

Rahaviikko 2024

VASTUULLISUUS: ALAKOULUN TEHTÄVÄT

Opetustuokion sisältö ja ennakovalmistelut

1 Pelataan tarinallisen Taloussankari Junior -pelin luvut 1 & 2 (n. 15 min)

Oppilaat voivat pelata peliä tietokoneella, puhelimella tai tabletilla. Peli löytyy osoitteesta taloussankarjunior.fi. Peli ei vaadi kirjautumista.

2 Leikitään Mitä mikäkin maksaa? -leikkiä (Maa-meri-ilma -leikki) (n. 10 min)

Leikkiä varten tarvitaan kolme viivaa tai muuta merkittyä paikkaa. Leikin voi toteuttaa omassa luokkahuoneessa tai esimerkiksi pihalla. Leikin voi järjestää myös paikalla seisten niin, että eri pisteet näytetään omalla keholla: kyykky, seisominen ja kurkotus kohti kattoa.

1

TALOUSSANKARI JUNIOR -PELI (N. 15 MIN)

Menkää osoitteeseen taloussankarjunior.fi. Rullatkaa sivulla alas ja klikatkaa: Siirry peliin.

Luku 1: Huomenta! 3 min

Peli alkaa, kun Merri Mehiläinen esittäytyy pelaajalle ja kertoo huolestaan, että ihmisillä ei tunnu olevan raha-, ympäristö- ja hyvinvointiasiat täysin kunnossa. Merri Mehiläinen lähtee pelaajan kanssa kaupungille etsimään pelaajan ystävälle syntymäpäivälahjaa.

Luku 2: Arjen rahankäyttö 10 min

Toisessa luvussa pelaaja ja Merri Mehiläinen etsivät kaupungilla syntymäpäivälahjaa. Valintojen tueksi Merri kertoo luonnonvarojen ja rahan säästämisestä. Massi Kolikko esittäytyy pelaajalle ja kertoo rahan järkevästä käytöstä: tulojen ja menojen seuraamisesta eli budjetin tekemisestä, hintojen vertailusta ja rahan tienämisestä.

2

MITÄ MIKÄKIN MAKSAA? -TOIMINNALLINEN TEHTÄVÄ (N. 10 MIN)

Tässä tehtävässä oppilas oppii hahmottamaan tavanomaisten hyödykkeiden arvoa. Toiminnallinen leikki vedetään koko luokalle. Leikissä oppilaat arvioivat eri tuotteiden ja palveluiden hintoja.

Leikkiä varten tarvitaan kolme viivaa tai muuta merkittyä paikkaa. Leikin voi toteuttaa omassa luokahuoneessa tai esimerkiksi pihalla. Leikin voi järjestää myös paikalla seisten niin, että eri pisteet näytetään omalla keholla: kyykky, seisominen ja kurkotus kohti kattoa.

LEIKIN ETENEMINEN

Viivat tai paikat nimetään näin:

A: asia, joka maksaa yleensä kaupassa alle 2 €

B: asia, joka maksaa yleensä kaupassa 2 € – 10 €

C: asia, joka maksaa yleensä kaupassa yli 10 €

Oppilaat asettuvat keskimmaiselle viivalle ja jäävät odottamaan opettajan hihkaisua, mihin siirtyä.

Opettaja hihkaisee jonkun hyödykkeen ja oppilas siirtyy sille viivalle, paljonko hän arvioi kyseisen asian uutena maksavan.

Leikin lomassa tai jälkeen voitte keskustella yllättävistä huomioista ja siitä, miksi tuotteet maksavat eri verran. Voitte myös selvittää oppilaiden kanssa tuotteiden tarkkoja hintoja, ja vertailla saman tuotteen eri hintoja.

Opettajalle asioita hihkaistavaksi:

omena (A), jääkiekkohanska (C), vesimeloni (B), pillimehu (A), valmisateria (B), sähkömaila (C), sitruuna (A), maitopurkki (A), muropaketti (B), postimerkki (A), PlayStation4-peli (C), hammasharja (A ja B), iso Lego-pakkaus (C), jauhelihapaketti (B), elokuvalippu (C), suklaapatukka (A), kahvipaketti (B).



Vinkki! Halutessanne voitte muokata tehtävää niin, että hintakategoriat ovat esimerkiksi alle 20 €, 20-50 € ja yli 50 €. Tällöin käsiteltäviä tuotteita ja palveluita voivat olla esimerkiksi vaatteet (huppari, reppu, pipo), elektroniikka (peliohjain, kuulokkeet, laturi, puhelin), elämykset (lippu uimahalliin, konserttilippu) ja herkut.

Rahaviikko 2024

VASTUULLISUUS: YLÄKOULU

Opetustuokion sisältö ja ennakovalmistelut

1 Pelataan tarinallisen Taloussankari-pelin kolme ensimmäistä lukua (n. 15 min)

Oppilaat voivat pelata peliä itsenäisesti tietokoneella, puhelimella tai tabletilla. Peli löytyy osoitteesta taloussankari.fi.com. Peliin ei tarvitse rekisteröityä.

2 Toiminnallinen janatehtävä omasta rahankäytöstä (n. 10 min)

Oppilaat pohtivat omaa rahan käyttöönsä ja harjoittelevat keskustelemaan talouteen ja rahaan liittyvistä kysymyksistä. Janatehtävään kannattaa varata tilaa liikkumiseen.

1

TALOUSSANKARI-PELI (N. 15 MIN)

Ohjeista oppilaita menemään osoitteeseen taloussankari.com.

Pelatakaa Taloussankarin kolme ensimmäistä lukua: Intro, Mummun työleiri ja Muutakin kuin duunii.

Pelin lukujen aiheita ovat: rahan käyttäminen, tienäminen, säästäminen ja kestävät kulutusvalinnat.

Ei haittaa, jos kaikkia lukuja ei ehdi pelaamaan; peliä voi jatkaa eteenpäin kotitehtävänä.

Oppilaiden peli tallentuu automaattisesti ja sitä voi jatkaa myöhemmin samasta kohdasta, jos peliä pelaa samalla laitteella.

2

JANATEHTÄVÄ OMASTA RAHANKÄYTÖSTÄ (N. 10 MIN)

Oppilaat kuulevat opettajan esittämiä väitteitä rahan käyttöön liittyen ja asettuvat luokassa kuvitteelliselle janalle näkemyksensä mukaan.

Toisessa päässä kuvitteellista janaa on “täysin samaa mieltä” ja toisessa päässä “täysin eri mieltä”.

Väittämien jälkeen voit keskustella oppilaiden kanssa kiinnostavista havainnoista. Oppilaille on hyvä painottaa, että rahan käyttöä ja rahan käytön suunnittelua voi harjoitella. Oman talouden hallinnan ei tarvitse siis vielä olla hanskassa; oman talouden hallintaa harjoitellaan ja ylläpidetään läpi elämän!

VÄITTÄMIÄ JANATEHTÄVÄÄN

- Suunnittelen omaa rahan käyttöäni.
- Tiedän tarkalleen, paljonko minulla menee rahaa viikossa.
- Olen säästänyt rahaa jotakin isompaa hankintaa varten.
- Seuraan omia tilitietoja säännöllisesti verkkopankin tai sovelluksen avulla.
- Maksan ostokseni yleensä maksukortilla.
- Olen maksanut oikean laskun.
- Olen tehnyt ostoksia sen takia, että olen ajatellut tulevani onnelliseksi ostoksesta.
- Käytän usein rahaa heräteostoksiin, kuten herkkuihin, peleihin tai vaatteisiin.
- Pohdin tuotteiden hinta-laatusuhdetta tehdessäni ostoksia.
- Mietin usein ostoksieni ympäristövaikutuksia, kuten tuotteiden kierrätettävyyttä tai tuotteen aiheuttamaa hiilijalanjälkeä.
- Tiedän keneltä pyytää apua, jos minulla on rahahuolia.
- Olen jutellut raha-asioista kaverini kanssa.
- Olen jutellut raha-asioista huoltajani tai muun aikuisen kanssa

Tutustu Taloussankarin muihin oppituntisisältöihin osoitteessa: taloussankari.fi!

Rahaviikko 2024

VASTUULLISUUS: TOINEN ASTE

Opetustuokion sisältö ja ennakkovalmistelut

1 Katsotaan yhdessä video “Tuhlaustaloudesta kiertotalouteen” (2 min)

Video löytyy Youtubesta otsikolla tai [tästä linkistä](#).

2 Ajatuskartta hukkataloudesta (n. 20 min)

Opiskelijat pohtivat pareissa tai ryhmissä valitsemansa tuotteen ketjua alkutuotannosta jätehuoltoon asti ja tuottavat yhdessä ajatuskartan. Ajatuskartan voi tehdä paperille tai digitaalisesti.

Ohjeistus opiskelijoille:

Valitkaa kiinnostuksenne mukaan jokin kulutushyödyke eli tavara tai palvelu, jonka olette ostaneet omiin tarpeisiinne. Valitsemanne asia voi olla myös elintarvike, kuten ruoka. Kirjoita tai piirrä se paperin keskelle.

Mieti koko tuotteen ketjua alkutuotannosta valmistamisen, logistiikan ja käytön kautta jätehuoltoon asti. Pohdi, missä kohtaa resursseja joutuu hukkaan. Kuinka hukkatalous ilmenee?

Voit lähestyä asiaa kysymällä jokaisen osion kohdalla, onko resursseja (materiaaleja, energiaa, tilaa, aikaa, työtunteja) käytetty optimaalisella tavalla vai olisiko asian voinut tehdä paremmin tai tehokkaammin. Esimerkiksi kulutuksen kohdalla voit pohtia, käyttääkö kuluttaja tuotteesta kaiken hyödyn irti vai onko tuote käyttämättömänä kuukausia.

Kirjaa havaintosi miellekarttaan. Lopuksi esitelkää omat ajatuskarttanne ja keskustelkaa luokan kanssa havainnoistanne.

Mitkä asiat/palvelut korostuivat ajatuskartoissa? Voidaanko ajatuskartoista päätellä jotain luokkanne kulutustottumuksista? Millaisia resurssiratkaisuja löytyi?