



PKO Bank Polski

KOMPLET SCENARIUSZY LEKCJI O FINANSACH DLA NAUCZYCIELA

Lekcja 2, klasy IV-VI
Gotówka czy brelok?

Materiał został objęty patronatem honorowym Ministra Edukacji Narodowej



**MINISTER
EDUKACJI
NARODOWEJ**



PKO Bank Polski

Lekcja 2 Klasy IV-VI

GOŚCINIA CZY BRELOK?

NA ZAKUPY BEZ GOTÓWKI, CZYLI O PŁACENIU KARTAMI I GADŻETAMI ZBLIŻENIOWYMI

WPROWADZENIE MERYTORYCZNE

Banki prześcigają się w zaskakiwaniu swoich klientów. Po wprowadzeniu nowości, jaką były karty zbliżeniowe, instytucje finansowe zaczęły udostępniać klientom gadżety z funkcją płatności bezstykowych – naklejki zbliżeniowe, które można umocować na różnych przedmiotach, z którymi nie rozstajemy się w ciągu dnia, np. na telefonie komórkowym, odtwarzaczu MP3, a także tzw. biipery, czyli zegarki, opaski, maskotki i breloczki bezstykowe. Sposób funkcjonowania tych urządzeń nie różni się od zwykłych kart zbliżeniowych: wystarczy zbliżyć gadżet do czytnika płatniczego i transakcja zostanie zrealizowana. Oznacza to, że nie trzeba już nosić ze sobą portfela z kartą płatniczą, ponieważ zegarkiem czy opaską można dokonywać płatności także na większe kwoty (np. podając PIN – w zależności od reguł korzystania z takich urządzeń ustalonych przez bank). Banki w Polsce oferują karty i gadżety zbliżeniowe nie tylko dorosłym klientom, ale również nastolatkom, które ukończyły 13 lat – można wówczas założyć tzw. konto młodzieżowe i otrzymać kartę płatniczą. Z kolei dzieci poniżej 13. roku życia mogą pod kontrolą rodziców i opiekunów skorzystać z karty płatniczej zbliżeniowej (np. przedpłaconej), naklejki zbliżeniowej lub breloka. Zarówno karta, jak i gadżety zbliżeniowe umożliwiają młodym użytkownikom korzystanie z nowoczesnych płatności zbliżeniowych. Korzystając z tego rodzaju karty, dziecko może płacić i pobierać gotówkę tak jak dorosły, ale pozostaje pod pełną kontrolą rodzica. Właścicielem karty jest bowiem rodzic/opiekun i to on przekazuje ją w użytkowanie dziecku. Jest ona zasilona kwotą, o której zdecydował opiekun dziecka. Podobnie rodzic ustala limity poszczególnych rodzajów operacji – np. limit płatności w sklepie (do jakiej wartości transakcje mogą być realizowane przez dziecko) czy wypłat w bankomacie, których będzie dokonywało dziecko. Jeśli natomiast dziecko zgubiło kartę lub brelok, należy je natychmiast zastrzec w serwisie transakcyjnym lub dzwoniąc na numer infolinii podawany przez bank, zazwyczaj dostępny przez całą dobę, 7 dni w tygodniu. Zasilając kartę częściej, ale mniejszymi kwotami, możemy zminimalizować ryzyko strat. Korzystanie z kart i gadżetów zbliżeniowych jest wygodne, szybkie i bezpieczne, jeśli przestrzegane są podstawowe zasady korzystania z tych narzędzi płatniczych. Przy okazji jest to doskonała nauka rozsądnego gospodarowania pieniędzmi.

OPIS LEKCJI

W trakcie lekcji uczniowie poznają zasady działania przedpłaconej karty płatniczej oraz niecodzienne typy „kart” – maskotki, naklejki, zegarki przeznaczone dla dzieci poniżej 13. roku życia. Wymieniają korzyści, a także niebezpieczeństwa związane z używaniem kart płatniczych i gadżetów zbliżeniowych, dowiadują się, jak odpowiedzialnie i bezpiecznie korzystać z nowoczesnych narzędzi płatniczych.

CELE LEKCJI

Uczeń powinien:

- odróżniać płatności gotówkowe i bezgotówkowe,
- wiedzieć, co to jest karta przedpłacona i jak działa,
- wiedzieć, w którym miejscu na karcie płatniczej znajduje się kod CVV i do czego służy,
- wiedzieć, na czym polegają transakcje stykowe i zbliżeniowe,
- wymieniać korzyści wynikające z korzystania z karty i gadżetów zbliżeniowych,
- znać podstawowe zasady bezpiecznego użytkowania kart i gadżetów zbliżeniowych.

POJĘCIA KLUCZOWE:

- płatności gotówkowe/bezgotówkowe,
- karta i gadżety zbliżeniowe,
- kod PIN,
- płatności zbliżeniowe,
- kod CVV.

TREŚCI PROGRAMOWE

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny: klasy IV-VI.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe:

Historia i społeczeństwo:

Problemy ludzkości. Uczeń:

- opisuje i ocenia na przykładach wpływ techniki na środowisko naturalne i życie człowieka,
- wymienia korzyści i niebezpieczeństwa korzystania z mediów elektronicznych.

Zajęcia komputerowe:

Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł. Uczeń:

- wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby internetu),
- wykorzystuje komputer oraz programy i gry edukacyjne,
- korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,
- korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.

METODY:

- praca z tekstem,
- praca w grupach,
- burza mózgów.

MATERIAŁY POMOCNICZE:

Nr 1 – wzory kart i gadżetów zbliżeniowych,
Nr 2 – ćwiczenie „Klasyczna karta, naklejka czy brelok?”,
Nr 3 – test „Prawda/fałsz”,
wzór dowolnej karty płatniczej,
słownik wyrazów obcych, dostęp do internetu.

CZAS:

2 godziny lekcyjne.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Zapytaj uczniów, w jaki sposób możemy zapłacić za zakupy w sklepie, jedzenie w restauracji, bilety do kina. Zapisuj propozycje na tablicy. Podsumowując wypowiedzi, podkreśl, że dzisiaj rachunki możemy regulować nie tylko za pomocą monet i banknotów (są to tzw. płatności gotówkowe), ale też poprzez użycie tzw. pieniądza elektronicznego, czyli np. kart płatniczych (takie transakcje nazywamy bezgotówkowymi) lub płatności mobilnych (z wykorzystaniem telefonu). Płatności bezgotówkowe są możliwe, ponieważ współczesna forma pieniądza ma postać zapisu komputerowego w systemie informatycznym banku. W ten sposób zapisany jest każdy depozyt (wkład pieniężny) złożony przez klienta na przechowanie na bankowym rachunku. Jeśli w wypowiedziach uczniów pojawiły się pojęcia związane z rodzajami kart płatniczych, wyjaśnij, że na rynku funkcjonują różne ich typy – karty kredytowe, debetowe, obciążeniowe, a także przedpłacone.
2. Pokaż uczniom kartę płatniczą umieszczoną w materiałach pomocniczych. Wspólnie omówcie typowe elementy:
 - znajdujące się na awersie:
 - logo organizacji płatniczej, np. Visa lub MasterCard,
 - logo banku wydawcy,
 - numer karty składający się zazwyczaj z 16 cyfr,
 - data ważności karty,
 - imię i nazwisko posiadacza karty – nieobowiązkowo,
 - ewentualnie zdjęcie posiadacza karty,
 - chip,
 - jeśli karta umożliwia dokonywanie płatności zbliżeniowych, na jej awersie znajduje się też odpowiedni znaczek przypominający rozchodzącą się falę,
 - znajdujące się na rewersie:
 - pasek magnetyczny,
 - pole, na którym posiadacz karty umieszcza swój podpis,
 - po prawej stronie od tego pola znajduje się trzycyfrowy kod CVV lub CVC – jest to kod niezbędny do dokonywania transakcji internetowych,
 - hologram potwierdzający autentyczność karty,
 - dane adresowe banku, który wydał kartę,
 - numer infolinii, pod którym można zastrzec kartę.
3. Wyjaśnij uczniom, że nie tylko dorośli mogą używać kart płatniczych. Coraz więcej banków oferuje karty płatnicze również młodzieży. Kończąc 13 lat, nastolatek może posiadać tzw. konto młodzieżowe wraz z kartą płatniczą. Dla dzieci w wieku poniżej 13 lat nie ma jeszcze zbyt szerokiej oferty, ale pojawiły się już w ofercie bankowej specjalne karty przedpłacone, z których dzieci mogą korzystać pod kontrolą rodziców lub opiekunów. Wyjaśnij, że na zajęciach uczniowie poznają przykłady narzędzi płatniczych, z których mogą korzystać najmłodszy klienci banków.
4. Omów działanie i zasady korzystania z przedpłaconych kart płatniczych. Wytlumacz, że karta przedpłacona to rodzaj karty płatniczej, którą przed użyciem należy zasilić gotówką (poprzez specjalny rachunek).

Karta przedpłacona:

- aby zostać jej posiadaczem, trzeba posiadać konto osobiste w banku,
- używają jej dzieci, ale jej posiadaczem jest osoba dorosła,
- rodzice zasilają ją dowolną kwotą i ustalają limity transakcji,

- można nią płacić, używając kodu PIN, ale również zbliżeniowo bez konieczności podawania kodu PIN (z reguły do 50 zł).

Przypomnij sam lub poproś uczniów o podanie zasad bezpiecznego korzystania z karty, np.:

- należy zachować szczególną ostrożność przy wpisywaniu kodu PIN do terminala lub bankomatu,
- PIN najlepiej zapamiętać, w żadnym wypadku nie wolno go zapisywać na karcie płatniczej,
- nigdy nie należy udostępniać karty innym osobom,
- w przypadku, gdybyśmy zgubili kartę albo gdyby ją nam skradziono – powinniśmy jak najszybciej zadzwonić na infolinię banku i zgłosić jej utratę oraz zastrzec ją, aby nikt nie mógł z niej skorzystać.

5. Wyjaśnij, że obok tradycyjnych kart plastikowych coraz powszechniejsze są tzw. gadżety zbliżeniowe, którymi można płacić w sklepach. Zapytaj uczniów, co rozumieją pod pojęciem gadżet, poproś jedną osobę o wyszukanie w słowniku wyrazów obcych lub internecie definicji tego pojęcia (z ang. gadget, niewielki przedmiot reklamowy). Poproś o podanie przykładów znanych im gadżetów.
6. Następnie przedstaw uczniom ilustracje gadżetów zbliżeniowych – naklejki, breloki, maskotki, zegarki, opaski, którymi można płacić zbliżeniowo i w internecie (**materiał pomocniczy nr 1**). Wyjaśnij, że karty zbliżeniowe i gadżety z funkcją zbliżeniową cieszą się coraz większą popularnością wśród klientów banków. Są ciekawe i praktyczne, dzięki nim nawet bez portfela, karty płatniczej lub gotówki można zrobić zakupy.
7. Poproś uczniów o utworzenie 4-osobowych zespołów, wszystkim rozdaj tekst opisujący narzędzia płatnicze – kartę płatniczą, naklejkę zbliżeniową oraz brelok zbliżeniowy. Poproś o zwrócenie uwagi na podobieństwa i różnice między nimi, uzupełnienie tabeli oraz zaznaczenie tych cech i funkcji, które posiada każde z wymienionych narzędzi (**materiał pomocniczy nr 2**). W trakcie pracy sprawdzaj, czy uczniowie rozumieją pojęcia pojawiające się w tekście, w razie potrzeby wyjaśnij, pomagaj. Po wykonaniu zadania poproś po kolei przedstawicieli grup o porównanie opisanych narzędzi.
8. Zapytaj uczniów, jak oceniają ofertę banków dotyczącą gadżetów zbliżeniowych, czy im się podoba taki sposób regulowania płatności. Porozmawiaj o zaletach, korzyściach oraz pamiętaniu o zasadach bezpieczeństwa przy używaniu gadżetów zbliżeniowych przez użytkowników. Wypowiedzi uczniów zapisuj w postaci haseł na tablicy w dwóch kolumnach: korzyści i niebezpieczeństwa. Podsumowując rozmowę, zwróć uwagę na zasady bezpiecznego posługiwania się kartami i gadżetami zbliżeniowymi. Podkreśl, że gadżety te nie są zabawkami. Używając ich, należy przestrzegać zasad bezpieczeństwa, o których mowa w punkcie czwartym powyżej. Lepiej i bezpieczniej jest też zasilać kartę/gadżet częściej, ale mniejszymi kwotami – wtedy minimalizujemy ryzyko strat w przypadku zguby lub kradzieży karty.
9. Kończąc zajęcia, zaproponuj uczniom, aby w parach rozwiązali test utrwalający wiedzę o płatnościach zbliżeniowych (**materiał pomocniczy nr 3**). Po udzieleniu odpowiedzi na pytania sprawdź poprawność wykonania testu.
10. W domu uczniowie mogą zaprojektować własny brelok zbliżeniowy, a ochotnicy mogą się pochwalić swoimi pracami na następnych zajęciach.

MATERIAŁY POMOCNICZE

Materiał pomocniczy nr 1

Wzory kart i gadżetów zbliżeniowych.



Materiał pomocniczy nr 2

Ćwiczenie „Klasyczna karta, naklejka czy brelok?”.

Przeczytaj opisy poszczególnych narzędzi płatniczych – karty, naklejki zbliżeniowej oraz breloka. Zwróć uwagę na podobieństwa i różnice, uzupełnij tabelkę, zaznaczając te cechy i funkcje, które posiada każde z wymienionych narzędzi.

Karta płatnicza

To typowa plastikowa karta, za pomocą której możemy wypłacać pieniądze z bankomatów w Polsce i za granicą, a także wykonywać płatności poprzez wprowadzenie karty płatniczej do terminala i zatwierdzenie jej kodem PIN (płatności stykowe) lub płacić zbliżeniowo – w zależności od zasad ustalonych przez bank, zazwyczaj bez użycia kodu PIN do kwoty 30-50 zł. Możemy też płacić nią za zakupy w internecie. Jedną z kart płatniczych jest karta przedpłacona, która charakteryzuje się tym, że najpierw musimy ją zasilić, aby móc wydawać pieniądze (czyli wpłacamy określoną kwotę pieniędzy na rachunek bankowy przypisany do karty).

Naklejka zbliżeniowa

Na rynku spotyka się ją w różnych formach. Może składać się z dwóch części, które mają funkcję kart płatniczych. Jedną część, w formie naklejki, można przymocować do telefonu, odtwarzacza MP3 lub innej rzeczy, którą mamy zawsze przy sobie. Naklejka taka funkcjonuje jak zwykła karta zbliżeniowa. Wystarczy przyłożyć przedmiot z naklejką do czytnika płatniczego, a transakcja do kwoty 30-50 zł zazwyczaj zostanie zrealizowana bez konieczności podawania kodu PIN.

Druga część to karta płatnicza, za pomocą której można dokonywać np. transakcji w internecie. Nie ma ona jednak funkcji wypłaty gotówki z bankomatu.

Brelok zbliżeniowy

Może mieć różne kształty, np. maskotki lub silikonowego prostokąta. Służy do płatności zbliżeniowych i transakcji w internecie. Po wyłamaniu karty SIM i umieszczeniu jej w breloku można nim płacić zbliżeniowo w punktach akceptujących płatności kartami. Dzienny limit płatności może być ograniczony, np. do kwoty 50 zł (w zależności od banku).

	Karta klasyczna	Naklejka zbliżeniowa	Brelok
Wypłata gotówki z bankomatu			
Płatności potwierdzane kodem PIN			
Płatności zbliżeniowe (bez podawania PIN)			
Płatności w internecie			
Dzienny limit transakcji			

Materiał pomocniczy nr 3

Test „Prawda/fałsz”.

Określ, czy podane zdanie jest prawdziwe czy fałszywe.

	Prawda	Fałsz
1. Dzieci w wieku poniżej 13 lat nie mogą używać karty płatniczej.		
2. Nikomu nie należy podawać kodu PIN.		
3. Kod PIN najlepiej zapisać na karcie płatniczej.		
4. Zaletą korzystania z kart płatniczych jest szybkość, wygoda i bezpieczeństwo.		
5. Kart i gadżetów zbliżeniowych można użyć tylko raz.		
6. Korzystanie z kart i naklejek zbliżeniowych przez dzieci w wieku poniżej 13 lat odbywa się pod kontrolą rodziców/opiekunów.		
7. Używając naklejki zbliżeniowej, można zawrzeć umowę z bankiem bez otwarcia rachunku bankowego.		
8. Klasyczną kartą przedpłaconą nie można płacić za zakupy w internecie.		
9. Płacąc zbliżeniowo za zakupy o wartości do 30-50 zł, zazwyczaj nie trzeba podawać kodu PIN.		
10. Przy płatnościach bezgotówkowych używa się kart płatniczych.		

Prawda: 2, 4, 6, 9, 10

Fałsz: 1, 3, 5, 7, 8

