

Ainekava: "Rahatark laps" (5.–6. klass, 35 akadeemilist tundi)

Eesmärk: Lõimida rahatarkuse õppimine teiste ainetega, pakkudes õpilastele praktilisi ja tegevusrohkeid tunde. Mõned tunnid sisaldavad iseseisvat tegevust, et arendada õpilaste iseseisvat mõtlemist ja planeerimisoskusi.

Noortel oleks teadmised ja oskused rahaga otstarbekamaks ümberkäimiseks.

Soovituslik kirjandus: "Koer nimega Money". "Kuidas saada rahatargaks?", "Investeerimisaabits" Tagasi Kooli e-tunnid

Kasutatud kirjandus: "Koer nimega Money", Tagasi Kooli e-tunnid

Eeldus: I kooliastmes on läbitud „Tom õpib rahamängu” või 4. klassis “Koer nimega Money” 35-tunnise kursus.

I Moodul: Raha, maksevahendid ja finantsteenused (5 tundi)

1. tund: Mis on raha? (Lõimitud ajalooa)

- **Tegevus:** Rollimäng "Raha ajalugu", kus õpilased vahetavad esemeid (nt sool, teravili). Arutelu raha tekkimise ja arengute üle
- **Aine lõiming:** Ajalugu – arutletakse kaubanduse arengust ja raha kasutusele võtmisest erinevates ühiskondades.

TUNNIKAVA

Tunni teema:	Mis on raha?
Tunni eesmärk:	Õpilane mõistab raha olemust ja selle arengut läbi ajaloo. Ta saab aru raha peamistest funktsioonidest ja mõistab, miks raha kasutusele võeti.
Seos RÕK-ga:	RÕK üldpädevused: ettevõtlikkuspädevus, sotsiaalne ja väärtuspädevus. Ainetevaheline lõiming: ajalugu (ühiskonna areng ja rahavahetuse kujunemine).
Lõiming:	Ajalugu – arutletakse kaubanduse ja raha kasutuselevõtu ajaloost ning selle mõjust ühiskondade arengule.
45-min tunni ülesehitus:	1. Sissejuhatus (5 min): Õpetaja tutvustab tunni teemat ja küsib suunavaid küsimusi: "Milleks raha vajalik on? Mis juhtuks, kui raha ei eksisteeriks?" 2. Teoreetiline osa (10 min): Õpetaja selgitab raha põhifunktsioone (vahetusvahend, väärtuse säilitaja, arvestusühik). Tutvustab kaubavahetuse ja raha ajalugu. 3. Praktiline tegevus (25 min): Rollimäng "Vahetuskaup või raha?" Õpilased jaotatakse rühmadesse ja neile antakse erinevaid kaupu (paberil või tegelikult). -Igal rühmal on "soovinimekiri", kuhu on märgitud esemed, mida

	<p>nad peavad vahetuskauplemise käigus endale saama. Rühmade nimekirjad võiksid olla erinevad, et tekitada mitmekesisust ja vajadust strateegilise läbirääkimise järele.</p> <ul style="list-style-type: none">- Eesmärk on vahetada kaupu ja avastada probleeme, mis tekivad ilma rahata.- Mängu lõpus antakse rühmadele "raha" ja mäng jätkub. <p>Õpilased arutavad, kuidas raha kasutamine probleeme lahendas.</p> <p>4. Kokkuvõte (5 min): Arutelu klassis: "Miks on raha ühiskonnas vajalik? Mis on selle plussid ja miinused?"</p>
Ettevalmistus:	<ul style="list-style-type: none">- Valmistada ette rollimängu materjalid (kaubad, mänguraha, nimekiri) või lase kunsti aine raames seda teha õpilastel.- Koostada lühike slaidiesitus raha funktsioonide ja ajaloo kohta.
Tunni materjal:	<ul style="list-style-type: none">- Mängukaardid kaupade jaoks (nt nisu, lehm, kala jne).- Mänguraha (paberist või koopiamaterjalid).- Ostunimekiri (võib ka bingo lehena).- Slaidid või plakatid, kus on toodud raha peamised funktsioonid.

2. tund: Milleks mulle rahatarkus?

- **Tegevus:** Tagasi Kooli e-tund "Milleks mulle rahatarkus?" ja tööleht; <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/milleks-mulle-rahatarikus/>
- **Aine lõiming:** matemaatika

3. tund: Maksevahendid – sularahast digimakseni (Lõimitud IT-õpetusega)

- **Tegevus:** Rühmatöö "Maksed ajas" – plakati loomine maksevahendite arengust (sularaha, kaart, mobiilirakendused).
- **Aine lõiming:** IT-õpetus – maksevahendite digilahenduste praktiline kasutamine ja turvalisuse põhimõtted.

ALTERNATIIV: maksevahendid erinevatel aegadel (teke, esimesed maksevahendid; sularaha, pangakaart, mobiilirakendused), e-tund "Kuidas kasutada pangakaarti" <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kuidas-kasutada-pangakaarti/>

4. - 5. tund: Finantsteenused (Lõimitud kunsti ja matemaatikaga)

- **Tegevus:** Rühmatöö "Minu pank": õpilased loovad kujuteldava panga (nimi, teenused, logo). Lisaks arvutatakse erinevate hoiuste ja laenude väärtusi.
- **Aine lõiming:** Kunst – panga logo ja visuaalse identiteedi loomine. Matemaatika – lihtne intresside arvutamine.

II Moodul: Tulud ja kulud (7 tundi)

6. - 8. tund: Mis on palk? Raha teenimise võimalused. (Lõimitud karjääriõpetusega)

- **Tegevus:** e-tund "Kui palju inimesed palka teenivad?" ja tööleht. <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kui-palju-inimesed-palka-teenivad/>
- Mäng "Töö ja palk" – õpilased valivad ameteid, arvutavad nende palkasid ja uurivad muid sissetulekuallikaid (kingitused, toetused).
- E-tund "Kuidas ma saan ise tööga raha teenida?" ja ideede genereerimine klassis rühmatöona. Hiljem saab ideid ka klassis jagada. <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kuidas-ma-saan-ise-tooga-raha-teenida-2/> Kui aega üle on, siis saavad lapsed ka e-tunniga kaasas olevat töölehte täita (unistuste töökoht)
- **Aine lõiming:** Karjääriõpetus – arutelu ametite ja erinevate tööde tasustamise üle.

9. - 10. tund: Kulude mõistmine (Lõimitud matemaatikaga)

- **Tegevus:** Tööleht: "Kuhu raha läheb?": lapsed jaotavad etteantud eelarve igapäevakulutustele. Lisatakse ootamatud kulud (nt katkine ese). Võib loosi teel anda ameti, palga, kuluartiklid osadena palgast, mõne kulu suuruse jätta enda mõelda. Kui koolis toimub lähiajal laat, siis saab ka seal müüdava toote jaoks eelarvet teha. Lauamäng "Reis läbi elu", "Rahatarkuse kompass" [5 sammu korras rahaasjadeni, esimene osa "Tulud-kulud kirja"](#)
- **Aine lõiming:** Matemaatika – arvutatakse summasid ja tehakse lihtsamaid protsentarvutusi.

11. - 12. tund: Vajadused vs soovid (Lõimitud kunsti ja kirjandusega)

- **Tegevus:** Kollaažitund "Mida ma vajan vs mida ma tahan?" Õpilased lõikavad ajakirjadest pilte, jagavad need kahte kategooriasse ja kirjutavad väikese loo nende kasutamise kohta. Soovikarbi meisterdamine. Vineerist või papist vaheseintega karbi meisterdamine, kuhu saab hakata raha koguma. Tunni alguses lasta kirjutada õpilastel paberile nimekiri asjadest mida nad soovivad/vajavad, peale "Kui palju asju mul on päriselt vaja?" video vaatamist jagada oma soovid lahtritesse "tahan" ja "vajan". Valivad ühe asja oma vajaduste nimekirjast (kui pole ühtegi, siis mõne suurema saavutatava soovi) ja teevad soovikarbi ja kleebivad või joonistavad sinna ka eseme pildi. <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kui-palju-asju-on-mul-pariselt-vaja/>
- **Aine lõiming:** Kunst – karbi meisterdamine, joonistamine, kleepimine, taaskasutus. Hästi saab lõimida tehnoloogiaga.

13. tund: Enesekindluse kasvatamine (Lõimitud inimeseõpetusega)

- **Tegevus:** Paaristöö "Kiida sõpra", Eduvihiku sisseseadmine.
 - **Aine lõiming:** Inimeseõpetus - mängulised ülesanded oma tugevuste leidmiseks. Kuna eduvihikusse võib kirjutada ükskõik, mis aine "edusid", siis on lõimitud kõigi ainetega.
-

III Moodul: Eelarve, finantsplaneerimine ja investeerimine (8 tundi)

13. - 14. tund: Eelarve koostamine (Lõimitud matemaatikaga)

- **Tegevus:** Praktiline ülesanne "Minu klassireisi eelarve". Õpilased koostavad plaani, kuhu kulutada raha ja kuidas säästa reisiks. E-tund "Kuidas koostada eelarvet?" ja tööleht või (klassi)reisi eelarve koostamine <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kuidas-koostada-eelarvet/> Kui parasjagu on tulemas mõni laad, siis võib ka laadale millegi valmistamise eelarve koostada.
- **Aine lõiming:** Matemaatika – raha jaotamine ja summaarne arvutamine.

15. -16. tund: Finantsplaneerimine (Lõimitud töö- ja tehnoloogiaõpetusega)

- **Tegevus:** Projekt "Minu rahaline eesmärk" – õpilased valivad eesmärgi (nt jalgratta ost) ja planeerivad, kuidas raha koguda.
- Isikliku nädala eelarve koostamine. Nädala jooksul panevad kirja kõik enda sissetulekud ja väljaminekud.
- **Aine lõiming:** Tehnoloogia– eesmärgi saavutamise praktiline kavandamine (nt isetegemise võimalused).

17. - 18. tund: Investeerimise alused (Lõimitud matemaatikaga)

- **Tegevus:** Mäng "Cashflow", kus õpilased investeerivad mänguraha erinevatesse projektidesse (ettevõtte, aktsiad, kinnisvara). Reaalselt või virtuaalselt aadressil: <https://www.richdad.com/classic> 5 sammu korras rahaasjadeni, viies osa "Investeerimine"
- **Aine lõiming:** Matemaatika – investeeritud raha väärtuse arvutamine aja jooksul.

19. - 20. tund: Finantsplaneerimise ja investeerimise kokkuvõtte (Lõimitud ajalooaga)

- **Tegevus:** Grupiarutelu ja interaktiivne viktoriin "Planeerija ja investor". Arutelu investeerimise ajalooliste näidete üle (nt suurimad majanduslikud õnnestumised ja ebaõnnestumised). Investeerimismäng (Cashy)
- **Aine lõiming:** Ajalugu – majandusajaloo näidete uurimine.

IV Moodul: Laenu ja krediidi kasutamine (5 tundi)

21.–23. tund: Mis on laen ja kuidas seda targalt kasutada? (Lõimitud matemaatikaga)

- **Tegevus:** Arutelumäng "Kas ma vajan laenu?" Õpilased kaaluvad erinevaid stsenaariume (nt kodu remont vs uus mänguasi) ja arvutavad laenu intresse.
- "Kui palju maksab telefon, kui ma ostan selle järelmaksuga?" ja tööleht. <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kui-palju-maksab-telefon-kui-ma-ostan-selle-jarelmaksuga/>
- **Aine lõiming:** Matemaatika – intresside arvutamine lihtsustatud kujul.

24. tund: Krediitkaardid ja nende kasutamine (Lõimitud IT-õpetusega)

- **Tegevus:** Rollimäng "Tark kaardikasutaja": õpilased simuleerivad ostlemist krediitkaardiga ja uurivad turvalise kaardikasutamise põhimõtteid.
- **Aine lõiming:** IT-õpetus – krediitkaartide digiturvalisuse põhimõtted.

25-26. tund: Laenamise riskid

- **Tegevus:** Võib lugeda "Koer nimega money" peatükki "Valge labrador", kus on juttu vanemate võlgadest ja sellest, millised kohustused toob kaasa raha laenamine. Võib täita "Koer nimega Money" õppekomplekti kuuluvat töölehte "Raha laenamine ja intress". Teema annab võimaluse õpilaste kaudu lastevanemate teadlikkuse tõstmiseks.
 - <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kuidas-kaib-raha-laenamine/> ja tööleht
 - **Iseseisev tegevus:** Töölehe täitmine ja klassis tulemuste arutamine.
-

V Moodul: Jätkusuutlik majandamine (7 tundi)

27. tund: Vastutustundlik tarbimine (Lõimitud loodusõpetusega)

- **Tegevus:** Projekt "Minu roheline ostukorv": õpilased uurivad, kuidas teha keskkonnasõbralikke tarbimisotsuseid. <https://etunnid.tagasikooli.ee/e-tund/kuidas-teada-kas-toode-on-keskkonnasobralik/> ja tööleht
- **Aine lõiming:** Loodusõpetus – keskkonnasäästlike otsuste mõju uurimine.

28. tund: Energia ja ressursi säästmine (Lõimitud füüsikaga)

- **Tegevus:** Mõistekaart "Säästumeister": lapsed leiavad viise, kuidas kodus ja koolis energiat ja raha säästa.
- **Aine lõiming:** Füüsika – energia kasutamise põhitõdede mõistmine.

29.–30. tund: Jätkusuutlik eluviis ja finantsiline heaolu (Lõimitud ühiskonnaõpetusega)

- **Tegevus:** Loovtöötuba "Minu unistuste majandus" – õpilased kavandavad kogukonna, kus kõik elavad jätkusuutlikult.
- Filmi vaatamine mõnest jätkusuutlikust kogukonnast.
- Essee teemal "Minu unistuste majandus"
- **Aine lõiming:** Ühiskonnaõpetus – jätkusuutlik majandamine ja kogukonna heaolu. Eesti keel ja kirjandus - essee kirjutamine

31. tund: Kokkuvõte ja rahatarkuse olümpiaad (Lõimitud kõikide ainetega)

- **Tegevus:** Mänguline rahatarkuse olümpiaad, kus õpilased panevad proovile oma teadmised ja oskused.
- **Aine lõiming:** Kõik õpitud ained – korratakse ja kinnistatakse kõigi moodulite teadmisi.

32.-34. tund: Rahatarkuse õhtu kooliüleselt (Lõimitud kõikide ainetega)

Kelly Sule, Marika Peksar

- **Tegevused:** Ürituse plaani, eelarve ja kuulutuse koostamine. Ideede elluviimine. Külalisesineja kooli kutsumine.
- **Aine lõiming:** Kõik ained, panustatakse kooli kõigi õpilaste teadlikkuse tõstmisele.

35. tund on jäetud reservi.

Veel ideid:

Mängida monopoly.

Ettevõtlusküla õppemängud (Tallinn, Tartu). https://ja.ee/wp-content/uploads/2024/06/Leiutiste_turg.pdf

Investeerimise all saab ka nt Börsihaid või Investor Toomase investeerimissimulaatorit mängida

Raha vestluskaardid