



Teach Your Kid Money

ogólnopolski projekt edukacyjny

wspierający edukację finansową

CELE PROJEKTU

Cel główny:

Głównym celem ogólnopolskiego projektu edukacyjnego „Teach Your Kid Money” jest wprowadzenie dzieci w podstawy edukacji finansowej, rozwinięcie umiejętności zarządzania pieniędzmi oraz zrozumienie wartości pieniądza, aby przygotować je do świadomego i odpowiedzialnego zarządzania finansami w przyszłości.

Cele szczegółowe:

- Rozwinięcie świadomości i wiedzy dzieci na tematy związane z wybranymi zagadnieniami ekonomicznymi, finansowymi i z zakresu przedsiębiorczości.
- Zapoznanie z historią pieniądza i różnymi formami płatności, w tym płatnościami cyfrowymi.
- Nabycie umiejętności planowania zakupów, rozróżniania potrzeby od zachcianki oraz racjonalnego gospodarowania pieniędzmi.
- Rozwijanie krytycznego myślenia wobec przekazów reklamowych i świadomego podejmowania decyzji konsumenckich.
- Kształtowanie pozytywnych postaw wobec oszczędzania i odpowiedzialnego zarządzania finansami.
- Rozwijanie kompetencji matematycznych, logicznego myślenia i przedsiębiorczości.
- Zachęcanie dzieci do przeznaczania części oszczędności na cele społeczne i charytatywne.
- Upowszechnianie edukacji finansowej i ekonomicznej w polskich szkołach i przedszkolach.





Zgodność z kierunkami polityki oświatowej MEN na rok 2026/2027:

Projekt jest zgodny z obowiązującą Podstawą programową wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej oraz z następującymi kierunkami polityki oświatowej Ministerstwa Edukacji Narodowej na rok szkolny 2026/2027:

- Wspieranie szkół i przedszkoli we wdrażaniu zmian wynikających z Reformy26 „Kompas Jutra” — projekt wspiera budowę szkoły skoncentrowanej na kompetencjach przyszłości.
- Rozwijanie kompetencji cyfrowych uczniów oraz krytycznego myślenia w środowisku cyfrowym — projekt obejmuje zagadnienia bezpiecznych zakupów online, analizy reklam i odpowiedzialnego korzystania z narzędzi finansowych.
- Wzmacnianie doradztwa zawodowego i promocja kształcenia zawodowego — projekt zapoznaje uczniów z rynkiem pracy, zawodami i mechanizmami wynagrodzenia.
- Rozwijanie postaw odpowiedzialności i kompetencji kluczowych — edukacja finansowa jest jedną z ośmiu kompetencji kluczowych wskazanych przez Unię Europejską.



REGULAMIN PROJEKTU

1. Ogólnopolski projekt edukacyjny „Teach Your Kid Money” skierowany jest do dzieci w wieku przedszkolnym, uczniów klas 1–8 szkół podstawowych oraz świetlic i bibliotek szkolnych z terenu całej Polski.

2. Projekt realizowany jest od 14 września 2026 roku do 31 maja 2027 roku.

3. Udział w projekcie jest bezpłatny i jednoznaczny z akceptacją niniejszego regulaminu.

4. Aby wziąć udział w projekcie, należy:

- wypełnić formularz zgłoszeniowy dostępny na grupie projektowej oraz na stronie internetowej projektu do dnia 30 kwietnia 2027 roku,
- dołączyć do grupy projektowej na portalu Facebook „Teach your kid money – ogólnopolski projekt edukacyjny”,
- uzyskać zgody rodziców na udział dzieci w projekcie.

UWAGA: Zgoda na wykorzystanie i rejestrowanie wizerunku dziecka oraz na przetwarzanie danych osobowych jest dobrowolna. Brak tych zgód nie wyklucza udziału w projekcie. W takim przypadku dokumentacja fotograficzna będzie zawierać wyłącznie prace dzieci, bez wizerunków i danych osobowych dziecka.

5. Aby zrealizować projekt, należy wykonać **minimum 5 zadań** wybranych z listy odpowiedniej dla swojej grupy wiekowej (przedszkole, klasy 1–3 lub klasy 4–8). Każde zadanie musi dotyczyć innego zagadnienia. Sposób realizacji każdego zadania jest dowolny.

6. Realizację zadań należy udokumentować (zdjęcia, prace dzieci, krótki opis) i opublikować na grupie projektowej. Posty będą akceptowane do dnia 31 maja 2027 roku — jest to termin ostateczny, od którego nie ma wyjątków.

7. Każda placówka wyznacza jednego **koordynatora projektu**, który zgłasza placówkę i koordynuje realizację zadań przez wszystkie grupy i klasy biorące udział w projekcie.

8. Koordynator projektu zobowiązany jest do wypełnienia **formularza ewaluacyjnego** do dnia 10 czerwca 2027 roku. Ankieta pojawi się na grupie projektowej 1 maja 2027 roku i będzie aktywna do zakończenia projektu.



REGULAMIN PROJEKTU

9. Aby otrzymać **certyfikaty uczestnictwa** (dla uczniów, nauczyciela i placówki), należy:

- zgłosić placówkę poprzez formularz zgłoszeniowy (link pojawi się na grupie projektowej 15 sierpnia 2026 roku i będzie ważny do 30 kwietnia 2027 roku),
- zrealizować i udokumentować minimum 5 zadań z odpowiedniej listy wiekowej,
- opublikować dokumentację na grupie projektowej — jako jeden post zbiorczy lub osobne posty dla każdego zadania,
- wypełnić ankietę ewaluacyjną.

Certyfikaty zostaną wysłane drogą mailową po wypełnieniu ankiety ewaluacyjnej.

10. Udział w projekcie jest bezpłatny. Chętne placówki mogą nabyć płatny pakiet metodyczny zawierający karty pracy, scenariusze zajęć i plansze edukacyjne. Zakup pakietu jest dobrowolny i nie warunkuje udziału w projekcie ani otrzymania certyfikatów.

Wszelkie pytania prosimy kierować na adres: kontakt@ewelinamikolajczyk.pl



przedszkole - zadania projektowe

1. **Historia pieniądza** — Dzieci słuchają krótkiej opowieści o tym, jak powstały pieniądze — od wymiany bezgotówkowej do monet i banknotów.
2. **Tworzenie własnej waluty** — Dzieci projektują własne banknoty i monety.
3. **Skarbonka marzeń** — Dzieci wykonują i dekorują własną skarbonkę, a następnie opowiadają, na co chciałyby oszczędzać.
4. **Czego potrzebuję, a czego chcę?** — Tworzenie plakatu ilustrującego różnicę między potrzebami a zachciankami.
5. **Osiedlowy sklepik** — **Zabawa w sklep** — dzieci na zmianę wcielają się w role sprzedawcy i kupującego, płacąc zabawkowymi pieniędzmi.
6. **Skąd rodzice mają pieniądze?** — Rozmowa o pracy i zarabianiu — dzieci rysują zawód, którym chciałyby się zajmować w przyszłości.
7. **Kiermasz rzeczy niepotrzebnych** — Dzieci przynoszą z domu wybraną rzecz i wymieniają się nią z kolegami — zabawa uczy wartości przedmiotów i dzielenia się.
8. **Moja reklama** — Dzieci tworzą reklamę swojej ulubionej zabawki lub książki — rysunek, plakat lub krótka prezentacja dla grupy.
9. **Wspólna skarbonka** — Cała grupa dekoruje wspólną skarbonkę i razem decyduje, komu chciałyby przekazać symboliczną kwotę.
10. **Kolorowe pieniądze świata** — Dzieci oglądają banknoty i monety z różnych krajów i kolorują własne wersje — skąd się biorą różne waluty?
11. **Płacę kartą czy gotówką?** — rozmowa o tym, jak można płacić i dlaczego pieniądze mogą być niewidoczne.
12. **Budżet na przyjęcie urodzinowe** — Dzieci dostają fikcyjną kwotę i listę rzeczy potrzebnych na urodziny — wybierają, co kupią, mieszcząc się w budżecie.
13. **Czy reklama mówi prawdę?** — Nauczyciel pokazuje dwie reklamy — dzieci zastanawiają się, co reklama chce, żeby kupili, i czy to naprawdę takie fajne.
14. **Zawody i zarobki** — Dzieci poznają różne zawody i rozmawiają o tym, że każda praca jest potrzebna i przynosi dochód.
15. **Kącik finansowy** — Stworzenie w sali kącika z książkami i grammi o tematyce finansowej — dzieci prezentują swoją ulubioną pozycję.



klasy 1-3 i 4-6 - zadania projektowe

- 1. Historia pieniądza** — linia czasu — Uczniowie tworzą linię czasu pokazującą ewolucję pieniądza: od handlu wymiennego, przez monety i banknoty, po karty i płatności mobilne.
- 2. Skarbonka marzeń z planem** — Uczniowie dekorują skarbonkę i tworzą prosty plan oszczędzania — cel, kwota, czas potrzebny do zebrania pieniędzy.
- 3. Klasowy sklepik** — Zabawa w sklep z rolami kupującego i sprzedawcy — nacisk na planowanie wydatków i unikanie impulsywnych decyzji.
- 4. Potrzeba czy zachcianka?** — Uczniowie dostają listę przedmiotów i wspólnie decydują, które są potrzebami, a które zachciankami — i dlaczego to zależy od sytuacji.
- 5. Dziennik wydatków rodzinnych** — Przez tydzień uczniowie razem z rodzicami zapisują, na co rodzina wydaje pieniądze — potem omawiają wyniki w klasie.
- 6. Mój pierwszy produkt** — Praca grupowa: wymyślenie własnego produktu, nadanie mu nazwy i ceny oraz stworzenie prostej reklamy.
- 7. Spotkanie z przedsiębiorcą** — Zaproszenie do klasy osoby prowadzącej własną firmę — uczniowie przygotowują pytania i przeprowadzają mini-wywiad.
- 8. Kiermasz własnoręcznie robionych rzeczy** — Uczniowie wykonują prostą pracę ręczną i sprzedają ją podczas kiermaszu — ustalają cenę i obsługują kupujących.
- 9. Co to jest paragon?** — Uczniowie analizują prawdziwy paragon — uczą się, co oznaczają poszczególne elementy i jak sprawdzić, czy nie przepłacili.
- 10. Budżet na wycieczkę klasową** — Uczniowie planują fikcyjną wycieczkę z określonym budżetem.
- 11. Gotówka, karta, BLIK — jak płacimy?** — Krótka lekcja o różnych metodach płatności — uczniowie tworzą plakat lub prezentację wyjaśniającą, jak działa każda z nich.
- 12. Porównywarka cen** — Uczniowie porównują ceny tego samego produktu w różnych sklepach i decydują, gdzie warto kupować i dlaczego.
- 13. Świadomy konsument** — Uczniowie analizują wybraną reklamę — co obiecuje, do kogo jest skierowana i czy warto kupić ten produkt.
- 14. Kupuję mniej, ale lepiej** — jak świadome zakupy pomagają zarówno portfelowi, jak i środowisku. Uczniowie tworzą własne zasady zakupowe.
- 15. Kieszonkowe — mój mały budżet** — Uczniowie rozmawiają o kieszonkowym — jak nim zarządzać, co warto odkładać, a co można wydać. Tworzą prosty plan wydatków.



klasy 4-8 - zadania projektowe

- 1. Budżet domowy** — Uczniowie analizują fikcyjny budżet rodziny — przychody, stałe wydatki i oszczędności. Szukają miejsc, gdzie można zaoszczędzić.
- 2. Mój własny biznesplan** — Uczniowie wymyślają własną firmę, opisują produkt lub usługę, szacują koszty, ustalają cenę i planują, jak dotrzeć do klientów.
- 3. Dzień przedsiębiorczości** — Uczniowie prezentują swoje pomysły na produkty lub usługi przed klasą lub rodzicami.
- 4. Jak działają podatki?** — Uczniowie poznają, czym są podatki i na co idą pieniądze ze wspólnej kasy państwa — tworzą plakat lub prezentację.
- 5. Inflacja — dlaczego ceny rosną?** — Uczniowie analizują, jak zmieniały się ceny wybranych produktów na przestrzeni lat i dlaczego siła nabywcza pieniądza się zmienia.
- 6. Bezpieczne zakupy w internecie** — Uczniowie poznają zasady bezpiecznego robienia zakupów online.
- 7. Karta kredytowa vs debetowa** — Uczniowie poznają różnicę między kartami, rozumieją pojęcie długu i uczą się, kiedy pożyczanie pieniędzy ma sens.
- 8. Oszczędzanie a inwestowanie** — Uczniowie poznają podstawową różnicę między odkładaniem a inwestowaniem pieniędzy — co to jest oprocentowanie i jak pracują pieniądze.
- 9. Analiza reklam i manipulacja** — Uczniowie analizują techniki perswazji w reklamach i tworzą instrukcję świadomego konsumenta.
- 10. Praca i wynagrodzenie** — Uczniowie badają, od czego zależy wysokość wynagrodzenia — kwalifikacje, doświadczenie, branża. Tworzą ranking zawodów i dyskutują o różnicach.
- 11. Quiz finansowy dla klasy** — Uczniowie układają pytania dotyczące finansów, a potem przeprowadzają quiz dla innej klasy lub rodziców.
- 12. Pieniądze a emocje** — Dyskusja i praca twórcza: dlaczego wydajemy impulsywnie? Jak emocje wpływają na decyzje zakupowe? Uczniowie tworzą własne strategie.
- 13. Wywiad z osobą pracującą** — Uczniowie przeprowadzają wywiad z rodzicem lub inną osobą dorosłą o jej pracy i finansach.
- 14. Fundacja lub zbiórka** — Uczniowie planują małą zbiórkę charytatywną — wyznaczają cel, sposób zbierania środków i organizację wydatków.
- 15. Porównanie walut świata** — Uczniowie badają kursy wybranych walut, rozumieją pojęcie kursu wymiany i zastanawiają się, dlaczego wartość pieniądza różni się w różnych krajach.