

**M A S A R Y K O V A
U N I V E R Z I T A**

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

FINANČNÍ GRAMOTNOST 2

FC8011

PŘEHLED PŘEDMĚTU

2025

Obsah

FC8011 Finanční gramotnost 2.....	3
1. Finanční gramotnost.....	5
2. Gamifikace.....	6
3. Hra: Finanční svoboda	7
4. Hra: Oeconomica	8

FC8011 Finanční gramotnost 2

Katedra fyziky, chemie a odborného vzdělávání – Pedagogická fakulta

Rozsah: 0/1/0. 4 hodiny. 3 kr. Ukončení: k.

Vyučující: Mgr. Ing. Peter Marinič, Ph.D. (přednášející)

Garance: doc. RNDr. Petr Sládek, CSc.

Cíle předmětu:

Předmět dále rozvíjí problematiku finanční gramotnosti, s kterou se studenti seznámili v předmětu Finanční gramotnost 1. Oblast samotné finanční gramotnosti doplňuje o názorné příklady ze života a různé spektrum didaktických nástrojů pro výuku finanční gramotnosti.

- **Vědomosti:** teoretické ukotvení konstrukce finančních produktů a didaktických nástrojů pro výuku finanční gramotnosti
- **Dovednosti:** využívání jednotlivých finančních produktů a gamifikace výuky finanční gramotnosti
- **Postoje:** aktivní přístup k správě osobních a rodinných financí

Výstupy z učení:

Student bude schopen uvést ilustrační příklady pro jednotlivé oblasti finanční gramotnosti a vhodné didaktické nástroje pro výuku finanční gramotnosti.

Osnova:

- 1) Základní souvislosti finanční gramotnosti
- 2) Rozvoj finanční gramotnosti prostřednictvím finančního vzdělávání
- 3) Gamifikace finančního vzdělávání
- 4) Konkrétní příklady gamifikace

Povinná literatura:

Navrátilová, P. & Jiříček, M. (2013). *Finanční gramotnost: učebnice žáka*. Computer Media.

Doporučená literatura:

Navrátilová, P., Jiříček, M. & Zlámal, J. (2013). *Finanční gramotnost: učebnice učitele*. Computer Media.

Úspěšné ukončení předmětu je založeno na:

- splnění průběžných úkolů (pokud jsou zadány v jednotlivých sekcích interaktivní osnovy);
- řízená diskuse prostřednictvím nástrojů v ISu k tomu určených v příslušných sekcích interaktivní osnovy.

Ukončení předmětu:

Pro úspěšné ukončení předmětu vyplňte prosím svůj příspěvek do příslušného vlákna diskusního fóra. Otázky v každém vlákne jsou zaměřené na poskytnutí zpětné vazby k problematice gamifikace finanční gramotnosti.

Otázky:

1. *Zamyslete se, případně vyhledejte na internetu nebo z jiného zdroje, jaké herní prvky (hry) lze využít při výuce finanční gramotnosti na základní nebo střední škole. Čerpat můžete z vlastní zkušenosti nebo ze zkušeností lidí z Vašeho okolí. Inspirací může být rovněž to, pokud na internetu vyhledáte bližší informace o hrách "Finanční svoboda" nebo "Oeconomica", které byly ve výuce využity.*
2. *Okomentujte, prosím, vlastní zkušenost s hrou "Finanční svoboda". Pokud s hrou nemáte osobní zkušenost, zvolte si jinou hru zaměřenou na rozvoj finanční gramotnosti, s kterou osobní zkušenost máte. V takovém případě uveďte, prosím, název hry na začátku své odpovědi. Uveďte, co se Vám na hře líbilo, co Vám u hry vadilo. Napište, jestli si dokážete představit využití téhle hry ve vzdělávání (ať již v pozici učitele, nebo v pozici žáka, klidně i v souvislosti s Vámi absolvovaným vzděláváním).*

1. Finanční gramotnost

Obsah kapitoly:

V rámci úvodní kapitoly se seznámíme a zopakujeme přístupy k definování finanční gramotnosti, jejím složkám a k finančnímu vzdělávání v rámci českého vzdělávacího systému.

Prezentace:

[Prezentace: Přehled problematiky finanční gramotnosti](#)

Prezentace obsahuje seznámení s problematikou finanční gramotnosti, ukotvení pojmu finanční gramotnosti a její rozčlenění na jednotlivé složky finanční gramotnosti. Dále pak obecné přiblížení jednotlivých složek finanční gramotnosti, a to konkrétně cenové gramotnosti, peněžní gramotnosti a rozpočtové gramotnosti, jako primárních složek finanční gramotnosti a numerické gramotnosti, právní gramotnosti a informační gramotnosti jako sekundárních složek finanční gramotnosti.

Doplňující materiály:

[NEZkreslená věda: Finanční gramotnost](#)

Díl z pořadu NEZkreslená věda, který se věnuje problematice finanční gramotnosti poutavou a krátkou formou. Navíc hezky namluvený Pavlem Liškou.

[Národní strategie finančního vzdělávání 2.0](#)

Strategický dokument vzdělávací politiky v ČR upravující přístup k finančnímu vzdělávání, který vláda ČR schválila dne 13.01.2020. Jedná se zejména o vymezení relevantních aktérů v oblasti finančního vzdělávání a jejich působení vzhledem k vzdělávacímu procesu na základních a středních školách.

[Standard finanční gramotnosti](#)

Dokument definující standardy pro výstupy z učení v procesu finančního vzdělávání pro základní a střední školy. Tento standard upravuje jednotlivé oblasti, které by žáci v ČR měli zvládnout na příslušném stupni škol. Učitelé by měli problematiku finanční gramotnosti na jednotlivých stupních škol implementovat do vzdělávacího procesu takovým způsobem, jenž by zajistil naplnění standardů. Dokument tedy doplňuje Rámcové vzdělávací programy, které jsou pro školy závazné v oblasti finančního vzdělávání.

[Finanční vzdělávání a jeho vývoj v ČR](#)

Dokument přibližující vývoj problematiky finančního vzdělávání v České republice do roku 2020, blíže popisující výchozí předpoklady a přístupy před vznikem iniciativy pro finanční vzdělávání i samotný proces vývoje přístupu k finančnímu vzdělávání v podmínkách České republiky.

[Finanční gramotnost žáků ZŠ a výuka finanční gramotnosti na SŠ](#)

Tematická zpráva České školní inspekce realizovaná ve školním roce 2022/2023 na základních a středních školách v České republice. Zpráva obsahuje posouzení úrovně finanční gramotnosti u žáků, přístup k finančnímu vzdělávání ze strany učitelů a škol, ale i náměty k rozvoji finanční gramotnosti do budoucna.

2. Gamifikace

Obsah kapitoly:

Gamifikace, tedy zahrnování herních prvků do původně neherního prostředí, se stává čím dál tím častější součástí vzdělávání i v České republice. Učitelé na základních a středních školách, ale i vzdělavatelé v širokém spektru různých kurzů, využívají herní prvky proto, aby víc motivovali a zapojovali účastníky vzdělávání do jednotlivých aktivit.

Odkazy na problematiku gamifikace:

[Jak vypadá gamifikace e-lerningu v praxi?](#)

Příspěvek Tomáše Langerera k problematice gamifikace na portále EPALE.

[Webinář EPALE: Základy gamifikace vzdělávacích programů](#)

Webinář dostupný na Youtube, pod vedením Jiřího Brédy k problematice gamifikace a k nástrojům gamifikace ve vzdělávání.

[Webinář EPALE: 10 praktických gamifikačních prvků pro Váš kurz](#)

Webinář dostupný na Youtube, pod vedením Jiřího Brédy k problematice gamifikace a k nástrojům gamifikace ve vzdělávání.

3. Hra: Finanční svoboda

Obsah kapitoly:

V deskové hře Finanční svoboda se staráte o peníze mladé rodiny, s níž prožijete 30 let jejich života a Vaším úkolem je pomoci jim splnit jejich finanční cíle. Každá rodina má své vlastní výchozí podmínky, své vlastní cíle, kterých chce v průběhu života dosáhnout a společným cílem všech rodiny, a koneckonců i Vás, je dosáhnout finanční nezávislosti, tj. finanční svobody.

Ve hře, která vychází z českých reálií a finančních produktů běžně se vyskytujících a využívaných v podmínkách České republiky, navíc čelíte i životním situacím, které mohou mít na život rodiny jak pozitivní, tak i negativní dopad, podobně jako v běžném životě. Hra tedy vhodně simuluje podmínky života, čímž umožňuje vzdělávání v oblasti finanční gramotnosti i věkově mladší generaci.

Finanční svoboda:

[Finanční svoboda](#)

Odkaz na webové stránky s bližšími informacemi nejen o deskové hře. Doporučuji se podívat i na video o tom, jak se finanční svoboda hraje.

4. Hra: Oeconomica

Obsah kapitoly:

Oeconomica je moderní deskovou hrou s edukativním obsahem. Prostřednictvím realistického zobrazení základních mikroekonomických jevů si během hraní hry Oeconomica děti i dospělí zábavnou, nenásilnou a jednoduchou formou přirozeně představí, připomenou a upevní principy ekonomického fungování podniků; vytváření nabídky a poptávky, jejich vzájemné interakce a vlivu na cenu vybraných komodit.

Oeconomica:

[Oeconomica](#)

Odkaz na webové stránky deskové hry Oeconomica, na nichž lze najít bližší informace k samotné hře, pravidla i metodickou příručku pro učitele.

[Oeconomica: Metodická příručka ke hře pro učitele](#)