

Ideális Bank program

Tanári segédlet az „Internetbank és internetbiztonság program - elméleti ismeretek” című tankönyvhöz, valamint a program lebonyolításához

Általános témák

A Pénzügyi Szervezetek Állami Felügyelete pályázatot írt ki egy olyan oktatási program kidolgozására, amely az internetbankok, valamint a biztonságos internetezést népszerűsítene a középiskolások körében. A pályázatot a Puskás Tivadar Közalapítvány nyerte.

Mi a program célja?

A magyar lakosság általános pénzügyi ismeretei sajnos messze elmaradnak a fejlett országok lakosságának tudásától. Nálunk a banki termékek használata még messze nem olyan természetes, mint a nyugati országokban. Az tapasztalható, hogy az ügyfelek idegenkednek a pénzügyektől és számos tévhit él közöttük, amely a saját ügyeik intézésekor okoz hátrányt számukra.

A program célja, hogy az oktatásban résztvevők testközelből ismerhessék meg egy bank működését, internetes felületeken keresztül, azaz egy ideális internetbanki felületet kínálva számukra. Ezen felület használatával a tanulók megtanulják, megszokják az internetbanki navigációt, a menürendszerek és funkciók kezelési elveit, és ennek megfelelően, ha bármikor és bármilyen internetbankkal kapcsolatba kerülnek, az már nem lesz idegen, sőt ismerős lesz a számukra. Ezen keresztül általános pénzügyi valamint internetbiztonsági ismereteik is bővülnek.

Mi a megcélzott korosztály?

A pénzügyek, a banki termékek, az internetbank használata elsősorban azoknak a diákoknak érdekes, akik koruknál fogva adott esetben a napi szendvicsre elegendő zsebpénz mellett már „komolyabb” összegekkel rendelkeznek. Túl vannak az első nyári munkákon, elköltötték az így keresett pénzt, és már közel

állnak a keresővé váláshoz vagyis hamarosan valódi pénzforgalmat bonyolító banki ügyfelekké válnak. Ez jellemzően a 11. és 12. évfolyamos korosztály.

Mikor és milyen keretek között lehet foglalkozni általános pénzügyi kérdésekkel, internetbankkal és az internetbiztonsággal?

Ez valóban nehéz kérdés! A tanárok naponta tapasztalják, hogy egyre nő azon témák száma, amelyeket meg kellene, meg szeretnének tanítani diákjaiknak. Ráadásul a 12. évfolyamon már az érettségi és felvételi felkészülés terhe mellett nem nagyon van mód az egyre szaporodó ismereteket, fejlesztendő kompetenciákat az amúgy is zsúfolt órarendbe beilleszteni. A megoldást mi abban látjuk, hogy egyrészt inkább 11. évfolyamon érdemes foglalkozni a témával, másrészt ki kell hangsúlyozni a program játékos, vetélkedő jellegét, ami talán ösztönzőbben hat a résztvevőkre. A program 16 órás „csoportos foglalkozást” tartalmaz, amit délutáni foglalkozásként, szakkörként és egy a tanrendbe illesztett játéknappal keretében érdemes megtartani.

Ki tartsa a foglalkozást?

Tekintve, hogy a tananyag kizárólag általános, szaktantárgytól független ismereteket ad át, így bármilyen szakos pedagógus képes az oktatás lebonyolítására. Hasznos lehet azonban, ha az iskolán belül néhány olyan kolléga, aki az internet használat terén jártasabb, a banki termékek iránt pedig érdeklődést mutat kialakít egy szakértői csoportot, és az oktatásban való személyes részvétellel, vagy az órákat tartó pedagógusok támogatásával segíti elő a hatékony lebonyolítást.

Hány diákot lehet egyszerre foglalkoztatni?

Az elméleti felkészítésnek ésszerű határt csak a tanterem befogadóképessége és a diákok figyelmének fenntartásához szükséges létszám szab. A játéknappal lebonyolítása azonban technikailag korlátosabb, azaz itt minden résztvevő számára biztosítani kell egy internetkapcsolattal rendelkező számítógépet. A tapasztalatok azt mutatják, hogy a komputer előtt dolgozó diákok összefogásához ideális létszám max. 20-22 fő.

Hogyan épül fel a program?

A program három nagy egységből áll.

- I. Önálló elméleti felkészülés online tankönyv segítségével **8 óra**
- II. Tanárok és a program delegált munkatársa részvételével felkészítő oktatás **4x2 óra**

III. Egynapos szimulációs játék program **8 óra**

Az első részben a diákok önállóan dolgozzák fel az elméleti anyagot. Az internet ma a legfontosabb színtere a különféle ismeretek, speciális tudás megszerzésének. Egyre több téma kapcsán fordulunk a weben elérhető leírásokhoz, információkhoz a gyakorlati alkalmazás előtt. A program szorosan kötődik magához az internethez, ezért a diákoknak az önálló (elő)készülés nem fog gondot okozni.

A második részben kerül sor a 8 órás foglalkozás megtartására. E rész alapvető célja a tananyag átvétele, a diákokat foglalkoztató kérdések átbeszélése, a gyakorlati használathoz szükséges bemutatók megtartása. Az egyes foglalkozásoknál javasolt a folyamatos interaktivitás fenntartása, és nem szabad hosszas monológokkal terhelni a résztvevőket. Nem épülhet a foglalkozás olyan szereposztásra, ahol a tanár „leadja” az anyagot, majd néhány kérdést feltesz, amire a tanulóknak előre meghatározott módon kell válaszolniuk. Hagyni kell a diákokat kibontakozni, hiszen a pénzügyek intézése során is úgy fognak majd az egyes banki ügyekben részletes tudásra szert tenni, hogy számos kérdést tesznek fel. Emellett a diákok nyilván már rendelkeznek némi ismerettel, vannak akár személyes tapasztalataik is, így maga a téma életszerűbb számukra, tehát az oktatásban is a gyakorlatiasabb megközelítést kell alkalmazni.

A harmadik rész a gyakorlati próba, a megszerzett elméleti tudás alkalmazásának színtere. Itt kapnak lehetőséget arra a diákok, hogy egy játékos vetélkedő keretében egy internetbanki szimulátor segítségével különféle életszerű feladatokkal begyakorolják a mindennapokban előforduló döntések meghozatalát. A vetélkedő lebonyolításánál nagy hangsúlyt kell fektetni a játékos és könnyed körülmények kialakítására, hogy az olykor száraznak tűnő feladatok (a banki ügyintézés nem lehet a szórakozás kategóriájába sorolni) megoldása igazi élményként maradjon meg a résztvevőkben és nyitottak maradjanak az internetbankok és az internetbiztonsággal kapcsolatban. Fontos, hogy a továbbiakban is érdeklődést mutassanak a pénzügyek iránt, foglalkoztassa őket saját vagyonuk megalapozás és későbbi kezelése.

Hogyan osszuk be időben az elméleti részek oktatását?

Az oktatás során nagy hangsúlyt kell fektetni a pénzügyi ismeretekre, hiszen ez, valamint a banki termékek működésének megértése nélkülözhetetlen ahhoz, hogy az internetbank funkcionalitását, az egyes megbízások mögötti folyamatokat a diákok átlássák. E nélkül nem tudnak gyakorlott felhasználóvá válni, nem fogják pontosan érteni, hogy mit is hajtanak végre valójában az internetbankon keresztül. Figyelmet kell arra is fordítani, hogy az ibank szimulátort a diákok a játéknap előtt önállóan is kipróbálják. A játéknap során 100 százalékban az internet bank lesz a főszereplő, így a teljes gyakorlati oktatás nagyobb részében ezzel fognak dolgozni a résztvevők.

A második részben a javasolt 8 óra felosztása a következő:

0. óra - Program elindítása, időbeosztás, feladatok áttekintése, közös munka átbeszélése
1. óra - Bevezető, Alapok (legfontosabb pénzügyi fogalmak)
2. óra - Bankszámla, Megtakarítások (az állampapírok résszel bezárólag)
3. óra - Megtakarítások (fennmaradó rész), Hitelek (alapok, termékek tárgyalása nélkül)
4. óra - Hitelek (termékek), Bankkártyák, e-csatornák
5. óra - Internetbiztonság
6. óra - Internetbiztonság
7. óra - Tananyag ismétlése
8. óra - Felkészülés a szimulációs játéokra

Az elméleti anyag közös feldolgozása (óraterv - részletesen lásd kiegészítő melléklet!)

1. óra

Bevezető ismertetése

Cél: A tananyag fontosságának és hasznosságának kifejtése, figyelemfelkeltés a program iránt.

Levezetés: Bevezetőben leírtak rövid ismertetése, beszélgetés generálása arról, hogy kinek milyen személyes tapasztalata van. Érdekes néhány saját életből vett példát elmondani. Pl. „*barátom okosan döntött, amikor.....*”. Az elhangzottak rövid összefoglalása, lehetőség szerint visszacsatolás és megerősítés arról, hogy a beszélgetés tanulsága alapján is látható a témával való foglalkozás fontossága.

Alapok ismertetése

Cél: A legfontosabb a kamat és a kamatszámítással kapcsolatos fogalmak megértése.

Levezetés: Ez a rész jobban megkívánja az egyirányú kommunikációt, ezért hasznos (ahogy a könyv is tartalmaz) gyakorlati példákon keresztül bemutatni (ott ahol lehet és érdemes) az egyes fogalmakat. (Pl. infláció kapcsán esetleg lehet beszélni személyes tapasztalatokról, stb...)

Felhasznált eszközök: Érdemes végiggondolni egy rövid PowerPoint prezentáció elkészítését, amely tartalmazhat az óra színesítésére pl. banki reklámokat, ahol a kamatokkal, THM-mel, EBKM-mel kapcsolatos információk jelennek meg.

2. óra

Bankszámla

Cél: Ismerkedés a bankszámlával. A legfontosabb átadandó információ, hogy ez a bankkal való kapcsolatunk alfája és ómegája. Emellett mindenképpen be kell mutatni az átutalás rögzítését, módszerét, és beszélni kell az átutalásról, mint a postacsekk alternatívája.

Levezetés: ppt prezentáció szemléletben, de az interaktivitást fenntartva!

Felhasznált eszközök: ppt prezentáció, ahol bemutatható bankszámla kivonat, egy postacsekk + megmutatjuk az ibank szimulátor kapcsolódó funkcióit (egyenleg lekérdezés, számlatörténet, kivonat stb...)

Megtakarítások

Cél: Ismerkedés a megtakarításokkal. Különösen kiemelendő a megtakarítások fontossága. A mai fogyasztói társadalmi elvárások, a reklámok mind arra ösztönöznek, hogy vásároljunk, vásároljunk. A fiatalabb korosztály különösen érintett e folyamatos költekezési verseny csábításában.

Levezetés: ppt prezentáció szemléletben, de az interaktivitást fenntartva! A pénzzel kapcsolatos felelősségteljes magatartás kialakításához nagy segítséget nyújt az internetbank azzal, hogy a nehezen megfogható banki ügyeket (jelen esetben a megtakarítások alakulását) szemléletessé, látható, átláthatóbbá teszi. Használjuk ezt ki, és bízzuk a diákok fantáziájára, hogy elképzeljék egy-egy befektetésük alakulását.

Felhasznált eszközök: ppt prezentáció, ahol megmutatjuk az ibank szimulátor kapcsolódó funkcióit.

3. óra

Előző két órán elhangzottak nagyon rövid (3-5 perces) ismétlése után kezdjük bele a tananyag tárgyalásába!

Megtakarítások folytatása

Cél: A termékek ismertetése után az öngondoskodás kihangsúlyozása mintegy megerősítésként a megtakarítások fontosságának nyomatékosítása érdekében. Az öngondoskodásra életből vett példákat lehet bemutatni.

Levezetés: ppt prezentáció szemléletben, de az interaktivitást fenntartva!

Hitelek

Cél: A hiteltermékek ismertetése, valamint a hitelfelvétellel kapcsolatos döntés komolyságának bemutatása, nyomatékosítása.

Levezetés: ppt prezentáció szemléletben, de az interaktivitást fenntartva!

Felhasznált eszközök: ppt prezentáció, ahol megmutatjuk az ibank szimulátor kapcsolódó funkcióit.

4. óra

A hiteltermékek tárgyalásának lezárása.

Bankkártyák, e-csatornák

Cél: A készpénzkímélő fizetési módok, a távbanki ügyintézés lehetséges módjainak és előnyeinek bemutatása. Fontos, hogy ezek használatára felkeltsük az érdeklődést.

Levezetés: prezentáció szemléletben, de az interaktivitást fenntartva! Használjuk ki, hogy a témához lehet talán a legtöbb színes példát hozni. Be lehet mutatni különféle kártyák, képet vagy internetbanki demókból részleteket, képernyőképeket, amelyet a netről könnyen letölthetünk.

Felhasznált eszközök: ppt prezentáció, ATM szimulátor bemutatása

5. -6. óra

Előző két órán internetbankról elhangzottak nagyon rövid (3-5 perces) ismétlése után kezdjük bele a tananyag tárgyalásába!

Cél: Internetbiztonsággal kapcsolatos tudás megalapozása, a meglévő kockázatok bemutatása úgy, hogy az ne „félelmet” váltson ki, hanem a diákok úgy érezzék közlekedni tanulnak. „Az internet semmivel sem veszélyesebb, mint a mindennapi élet, de megvannak a maga biztonsági szabályai” elv tudatosítása.

Levezetés: prezentáció szemléletben, de az interaktivitást fenntartva!

Felhasznált eszközök: ppt prezentáció,

7. óra

Cél: A teljes anyag átismétlése. Tartalék idő kihasználása, amennyiben az előző órák alatt nem sikerült volna minden fontos részletet átbeszélni.

Levezetés: prezentáció szemléletben, de az interaktivitást fenntartva! Fontos, hogy a párbeszéd alatt a pedagógus rátapintson minden olyan témára, ami nem világos a diákok számára, félreértették vagy egyáltalán nem értették meg. Ehhez érdemes egy beszélgetésvezető témasort összeállítani, amivel ügyesen rákérdezhetünk minden lényeges részre.

Felhasznált eszközök: elmúlt órák ppt prezentációit érdemes készenlétben tartani.

8. óra

Cél: A játéknap lebonyolításának, szabályainak ismertetése. Az ibank szimulátor használatának begyakorlása.

Levezetés: műhelymunka foglalkozás

Felhasznált eszközök: internetkapcsolattal rendelkező gépek

Játéknap lebonyolítása (előkészület, levezetés, szabályok)

Előkészületek:

- Lehetőség szerint egy teljes napot szánjunk rá. Ne órák után tartsuk, ne kelljen sietni, mert még lesz két óra és be kell fejezni.

- Ha van rá mód, akkor lehet osztályok közötti versennyé tenni e programot lezáró napot.
- Mindenképpen legyen ajándék a résztvevőknek és a legjobbak kapjanak valamilyen nyereményt. Ha nincs lehetőség anyagi okok miatt nyeremény vásárlására, akkor adjunk valamit ami belső döntés kérdése. Külön egynapos kirándulás az osztálynak stb...
- A játéknapon minden résztvevőnek szüksége lesz egy internetkapcsolattal rendelkező számítógépre. A monitorokat két oldalról takarjuk le (kartonlapokat lehet felragasztani), nehogy a padtársak egymás válaszait meglessék. Ez egy verseny!
- Hozzon mindenki magával számológépet, tollat, papírt.

Szabályok:

- Három blokkból áll a játék. Az első két blokkban 10+3 - 10+3 feladat lesz. 60-60 perc áll a diákok rendelkezésére. Egy feladatra 6 perc jut átlagban. A gyorsabbak a +3 bónuszfeladattal gyűjthetnek további pontokat. A harmadik blokkban 30 kérdéses tesztet kell kitölteni, erre 90 percük lesz.
- A blokkok végén szünet, majd utána beszéljük át a kérdéseket és a helyes megoldásokat. (lásd a mellékletben a kérdéseket és a megoldásokat)
- A pontszámok alakulásáról, a verseny állásáról ne beszéljünk. Ne vegyük el a gyengébben teljesítők kedvét a további játéktól. (Szoros a verseny, fej-fej mellett álltok!)
- Bárki kérdezhet a kérdések kapcsán, de csak úgy, hogy mindenki hallja a kérdést és a választ.
- Csak a kérdést egyértelműsítő válaszokat adjunk! Ha valamire nem emlékszik, akkor ott a tankönyv a honlapon.

Levezetés:

1-30 perc - szabályok ismertetése, belépés az ideális internetbankba, feladatok működésének bemutatása

30-40 - szünet

40-100 perc - 1. blokk

100-115 perc - szünet

115-130 perc - 1. blokk helyes megoldásainak átbeszélése

130-145 perc - szünet

145-205 perc - 2. blokk

205-215 perc - szünet

215-230 perc - 2. blokk helyes megoldásainak átbeszélése

230-240 perc - szünet

240-330 perc- 3. blokk

330-360 perc - szünet, eredmények összesítése

360-400 perc - 3. blokk helyes megoldásainak átbeszélése +
EREDMÉNYHÍRDETÉS