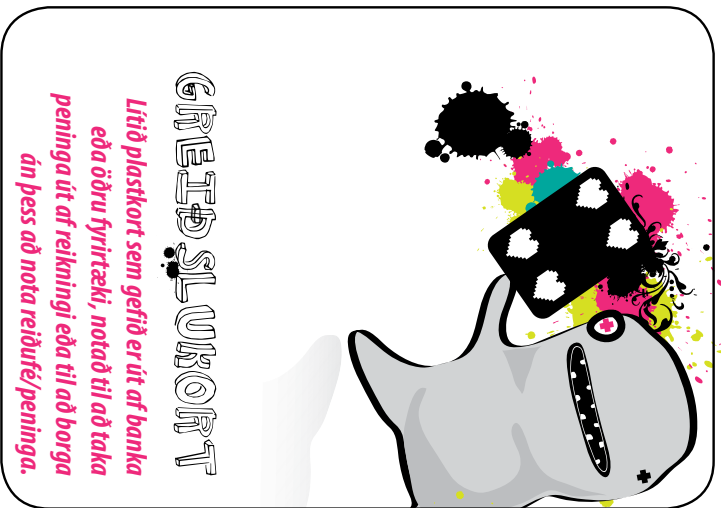
## TEKJUR

Allir peningar sem maður  
vinnur sér inn.



## ÞARFIR

Það sem er hverjum  
einstaklingi nauðsynlegt.



## GREIÐSLUKORT

Litit þú plastkort sem gefið er út af banka  
eða öðru fyrirtæki, notað til að taka  
peninga út af reikningi eða til að borga  
án þess að nota reiðufé/peninga.



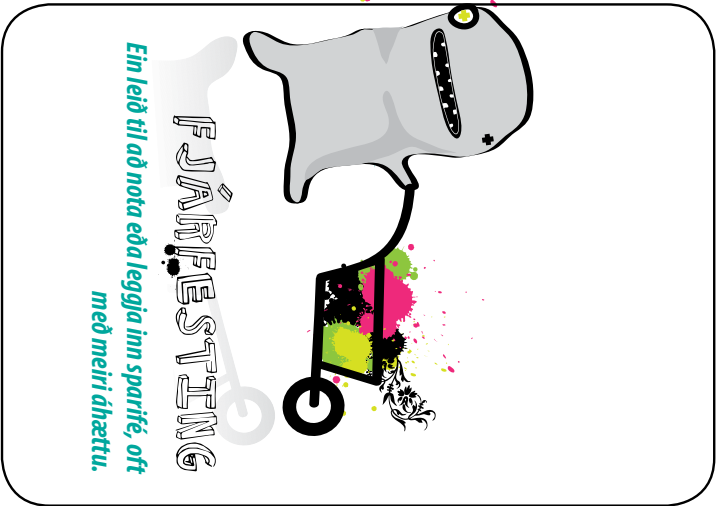
## ÞÁTÆKT

Efnaleg fátækt er aðstæður þar sem  
fólk skortir fjármuni eða önnur þjónuð  
til að geta lifað mannsefmandi lífi.



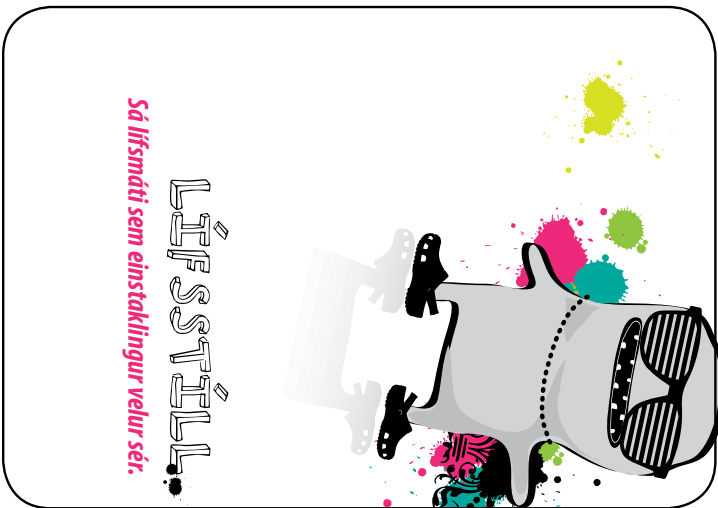
## VEXTIR

Kostnaður við að fá peninga að láni og  
hagnaður sem fæst með því að lána fjármuni;  
peningar sem maður eyðir með því að taka lán  
– eða græðir með sparnaði eða fjárfestingu.



## FJÁRFESTING

Ein leið til að nota eða leggja inn sparið, oft  
með meiri áhættu.



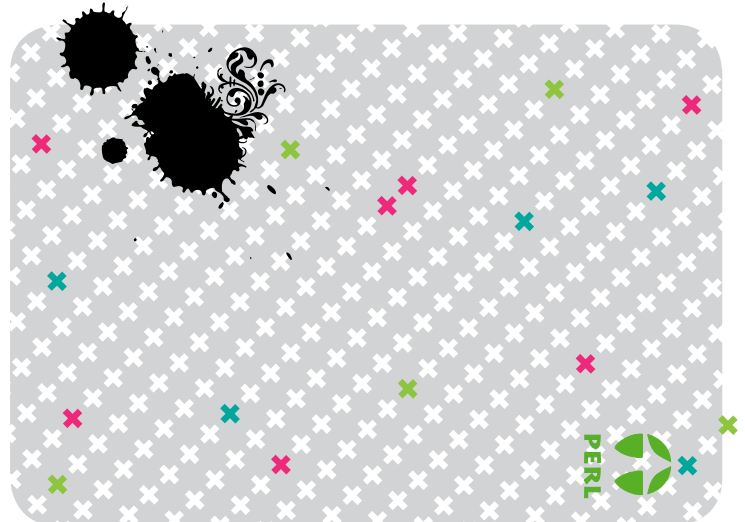
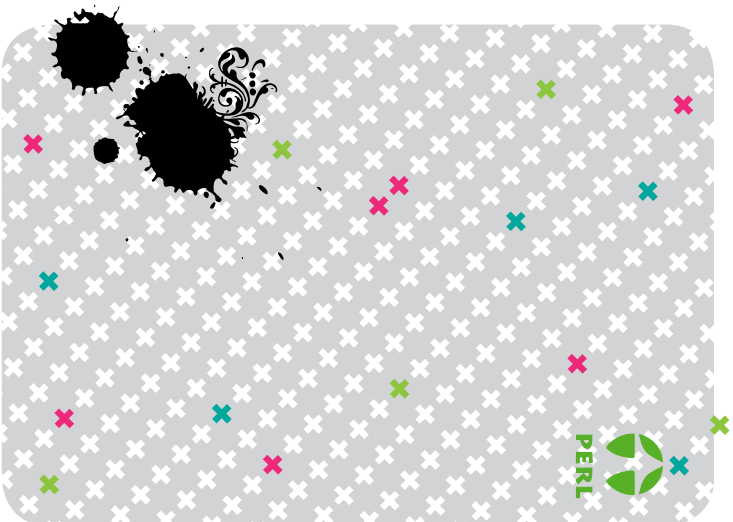
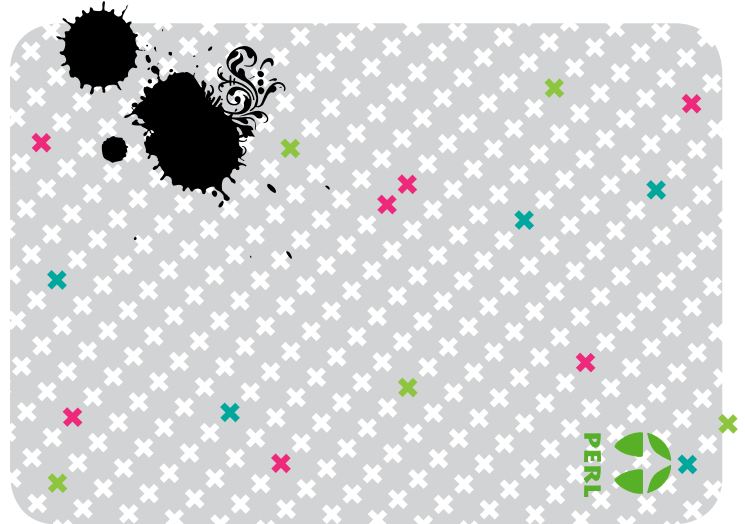
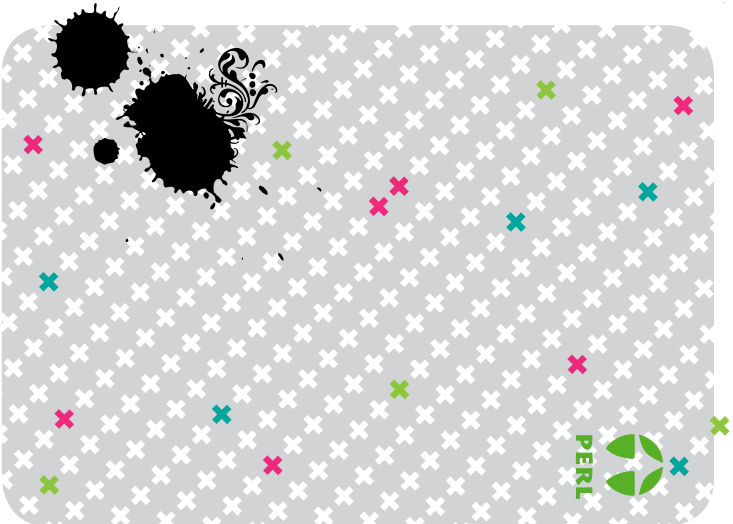
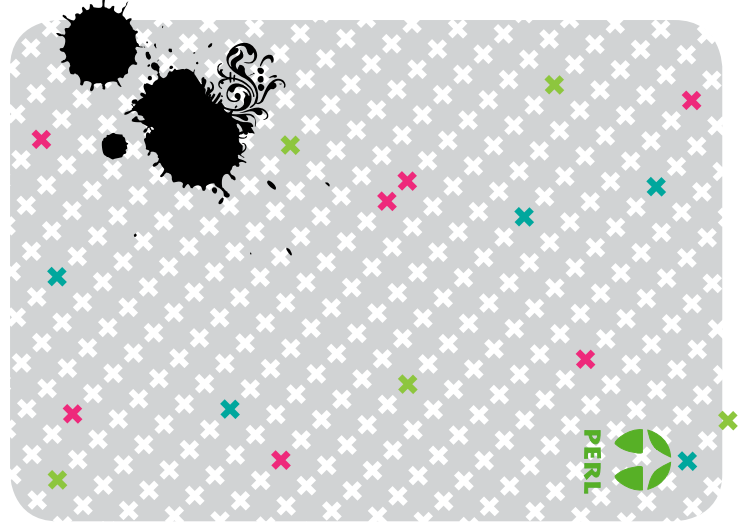
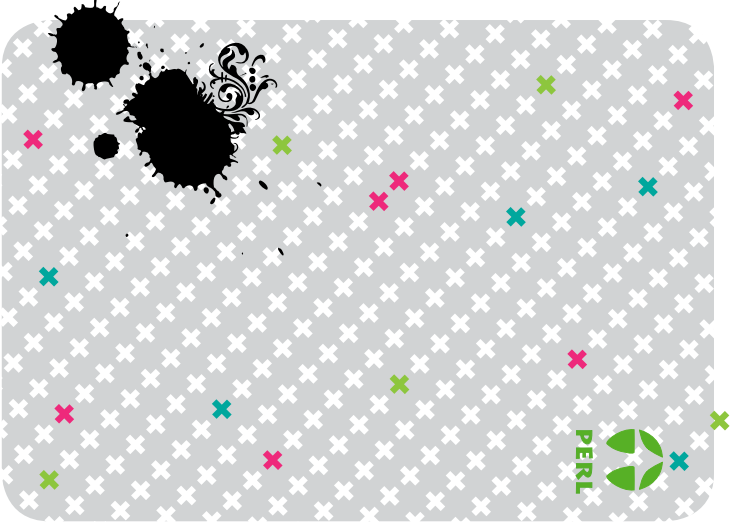
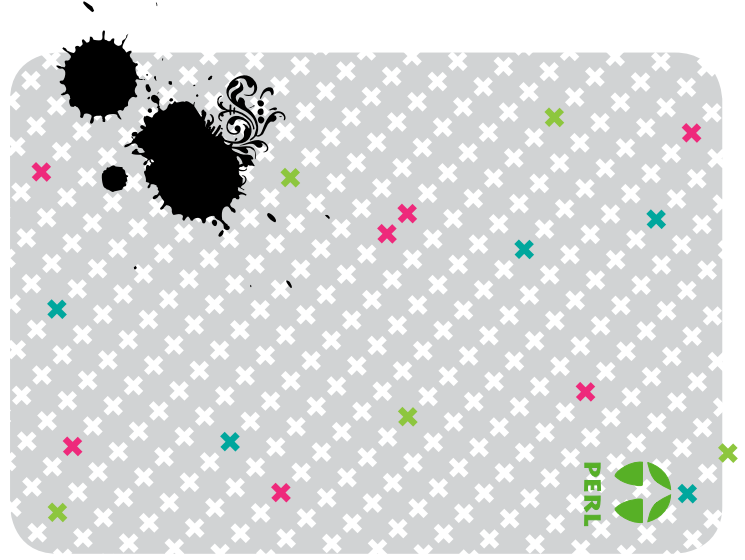
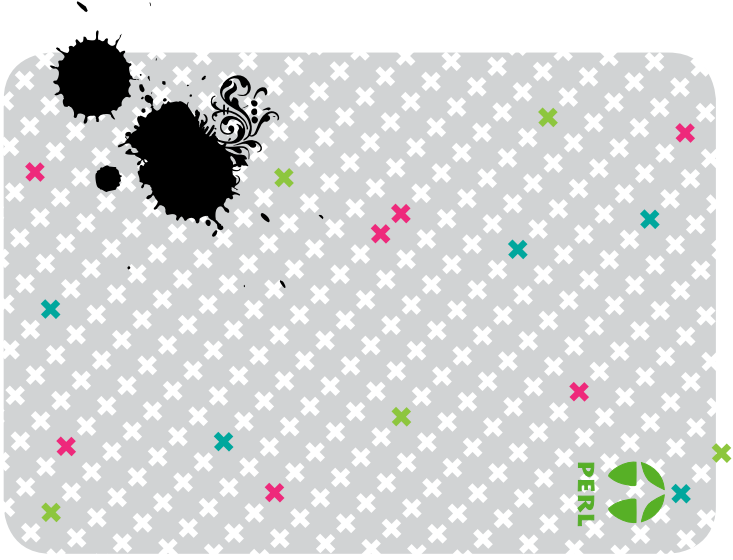
## LÍFSSTÍLL

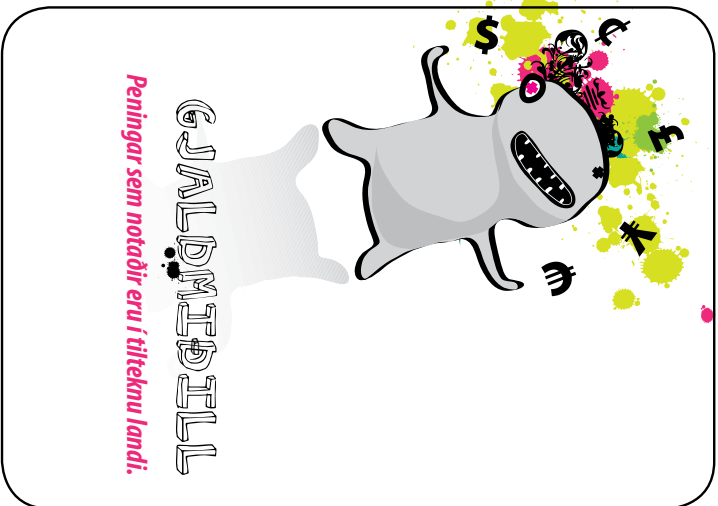
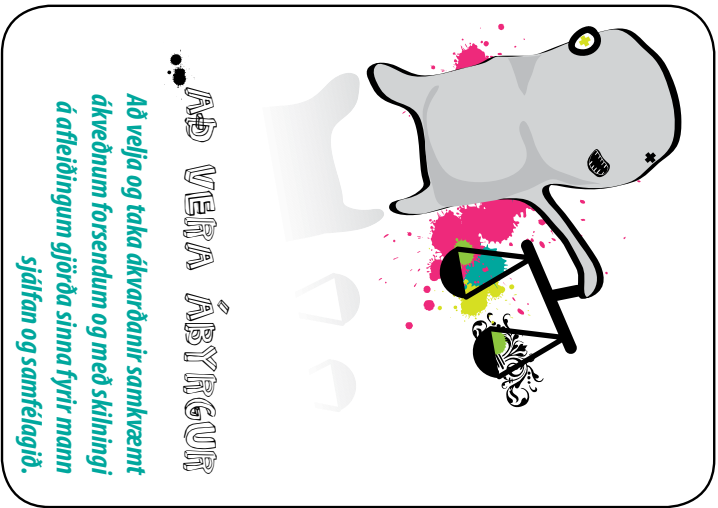
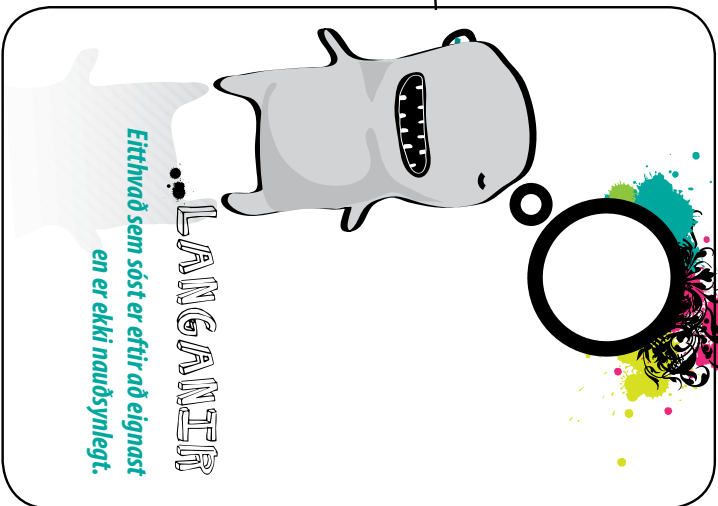
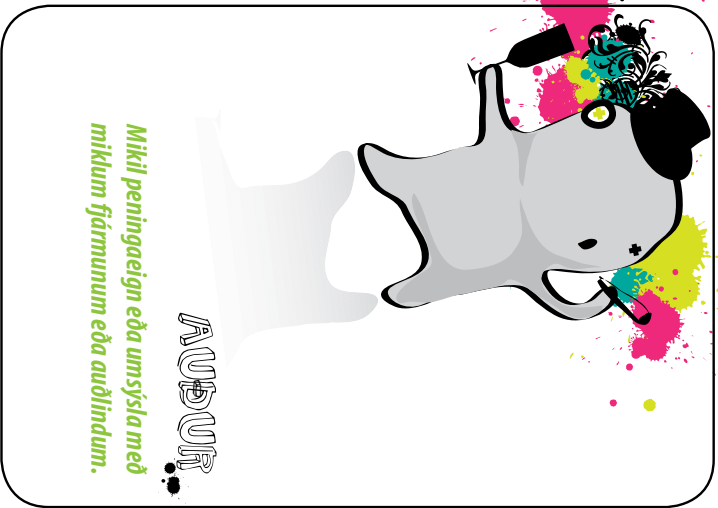
Sá lífsmáti sem einstaklingur velur sér.

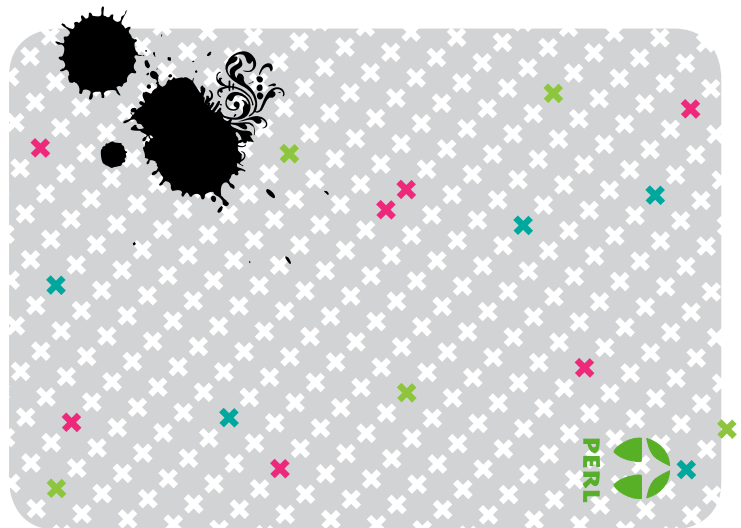
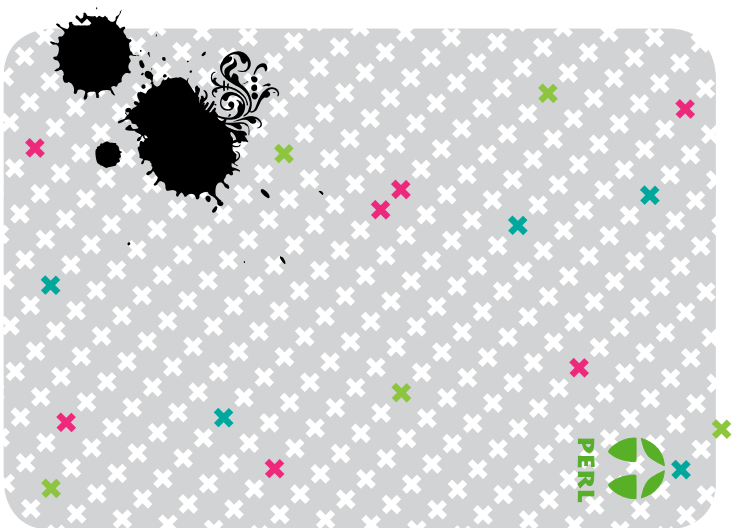
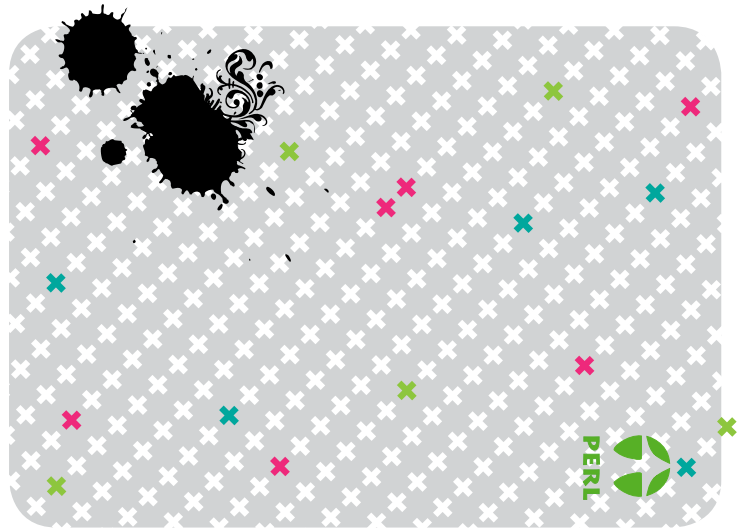
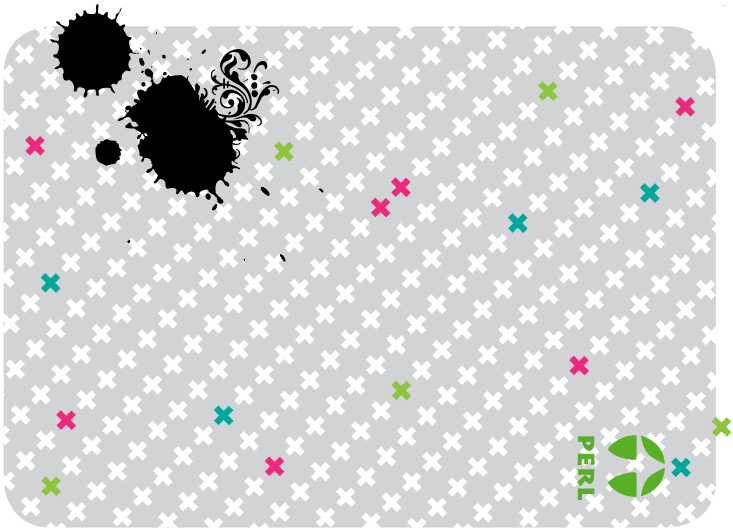
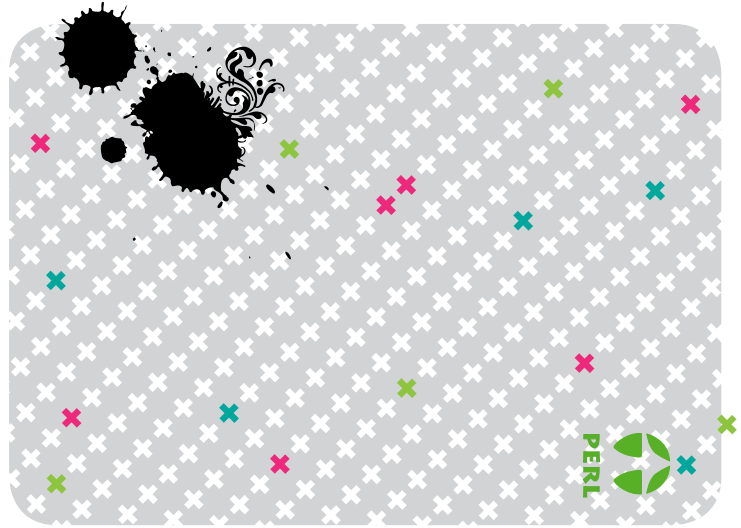
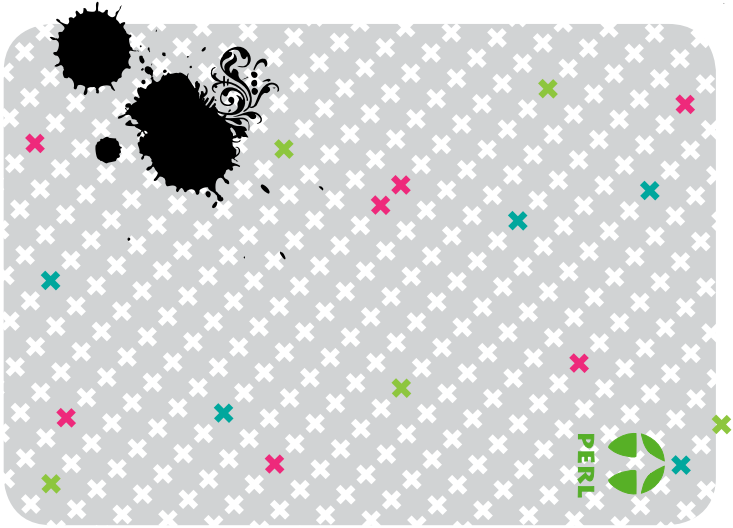
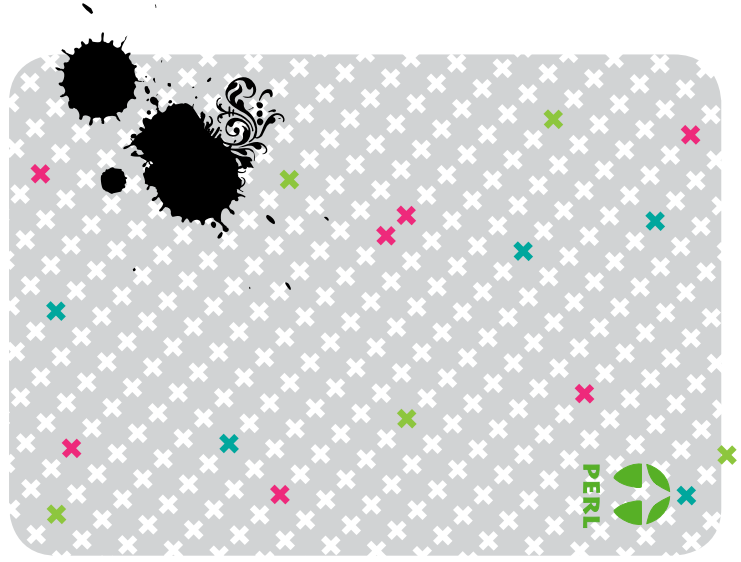
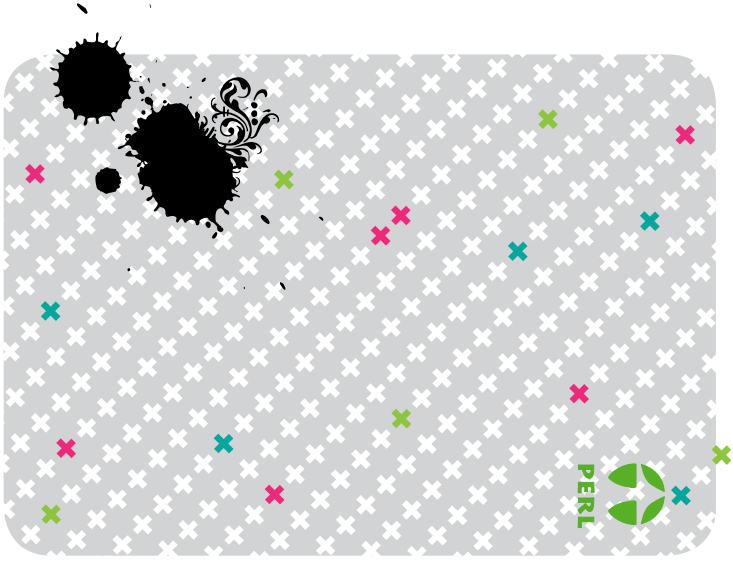


## PENINGAR

Gjaldmiðill (raunverulegur  
eða skráður á pappi) viðurkenndur sem  
greiðsla fyrir vörur og þjónustu.









# SPLÆS - SPIL Í FJÁRMÁLALÆSI

## MARKMIÐ

Að kynna og auka skilning nemenda á hugtökum sem tengjast fjármálum.

## NOTAGILDI

Hentar vel til notkunar í kennslu í fjármálalæsi og til upprifjunar.

## ALDUR MARKHÓPS

10–14 ára og eldri.

## HVE MARGIR GETA SPILAÐ?

Tvö lið spila – með minnst tveimur í hvoru liði. Hægt er að stofna fleiri lið svo framarlega að það séu tveir í hverju.

## GÖGN

Einn stokkur af fjármálaspilum (sjá bls. 7), blöð og pennar til að teikna á og skrá stigin.

## GANGUR SPILSINS

Spilið byggist á því að lið skiptast á um að geta upp á og skilgreina hugtök sem tengjast fjármálum. Spilið hvetur til spurninga og hægt er að nýta það frekar til að auka þekkingu og skilning á tengslunum á milli mismunandi hugtaka.

## LEIKREGLUR

- Stokkið spilin og leggið stokkinn á borðið á grúfu.
- Ákveðið hvort liðið eigi að hefja leikinn, t.d. með því að kasta upp teningi eða smápeningi.
- Leikmaður í liði A er útnefndur „leiðsögumaður“. Leiðsögumaðurinn dregur spil og kíkir á hugtakið. Hann eða hún fær ákveðinn tíma (t.d. 45 sek.) til að geta upp á réttari skilgreiningu með sínum hópi. (Sjá töflu um mögulegar ágiskunarleiðir neðst á síðunni.)
- Lið B sér um tímavörslu.
- Ef lið A svarar rétt innan tímamarka fær það 3 stig. Ef ekki kemur rétt tilgáta innan gefins tíma fær lið B möguleika á að geta. Ef lið B getur rétt fær það 3 stig.
- Í næstu umferð er leikmaður úr hópi B „leiðsögumaður“. Hann eða hún dregur spil og leikurinn heldur áfram með sama hætti og fyrir greinir.
- Leikurinn heldur áfram þar til öll spilin hafa verið notuð eða tíminn er úti. Stigahærra liðið vinnur.

## MÖGULEGAR ÁGISKUNARLEIÐIR\*

- **Myndin segir söguna:** Hyljið textann – sýnið aðeins myndina.
- **Lýsing með orðum:** Skilgreinið hugtakið með því að lýsa því án þess að nefna orðið sjálf. Leyfilegt er að nota orð sem hefur andstæða merkingu við orðið sem um ræðir.
- **Fimm spurningar:** Liðið fær að geta með því að spyrja fimm sinnum í leit að orðinu á spjaldinu. Svörin mega aðeins vera JÁ og NEI.
- **Fyrir og eftir.** Útskýrið hvað gerðist fyrir og eftir aðstæðurnar/orðið sem er á spjaldinu.
- **Teikning:** Teiknið mynd sem útskýrir merkingu hugtaksins.
- **Líkan:** Notið mótunarleir til að lýsa merkingu hugtaksins.
- **Látbragðsleikur:** Túlkið merkingu orðsins með því að líkja eftir því með látbragði.

**Til að færa enn meira fjör í leikinn má fela andstæðingunum að ákveða hvers konar ágiskunarleið leiðsögumaður skuli fylgja.**

\*Ath. Leiðsögumaðurinn má ekki benda á neina þá hluti sem finna má í stofunni og gagnast gætu liðsmönnum hans.

## TILBRIGÐI Í SPILINU

• **Tengsl 1:** Leggið öll spilin á borðið og látið þau snúa upp. Liðsmaður úr liði A velur tvö spil sem geta táknað klípu og liðsmenn hans/hennar fá einnar mínútu umhugsunartíma til að finna og útskýra klípuna (t.d. fjárhættuspil og hamingja; atvinnuleysi og peningar). Liðið á að setja fram fjórar staðhæfingar sem tengjast klípunni. Kennari/stjórnandi metur hvort þessar fjórar staðhæfingar séu réttar. Liði B er gefinn kostur á að bæta við staðhæfingum ef liði A tekst ekki að setja fram fjórar staðhæfingar. Lið vinnur sér inn verðlaunastig í samræmi við fjölda réttra staðhæfinga sem það setur fram.

Notuð spil eru lögð til hliðar. Spilinu er haldið áfram þar til öll spil hafa verið notuð – eða tími er útrunninn. Liðið með hærra stigaskor vinnur.

• **Tengsl 2:** Alveg eins og Tengsl 1 utan þess að nú eru spilin lögð á grúfu í byrjun leiksins. Nú er erfiðara að finna og útskýra mögulegar klípur milli tveggja valinna spila og sömuleiðis að finna fjórar réttar staðhæfingar.

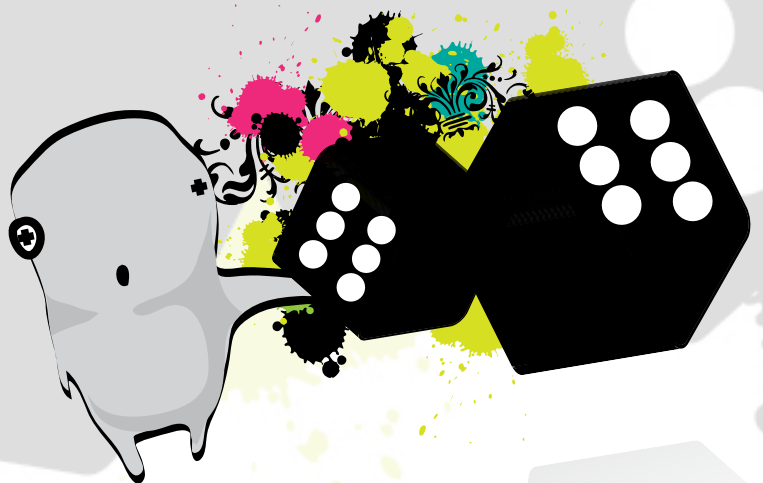
• **Tengsl 3:** Leggið öll spilin á borð og látið þau snúa upp. Liðsmaður úr liði A á að velja þrjú spil sem sýna klípu og lausn og liðsfélagar fá tvær mínútur til að finna og útskýra valþröngina og tengilausnir (t.d. fjárhættuspil, hamingja og val; atvinnuleysi, peningar og sparnaður). Liðið þarf að setja fram fjórar staðhæfingar sem tengjast klípunni og tvær staðhæfingar í tengslum við lausnina. Kennarinn/stjórnandinn sker úr um hvort staðhæfingarnar sex séu réttar. Lið B á kost á að bæta við staðhæfingum ef lið A nær ekki tilskildum fjölda. Lið fær stig í samræmi við fjölda réttra svara.

Notuð spil eru lögð aftur á borðið. Leikurinn heldur áfram þar til tíminn er búinn og stigahærra liðið vinnur. Einnig má velja þá reglu að spili sé lokið þegar lið hefur náð ákveðnum stigafjölda, t.d. 30 stigum.

• **Lestu í kortin:** Leggið öll spilin á borðið með framhlið upp. Skiptið bekknum í þrjú lið. Fáðið tveimur liðum mismunandi hlutverk (t.d. vinnandi og atvinnulausir). Þessi tvö lið eiga að nota eins mörg spil og mögulegt er til þess að kynna orsakir og afleiðingar í hlutverkinu sem þau leika og hafa til þess þrjár mínútur. Að því loknu sest þriðja liðið í dómarasæti. Liðið sem getur nýtt flest spil til þess að lýsa orsökum og afleiðingum í sínu hlutverki sigrar.

• **Segðu mér sögu:** Skiptið hópnum í lið. Hvert lið fær spilastokk. Liðin eiga að nota a.m.k. fimm spil til þess að semja myndasögu sem lýsir aðstæðum í fjármálum; vandamál eða klemmu. Það lið sem semur lengstu röklegu söguna (notar flest spil) vinnur. Notuð spil eru lögð til hliðar og leikurinn endurtekinn.

• **Vertu skapandi:** Leggðu spilastokkinn niður á grúfu. Dragðu sjö spil af handahófi og festu þau á töfluna. Skiptu hópnum í lið. Hvert lið á að skrifa eina setningu og nota í henni sem flest fjármálahugtökanna á töflunni. Þau hafa til þess tvær mínútur. Liðið sem hefur flest hugtökin í rökrettri setningu sigrar. Notuð spil eru lögð til hliðar og leikurinn endurtekinn.



## HUGTÖK Á SPILUM – MEÐ SKÝRINGUM

<b>Að vera ábyrgur</b>	Að velja og taka ákvarðanir samkvæmt ákveðnum forsendum og með skilningi á afleiðingum gjörða sinna fyrir mann sjálfan og samfélagið.
<b>Atvinnuleysi</b>	Að hafa ekki launaða vinnu.
<b>Auður</b>	Mikil peningaeign eða umsýsla með miklum fjármunum eða auðlindum.
<b>Auglýsingar</b>	Samskipti sem fólk og fyrirtæki greiða fyrir til að kynna vörur, þjónustu, hugmyndir og viðburði.
<b>Áhætta</b>	Hættan á að eitthvað gerist sem hefur neikvæðar afleiðingar.
<b>Banki</b>	Stofnun sem býður fjármálaþjónustu, t.d. að geyma peninga á reikningi, ávaxta peninga og veita peningalán.
<b>Endurnýting</b>	Að nota eitthvað sem hefur verið notað og nýta það á annan hátt.
<b>Fátækt</b>	Efnaleg fátækt eru aðstæður þar sem fólk skortir fjármuni eða önnur bjargráð til að geta lifað mannsæmandi lífi.
<b>Fjárfesting</b>	Ein leið til að nota eða leggja inn sparifé, oft með meiri áhættu.
<b>Fjárhagsáætlun</b>	Áætlun um útgjöld og sparnað reiðufjár á tilteknu tímabili með tiltekin markmið í huga.
<b>Fjárhættuspil</b>	Að hætta á að tapa peningum eða öðrum verðmætum í eins konar leik.
<b>Fjársvik</b>	Vísitandi peningaþjófnaður þar sem beitt er blekkingum.
<b>Gjaldmiðill</b>	Peningar sem notaðir eru í tilteknu landi.
<b>Greiðslukort</b>	Lítið plastkort sem gefið er út af banka eða öðru fyrirtæki, notað til að taka peninga út af reikningi eða til að borga án þess að nota reiðufé/peninga.
<b>Hamingja</b>	Jákvæðar tilfinningar; hugarástand gleði og vellíðunar.
<b>Hraðbanki</b>	Vél sem staðsett er í opinberu rými þar sem fólk getur sjálft tekið fé út af bankareikningi sínum með greiðslukorti.
<b>Langanir</b>	Eitthvað sem sóst er eftir að eignast en er ekki nauðsynlegt.
<b>Lífsstíll</b>	Sá lífsmáti sem einstaklingur velur sér.
<b>Menntun</b>	Að afla sér þekkingar og leikni og þroska huga sinn og skapgerð.
<b>Neysla</b>	Að nota eða kaupa vörur og þjónustu.
<b>Peningar</b>	Gjaldmiðill (raunverulegur eða skráður á pappír)viðurkenndur sem greiðsla fyrir vörur og þjónustu.
<b>Skuld</b>	Peningar sem þú skuldar einhverjum því þú hefur fengið þá að láni.
<b>Sparnaður</b>	Að leggja til hliðar peninga til seinni nota; hægt að gera þegar maður eyðir ekki öllum tekjum sínum.
<b>Starf</b>	Verk sem þarf að vinna.
<b>Tekjur</b>	Allir peningar sem maður vinnur sér inn.
<b>Tryggingar</b>	Kerfi þar sem fólk greiðir peninga fyrir fram í sjóð og fær svo greiddar bætur (peninga) úr sjóðnum ef það verður fyrir óvæntu tjóni.
<b>Útgjöld</b>	Peningar sem eytt er í ýmis konar kostnað eða neyslu.
<b>Val</b>	Mismunandi valmöguleikar eða einn kostur sem valinn hefur verið.
<b>Verðbólga</b>	Ferli þegar flestar vörur og þjónusta hækka í verði með tímanum – og oftast hækka þá laun líka.
<b>Verslun</b>	Staður þar sem fólk getur keypt vörur og þjónustu.
<b>Vextir</b>	Kostnaður við að fá peninga að láni og hagnaður sem fæst með því að lána fjármuni; peningar sem maður eyðir með því að taka lán – eða græðir með sparnaði eða fjárfestingu.
<b>Þarfir</b>	Það sem er hverjum einstaklingi nauðsynlegt.

# AÐ ÚTVÍKKA LEIKINN

Til að auðga námið enn frekar er hægt að breyta leiknum í umræður innan bekkjarins. Kennari eða stjórnandi getur hvatt nemendur til að ígrunda eigin athafnir, hugsa á gagnrýnninn hátt, láta í ljós skoðanir sínar og/eða setja fram skapandi hugmyndir sem leitt geta til umbóta. Hér á eftir fylgja dæmi um spurningar sem setja má fram til þess að vekja umræðu í bekknum um nokkur hugtakanna.

## • VAL

Hvernig tekur þú ákvarðanir?  
Hvað/hverjir hafa áhrif á þig?

## • NEYSLA

Hvernig verð þú peningum þínum?  
Hugsar þú nokkurn tíma um hvernig það sem þú kaupir hefur áhrif á líf annarra? Hvers vegna?

## • LÍFSSTÍLL

Hvað ræður lífsstíl hvers og eins?  
Hvað hefur áhrif á lífsstíl þinn?  
Er auðvelt að breyta um lífsstíl? Hvers vegna?  
Hvers vegna ekki?

## • STARF

Hvaða merkir orðið „starf“ í þínum huga?  
Hvers vegna ræður fólk sig í störf?  
Er mögulegt að starf sé ólaunað? Hvers vegna?

## • MENNTUN

Hvernig skýrir þú orðið „menntun“?  
Er menntun aðeins í boði í skólum?  
Hver er tilgangur menntunar?  
Getur menntun bætt lífsskilyrði þín? Hvernig?

## • ÚTGJÖLD

Í hvað eyða fjölskyldur peningum sínum?  
Hvernig breytast útgjöldin eftir því sem fólk eldist?  
Settu fram mismunandi dæmi.

## • TEKJUR

Nefndu nokkur dæmi um tekjur fjölskyldunnar.  
Hvernig breytast tekjur eftir því sem ævin líður?  
Hvernig aflar samfélagið sér tekna?

## • GREIÐSLUKORT

Hvaða tegundir greiðslukorta eru til?  
Hverjir eru kostir og gallar mismunandi tegunda greiðslukorta?

## VIÐBÓTARVERKEFNI

Eftirfarandi sögu má nota sem viðbótarefni með spilinu. Hugmyndin er að hvetja til umræðu um ýmsar hliðar peningamála sem koma fram í sögunni. Kennarinn/stjórnandinn getur hvatt nemendur til að rifja upp hugtök sem notuð eru í sögunni og nota þau í umræðunni til að sýna fram á þeir hafi öðlast skilning á þeim.

### SAGAN AF LILLU

Lilla, glænýr fimm hundruð króna peningaseðill, vaknaði einn morguninn í notalegum **hraðbanka** og fór strax að hugsa um hvað myndi gerast þann daginn.

Pétur vaknaði þennan sama morgun í notalegu rúmi heima hjá foreldrum sínum. Hann vissi hvernig dagurinn myndi verða – aftur alveg **peningalaus**.

Amma Péturs, Pálína, vaknaði og litaðist um í íbúðinni sinni sem var næstum tóm. Hún hugsaði með sér hvernig skyldi þessi dagur verða?

En bíðum við! Nú gerðist eitthvað óvænt! Mamma Péturs fór í **hraðbanka** í morgun. Hún lét Pétur hafa **peninga** til að kaupa ýmislegt fyrir ömmu á leiðinni í skólann. Þetta var í fyrsta skipti sem Lilla kynntist Pétri!

Pétur fór í hverfisverslunina og nýtti sér tilboðin sem hann hafði séð auglýst. Og enn kom nokkuð óvænt upp! Hann fékk afgang af **peningunum**, meiri en hann hafði búist við. Lilla var innan um **peningana** sem Pétur stakk í vasa sinn. Pétur færði ömmu matvörurnar. Þegar hann kom inn í stofuna sá hann að sjónvarpstækið var horfið. En hann hafði ekki tíma til að spyrja ömmu hvað hefði orðið um sjónvarpið. Hann var að verða of seinn í skólann. Amma eldaði súpu úr grænmetinu sem Pétur færði henni og fór út til að hitta vinkonur sínar á stað þar sem þær voru vanar að hittast.

Þennan dag fór Pétur í heimilisfræði þar sem fjallað var um **fjárhagsáætlanir**. Nemendurnir ræddu um grundvallaratriði eins og **tekjur, útgjöld, sparnað** og **ávöxtun peninga**. Þau ræddu líka um hvernig **þarfir** og **langanir** eru breytilegar eftir **lífstíl** fólks og hvar hver og einn er staddur á lífsferli sínum. Kennslustundin vakti Pétur til umhugsunar: Hvað ætti hann að gera við **peningana** í vasa sínum?

Skólabjallan hringdi og Pétur hélt heim á leið. Á leiðinni kom hann við í búð þar sem selt var alls konar skart og datt í hug að kaupa eyrnalokka handa kærustunni. En hann skipti um skoðun og ákvað að gleðja ömmu sína með því að færa henni uppáhaldsnammið hennar, hún var eitthvað svo döpur í morgun! Pétur sneri frá búðarglugganum og gekk niður götuna. Hann fór fram hjá spilasal og varð litið inn um gluggann. „Nei, nei!! Var þetta amma sem stóð við spilakassann?“

Á meðan þetta gerðist var Lilla enn að hugsa um hvernig hennar dagur myndi enda!

# TELVIÐSANIR

- Alderman, J. (2011). *Teaching financial literacy has no age limit*. Daily Local News (online). Sótt af: <http://www.dailylocal.com/articles/2011/05/03businessdoc4dc011670f9d7698466678.txt?viewmode=fullstory>
- Beder, S. (1998). 'Marketing to Children', *Caring for Children in the Media Age*. Papers from a national conference, edited by John Squires and Tracy Newlands, New College Institute for Values Research, Sydney, 1998, bls. 101–111. Sótt af: <http://www.uow.edu.au/~sharonb/children.html>
- Greenspan, A. (2005). *The importance of financial education today*. Social education, vol. 69, 2005. Sótt af: <http://www.questia.com/google scholar.qst?docid=5009355779>
- Knoop, H.H. (2006). *Om kunsten at finde flow i en verden, der ofte forhindrer det*. UngePædagoger nr. 2. maí 2006.
- PERL. (online). *Responsible Living: Concepts and Values*. Sótt af: <http://www.perlprojects.org/content/view/full/18699>
- Qvortrup, L. (2006a). *Kreativitet som vidensform og resurse*. Kvan nr. 76 desember 2006.
- Qvortrup, L. (2006b). Citing Florida, R. (2002) *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books, New York.
- Qvortrup, L. (2006c). Citing Philipsen, H. (2004). *Dansk films nye bølge: Afsæt og aftryk fra Den Danske Filmskole*. Syddansk Universitet Odense 2004. Óbirt doktorsritgerð.
- Ragnhildur B. Guðjónsdóttir og Þórunn Hjartardóttir (2007). *Fjárinn*. Neytendasamtökin.
- *Sp Global Compact Dilemma Game*. (2011). Sótt af: <http://www.kpmg.com/DK/da/in-english/services/csr-services/Sider/un-global-compact-dilemma-game.aspx>

