

# POP tanulmányi verseny – 2010. (POPTV)

Segédlet a POP programban részt vevő diákok és tanárok részére

## Tartalom

Mi a POPTV?

Szabályok

- Ki vehet részt a versenyben?
- Milyen tudásra van szükség a sikeres szerepléshez?
- Hogyan lehet jelentkezni?
- Hogyan épül fel a verseny?
- Hogyan értékel a zsűri?
- Milyen dátumokra kell figyelni?

Miért érdemes részt venni a versenyben?

Felkészülés

Háttéranyagok

További kérdések esetén...

Kedves Játékosok!

A Pénzügyi oktatási program (POP) keretében meghirdetett tanulmányi versennyel kapcsolatos tudnivalókat foglaljuk össze ebben a dokumentumban. A versenyben való részvételhez fontos ebben a tájékoztatóban összefoglalt információk ismerete. Kérjük, olvassátok el figyelmesen!

Kérdéseiteket a [support@penziskola.hu](mailto:support@penziskola.hu) e-mail címre várjuk.

A Szervezők

## Mi a POPTV?

A POPTV megrendezésével a Pénzügyi Oktatási Programot támogató Tudatos Pénzügyekért Alapítvány célja egy olyan ismeretterjesztő-oktató jellegű, a POP program oktatásában részt vevő középiskolák számára kiírt országos verseny megrendezése, amely mind az ifjúság, mind a tanárok számára fontos és hasznos információkat közvetít. Célunk a POP program támogatásával, hogy a gazdaság látszólag bonyolult folyamatait egyszerű, könnyen érthető formában tárjuk a fiatal generáció elé, megvilágítva az első hallásra nehezen érthető gazdasági fogalmakat és összefüggéseket. A program – ennek keretén belül pedig a verseny - során megszerzett tudás egy életen át elkísér bennünket, hiszen későbbi pénzügyi döntéseink sikere múlhat azon, hogy tisztában vagyunk-e az alapvető gazdasági összefüggésekkel.

A több részből álló verseny kiváló lehetőséget teremt minderre, hiszen így a diákok és tanáraik közösen – a tanulást a játék örömeivel és izgalmával fűszerezve – bővíthetik ismereteiket, ugyanakkor lehetőséget kapnak arra is, hogy tudásukat más csapatokkal összemérve képet alkossanak saját felkészültségükről.

A pénzügyi szolgáltatások kínálata folyamatosan bővül, a befektetési lehetőségek köre egyre szélesedik. Az új konstrukciók új fogalmak megismerését teszik szükségessé. Ahhoz, hogy pénzünket hatékonyan fektessük be, vagy kedvező hitelt vegyünk fel, ismernünk kell a piacon elérhető szolgáltatások erősségeit és gyengeségeit, tisztában kell lennünk az általunk elérni kívánt céllal és a cél elérése érdekében hozandó áldozatokkal. A POPTV segítséget jelent a gazdaság, pénz világában való eligazodásban.

## Szabályok

### Ki vehet részt a vetélkedőn?

A POPTV versenyre a Pénzügyi oktatási programban résztvevő magyarországi középfokú oktatási intézményekből, **a programban részt vevő tanulókból és felkészítő tanáraikból álló csapatok nevezhetnek.** Minden csapat négy diákból és egy felkészítő tanárból áll. A csapatok jelentkezésükkor elfogadják a verseny részvételi szabályzatát, illetve tudomásul veszik, hogy a Tudatos Pénzügyekért Alapítvány a változtatás jogát fenntartja.

### Milyen tudásra van szükség az eredményes részvételhez?

A POPTV a résztvevőktől a program törzsanyagának ismeretét, valamint alapszintű jártasságot kíván meg a pénzügyi-gazdasági, valamint tőzsdei ismeretekben, igaz, mindezt egyszerűbb, játékosabb formában.

Fontosnak tartjuk ugyanakkor hangsúlyozni, hogy bár a verseny egyes szakaszaiban meghatározó lehet a csapatok tárgyi tudása, a győzelemhez a lexikális ismeretek önmagukban nem elegendők. A helyes és logikus gondolkodás, a gazdasági és pénzügyi összefüggések átlátása – különösen a verseny részét képező tőzsdejátékban - ugyanannyira fontos.

### Hogyan lehet jelentkezni?

A játékra a Pénzügyi oktatási program honlapján lehet jelentkezni ([www.penziskola.hu](http://www.penziskola.hu)) az ott megtalálható regisztrációs űrlap kitöltésével. Tekintettel arra, hogy a játék első fordulója teljes egészében a honlapon zajlik, csak regisztrált csapatok vehetnek részt a versenyben. A jelentkezéshez az alábbi adatok megadása szükséges:

### **Csapat neve**

A csapatnév a verseny egész ideje alatt egyben a csapat egyedi azonosítójául is szolgál. Ebből következően nem lehet már meglévő csapatnevet választani. (Amennyiben olyan csapatnevet adnak meg, amelyet valaki más korábban már „lefoglalt”, a rendszer automatikusan új nevet kér.) A csapatnév egyben belépő-azonosító is, a honlapra való belépéskor használható login. A regisztrációnál minden karakternek külön jelentősége van: a jelentkezéshez használt szoftver különbséget tesz a kis- és nagybetű között, figyelembe veszi a szóközöket és egyéb karaktereket is.

### **Kapcsolattartó neve**

Általában az egyik csapattag, a „csapatkapitány” neve. Szerepe, hogy a csapat munkáját megszervezze a háttéranyagok összegyűjtését, a prezentáció elkészítését, valamint a döntő során követett „stratégia” kialakítását illetően. Megszervezi és összetartja a csapatot, a feladatok megoldásában azonban természetesen valamennyi csapattag egyenrangú félként működik közre. Természetesen kapcsolattartónak a felkészítő tanárt is meg lehet jelölni, de abban az esetben, ha a tanár több csapat felkészítésében is közreműködik, a hatékony kapcsolattartás érdekében csapatonként önálló e-mail címmel kell rendelkeznie.

### **Kapcsolattartó címe**

A megjelölt személy postacíme, ahol a csapat szükség esetén levélben értesíthető.

### **Kapcsolattartó elérhetősége**

Előfordulhat, hogy a csapatot valamilyen váratlan fordulatról gyorsan kell értesíteni, ám – valamilyen technikai rendellenesség következtében az elektronikus (e-mail) vagy postai úton történő kapcsolatfelvétel nem sikerül. Ilyenkor van szükség a kapcsolattartó telefonszámára, amely lehet vezetékes vagy mobiltelefonszám is (ez utóbbi ajánlott).

### **Kapcsolattartó e-mail címe**

Olyan e-mail cím, melyet a kapcsolattartó naponta látogat. Az MNB és a csapatok közötti kapcsolattartás elsődleges módja az e-mail, ezért javasolt a postafiókok rendszeres látogatása és karbantartása. (Ez főleg az ingyenes mail szolgáltatók kisméretű postafiókjaira igaz.)

### **A csapattagok nevei**

A négy diák neve. Amennyiben kapcsolattartónak nem a felkészítő tanárt jelölték meg, akkor itt kell megjelennie az ő nevének is. Ha valamelyik csapattag nem tud a verseny teljes ideje alatt részt venni a játékban (pl.: utazás vagy betegség miatt), természetesen van lehetőség új tag delegálására. Fontos azonban, hogy egy játékos legfeljebb csak egy csapat tagja lehet!

### **Az oktatási intézmény neve**

Az a POP iskola, ahová a diákok járnak, illetve ahol tanáruk dolgozik.

A jelentkezést követően minden jelentkező kap egy válasz e-mailt, amely tartalmazza a regisztrált adatokat, illetve a vetélkedővel kapcsolatos legfontosabb eseményeket és határidőket.

### **A jelentkezések határideje: 2010. február 8.**

### **Hogyan épül fel a verseny?**

A verseny három fordulóban bonyolódik:

- I. forduló: selejtezők
- II. forduló: tőzsdejáték
- III. forduló: döntő

A selejtezők során a feladat két egymást követő teszt kitöltése. A selejtezők célja, hogy a csapatok bizonyítsák a POP által érintett témakörökben az általános pénzügyi-gazdasági ismeretekkel kapcsolatos tudásukat.

A tőzsdejáték a Budapesti Értéktőzsde (BÉT) közreműködésével működtetett, a tőzsdei kereskedést egyszerűsített körülmények közt bemutató, megismertető játék. Ennek során a budapesti értéktőzsde részvényeivel lehet kereskedni, a cél a csapat rendelkezésére bocsátott virtuális 2 millió Ft-tal minél nagyobb eredmény elérése. Mindezt az alapvető részvénykereskedési stratégiák alkalmazásával kell megoldani.

A döntőben a csapatoknak egy esettanulmányt kell megoldaniuk, majd ezeket a munkákat – rövid prezentáció keretében – az MNB, a BÉT és a Pénzügyi oktatási program kidolgozásában részt vett pedagógusokból álló zsűri előtt megvédeniük. A védések értékelésekor nem csupán a logikus, helytálló érvelés, hanem az előadás módja, és színvonala is nagy súllyal esik latba.

## Selejtezők

A játék első fordulójában a csapatoknak két tesztsort kell kitölteniük a verseny honlapján ([www.penziskola.hu](http://www.penziskola.hu)). A tesztek kizárólag az előre meghirdetett időpontokban (két különböző napon) **alkalmanként max. 120 percig** lesznek elérhetők a regisztrált csapatok számára.

Az egyes témákhoz kapcsolódóan a felkészüléshez segítséget nyújtó forrásanyagokat is megjelölünk. Mindezen információk a vetélkedő honlapján lesznek olvashatóak. A tesztek az alábbi napokon, az alábbi témákban lehet majd kitölteni:

	<b>Kitöltés ideje</b>	<b>Téma</b>
Első teszt	2010. február 18.	A gazdaság működése Pénz, pénzpiac
Második teszt	2010. március 4.	A pénzügyi közvetítőrendszer szereplői és működésük Pénzügyek a mindennapokban

A tesztsorok 35 felelet-választós kérdésből állnak. Minden kérdésre csak egyetlen helyes válasz adható. Kérdésenként csak egy válasz jelölhető meg. Minden jó válasz 1 pontot ér. Válasz hiányában vagy helytelen válaszáért nem jár pont.

Minden tesztsor kitöltését követően megtekinthető lesz a következő teszt témája, a verseny állása, illetve a már kitöltött tesztsorok megoldásai. A csapatok megtekinthetik saját tesztsoraik javítását is. Ilyenkor a képernyőn megjelennek a tesztkérdések, kérdésenként jelölésre kerülnek a helyes, valamint a csapatok által megjelölt válaszok is. A kérdések értékelését különböző ikonokkal jelöljük:

- **Zöld pipával**, amennyiben az adott válasz egybeesik a helyes megoldással. Ebben az esetben a csapatnak 1 pont jár.
- **Piros X-szel**, amennyiben a csapat által adott válasz nem helyes.
- A válaszadás elmulasztásáért nem jár pont.

A tesztek kitöltéséhez érvényes regisztráció szükséges. Az oldal optimális megjelenítéséhez az Internet Explorer legalább 6.0 verziója, vagy a Firefox legalább 3.0 verziója szükséges. Fontos, hogy a résztvevők engedélyezzék a Java Scriptek futtatását. Ezt a böngésző Eszközök menüjében, az Internet-beállítások fülénél lehet megtenni.

## Tőzsdejáték

A selejtezőkben minden érvényes regisztrációval rendelkező csapat részt vehet. A játék a POP programhoz kapcsolódó tőzsdejáték szabályainak – amely megtalálható a [www.penziskola.hu](http://www.penziskola.hu) honlapon - figyelembe vételével **2010. február 15.** és **március 13.** közötti, csaknem 1 hónapos időszakban tart. A csapatok játék során elért teljesítményének értékelése (pontozás) a befektetett portfólión elért eredmény alapján történik.

A tőzsdejáték során minden csapat egy, a csapat „tulajdonában” lévő portfóliót kezel, a befektetési döntéseket a csapat tagjai közösen hozzák meg.

## Döntőbe jutás

A döntőbe jutó csapatok a selejtező és a tőzsdejáték összesített eredménye alapján az alábbi szabályok alapján kerülnek kiválasztásra:

- A tesztfordulók és a tőzsdejáték együttes értékelésekor **a tesztfordulók összesített eredménye 70%-os, a tőzsdejáték eredménye 30%-os súllyal** kerül figyelembe vételre.
- A selejtező és a tőzsdejáték összesített eredménye alapján a hat legalacsonyabb – a helyezések alapján kiszámított - pontszámot elérő csapat jut tovább a döntőbe.
- A döntőben minden iskolát legfeljebb egy csapat képviselhet. Abban az esetben, ha egy iskolán belül több csapat is nevez a versenybe, a döntőbe jutásra csak a legjobb iskolai csapatnak van esélye. Ezáltal a POPTV már a selejtező fordulók és a tőzsdejáték során is igazi verseny jelleget ölt. Abban az esetben, ha az iskolai csapatok között holtverseny alakulna ki, a továbbjutás az alábbiak szerint dől el.
- **Abban az esetben ha pontszámazonosság** miatt a döntőbe jutó 6 csapat nem választható ki egyértelműen, a tesztfordulókon elért jobb eredmény dönt. Azok a csapatok, amelyek szerepelnek az első hat között és nem osztják meg helyüket más csapatokkal, automatikusan továbbjutnak. Abban az esetben, ha az érintett csapatok vonatkozásában a tesztfordulók eredményében is holtverseny alakulna ki, a tőzsdejáték során elért eredmény alapján dől el a továbbjutás, figyelembe véve, hogy a döntőbe legfeljebb 6, különböző iskolából érkező csapat kerülhet.  
Ezt a megoldást kizárólag abban az esetben alkalmazzuk, ha a teszt és a tőzsdejáték összesített eredménye alapján pontazonosság miatt nem lehet egyértelmű döntést hozni.

A továbbjutásról, a honlapon keresztül, illetve e-mailben értesítjük a csapatokat.

## Döntő

Az országos döntő **2010. március 27-én** Budapesten kerül megrendezésre, melynek helyszínéről a döntőbe jutott csapatok külön értesítést kapnak. A döntő célja a magasabb szintű tudásanyag mérése, a pénzügyi-gazdasági gondolkodásmód bemutatása.

A döntő részeként a csapatok egy, a csapatok pénzügyi gazdasági ismereteit próbára tevő vetélkedő játékban vesznek részt, valamint egy helyben ismertetett feladat alapján esettanulmányt állítanak össze. Az esettanulmánnyal kapcsolatos tudnivalók:

- A csapatok az esettanulmány kidolgozását párhuzamosan végzik el, majd egymást követően a szakértőkből álló zsűri előtt bemutatják megoldásukat egy-egy legfeljebb 15

perces prezentáció keretében. A prezentációk sorrendje a helyszínen sorsolással kerül meghatározásra.

- A prezentációkat követően, az elhangzottakkal összefüggésben a zsűri kérdéseket tesz fel, amelyeket a csapatoknak legjobb tudásuk szerint kell megválaszolniuk. Mind a prezentációban, mind a kérdések megválaszolásában csak a csapat diáktagjai vehetnek részt.
- A prezentációhoz flipchart (vagy ha a csapat számára az könnyebbséget jelent, laptopon összeállított slideshow) használható. A prezentációban a csapatot felkészítő tanár nem vehet részt, a felsoroltakon kívül más segédeszköz nem használható.
- A prezentációt követően a zsűri kérdéseket tesz fel a csapatnak. Sem a prezentációban, sem a kérdések megválaszolásában a kísérőtanár nem vehet részt.
- A zsűri helyben értékeli a prezentációk szakmai helyességét, a kérdésekre adott válaszok tartalmát és az előadás módját.

A versenyt – és egyben a fődíjat is – a vetélkedő és az esettanulmány bemutatása során elért összesített eredmény alapján a legjobban teljesítő csapat nyeri.

## **Pontozási szabályok**

A pontszámokat az online tesztek és a tőzsdejáték esetében egy algoritmus alapján a számítógép számolja ki, míg a döntő alkalmával a szakértői zsűri véleménye számít.

### Selejtezők

A selejtezők során minden tesztkérdésre adott helyes válasz 1 pontot ér. A rossz megoldás, illetve a válaszadás elmulasztása nem ér pontot. Minden tesztsor 35 kérdésből áll. A két teszt pontszámai összeadódnak, így a selejtezők alatt 0 és 70 közötti tesztpont szerezhető.

Az elért eredmény alapján a csapatok között egy abszolút sorrend alakul ki, melyhez elért helyezésük alapján a selejtező forduló összesített értékelését szolgáló pontértékek kerülnek hozzárendelésre. Az elért tesztpontszám alapján az első helyezett 1 pontot, a második 2, az X-dik helyezett X pontot kap. (Ebből következőleg a kevesebb pontszámot gyűjtő csapat ér el jobb eredményt.) A tesztpontszámok azonossága esetén a holtversenyben lévő csapatok az aktuális helyezésüknek megfelelő azonos pontszámot kapnak. (Ezen csapatok esetében a rangsor a tőzsdejáték során elért eredmény alapján alakul ki.)

### Tőzsdejáték

A tőzsdejáték értékelése a portfólió nyitóállományának a játék ideje alatt %-os arányban kifejezett értékváltozása alapján történik. Az elért eredmény alapján a tesztfordulók összesített értékeléséhez hasonlóan a csapatok között szintén egy abszolút sorrend alakul ki, melyhez elért helyezésük alapján pontértékek kerülnek hozzárendelésre: az elért eredmény alapján első helyezett 1 pontot, a második 2, az X-dik helyezett X pontot kap.

### Döntő - vetélkedő

A játékban a csapatok úgy mérik össze tudásukat, hogy a zsűri kérdéseket tesz fel, és az, aki legelőször jelzi válaszadási szándékát (pl. egy tárcsa felemelésével) válaszolhat. A vetélkedő során 6 témakörből választhatnak különböző nehézségi fokú kérdésekből a csapatok.

A vetélkedőn elért eredmény alapján a csapatok között egy abszolút sorrend alakul ki, melyhez elért helyezésük alapján az pontértékek kerülnek hozzárendelésre:

<b>Értékelési szempont</b>	<b>Pontszám</b>
1. helyezett	20
2. helyezett	16
3. helyezett	12
4. helyezett	8
5. helyezett	4
6. helyezett	0

### Döntő – esettanulmány

A döntőben a zsűri a csapatok által tartott prezentációkat és a zsűri kérdéseire adott válaszokat pontozza. A jól felépített, logikus és gördülékeny prezentáció előnyt jelent, ezért érdemes ezt előre gyakorolni.

A prezentációval kapcsolatban feltett kérdésekkel a cél az, hogy a zsűri megbizonyosodjon arról, hogy a diákok mennyire látják át a gazdasági összefüggéseket, mennyire járatosak az esettanulmány témakörében.

Az elődöntők pontszámai a következőképpen kerülnek meghatározásra:

<b>Értékelési szempont</b>	<b>Pontszám</b>
Prezentáció	0-10
Kérdések	0-10
<b>Összesen</b>	<b>0-20</b>

A döntő napján legmagasabb pontszámot elérő csapat nyeri a POPTV-t, és viheti haza a fődíjat.

### **Milyen dátumokra kell emlékezni?**

Jelentkezés határideje:	2010. február 08.
Tőzsdejáték indulása	2010. február 15.
Első teszt:	2010. február 18.
Második teszt:	2010. március 4.
Tőzsdejáték zárása	2010. március 13.
Döntő résztvevőinek kihirdetése	2010. március 16.
Döntő	2010. március 27.

A döntőbe jutó csapatokkal a szervezők felveszik a kapcsolatot, és részletes tájékoztatást nyújtanak a továbbiakról.

### **Hogyan lehet értesülni az eredményekről?**

A verseny fordulóinak eredményeit a verseny lebonyolításával párhuzamosan tesszük közzé a [www.penziskola.hu](http://www.penziskola.hu) honlapon. A játékosok megnézhetik az aktuális pontszámokat, saját eredményeiket fordulónként és összesítve is.

### **Miért érdemes részt venni a POPTV-n?**

Hisszük, hogy minden, gazdasággal és pénzügyekkel kapcsolatos tudás csak előnyünkre válhat modern világunkban. A verseny az oktatási programban való részvételen túlmenően további kiváló lehetőséget nyújt a pénzügyi-gazdasági ismeretek bővítésére.

## **Díjak**

Tekintettel arra, hogy a részvétel időt, munkát és a cél iránti elkötelezettséget követel meg a játékosoktól, szót kell ejteni a díjakról is. Az első három helyezett csapat az alábbi pénzdíjakban részesül (nettó összegek):

- I. díj: 300.000 Ft
- II. díj: 200.000 Ft
- III. díj: 100.000 Ft

A IV-VI. helyezett csapatok könyvjutalomban részesülnek. Ezen túlmenően valamennyi döntő jutott csapat elismerő oklevélben részesül.

## **Felkészülés**

### Hogyan készüljünk fel?

A csapatok tagjainak a Pénzügy oktatási program törzs tananyagának ismeretén túlmenően rendelkezniük kell némi pénzügyi-gazdasági tájékozottsággal ahhoz, hogy könnyebben eligazodjanak a kijelölt témakörökben. Ehhez nyújt segítséget a [www.penziskola.hu](http://www.penziskola.hu) honlapon közzétett forráslista áttekintése.

Természetesen az itt felsorolt forrásokon túl minden olyan forrás segítheti a csapat felkészülését, amely a gazdaság folyamatairól és hazánk gazdaságának aktuális kérdéseiről szól. Javasolt, hogy a résztvevők böngésszenek a folyóiratok, magazinok gazdasági-pénzügyi témájú cikkei között is. Az Internet szintén számos, jól felhasználható forrás felkutatásában lehet segítség, azonban ne feledjék, hogy a világhálón található információ hitelességét minden esetben ellenőrizni kell.

### Tippek, tanácsok

A POPTV során alapvetően azt kell bizonyítani, hogy a résztvevők mennyire járatosak a pénzügyi-gazdasági kérdésekben. Sok esetben azonban a tárgyi tudás, a pontos ismeretek önmagukban nem hozzák meg a sikert. A gondolkodási készség, a helyes logika és az összefüggések megértése ugyanolyan fontos. Ezek együttesét hívhatjuk leegyszerűsítve „tudásnak”. Ez a „tudás” azonban csak akkor kamatozik, ha birtokosai képesek azt megmutatni. A játék időnként olyan kihívások elé állítja a csapatokat, amelyekben pusztán ismereteik helyes használatával nem tudnak felülkerekedni (pl. befektetési döntések meghozatala a tőzsdejáték során).

A döntő során az esettanulmány prezentálásán túlmenően a megállapításokat meg is kell védeni, melynek során akár arra is sor kerülhet, hogy szakmai „vitát” kell folytatni a szakemberekből álló zsűrivel. Ez sem könnyű feladat, mivel nemcsak megtanulni kell az ismereteket, elő is kell adni azokat. Ez nagy kihívás lehet minden csapat számára, hiszen a játékosok életükben talán először állnak majd ki idegen emberek elé, hogy prezentációt tartsanak egy olyan témában, amelyet talán csak a Pénzügyi oktatási program révén kezdenek megismerni. Mindezeket figyelembe véve tanácsos mind a prezentációkat, mind pedig a szakmai vitát előre, a felkészítő tanár segítségével gyakorolni.

## Hogyan állítsunk össze csapatot?

A POPTV-n négy diákból és egy tanárból álló csapatok vehetnek részt. A POPTV nem egyéni verseny, kis közösségek, csapatok versenyeznek egymással. Minden csapattag egyéni hozzájárulása előreviheti a csapatot, ám ennek fordítottja is igaz: egy csapattag felkészületlensége vissza is foghatja a többiek teljesítményét. Fontos tehát, hogy jó közösségek alakuljanak ki olyan diákok részvételével, akik szívesen vállalják a közös részvételt a játék egyes szakaszaiban.

Mivel a különböző csapattagok más-más tulajdonságokkal, ismeretekkel és készségekkel rendelkezhetnek, sokat segíthet, ha a feladatokat megosztják egymás között. Azok a résztvevők, amelyek a csapatmunkából előnyt tudnak kovácsolni, jelentősen javíthatják esélyeiket. Íme néhány gyakorlati tanács a diákoknak:

- Osszátok meg a munkát már a felkészülés időszakában is! A felsorolt szakirodalomban találhatóak első ránézésre vaskosnak tűnő, középiskolásoknak nehezen olvasható anyagok is. Ha az idő engedi, olvassátok el mindet! Ha azonban úgy érzik, mindez túl sok, akkor osszátok fel a munkát: mindenkinek legyen egy-két témája, amit a többieknél elmélyültebben tanulmányoz. Ne feledjétek, nem helyettesíteni kell egymást, hanem kiegészíteni!
- Vitassátok meg az ötleteiteket! Ha a zsűri feltesz egy kérdést, nem kell rögtön válaszolni. Mielőtt válaszoltok, beszéljétek meg közösen mondanivalótokat!
- Előadni nem könnyű dolog. Nem kell ezt feltétlenül egy embernek magára vállalnia. Válasszátok ki azokat, akik szeretnek szerepelni. Prezentáljanak azok, akik a legjobbak ebben a műfajban, de az előadók ne feledjék: a csapat négy főből áll!
- Kérjétek tanáraitok segítségét! A verseny döntőjében már önállóan, a tanárok aktív közreműködése nélkül kell helytállni. A tanárok a felkészülés során sokat segíthetnek: ha a diákok számára valami nem világos, kérdezzék meg felkészítőiket!

## Hogyan adjunk elő?

Az döntők fontos része az esettanulmány bemutatása és megvédése. Röviden, legfeljebb 15 percben kell összefoglalni a megoldásokat és meg kell válaszolni a zsűri által feltett kérdéseket. Sokat javít a csapatok teljesítményén a megfelelő előadásmód. Nem könnyű összefoglalni, mitől lesz valakiből jó előadó, de íme néhány jó tanács:

- Beszéljünk hangosan! A hallgatóság csak akkor érti meg a mondanivalót, ha hallja is. A határozott, jól hallható fellépés rengeteget emel az előadás színvonalán.
- Egészítsük ki egymást! Ha többen adnak elő, a mondandó kapcsolódjon a csapattársak beszédéhez.
- A kevesebb néha több! Nem kell hosszúra nyúlt, cirkalmas mondatokban fogalmazni. Legyetek lényegre törők: hangsúlyozzátok ki, hogy az mit tartotok igazán fontosnak.
- Beszéljünk, ne olvassunk! Gyakori hiba, hogy az előadó előre megkomponált szöveget olvas fel. Ez nem annyira hiteles, mintha a saját szavaival adja elő a gondolatait. Ne olvassunk, inkább gondolkodjunk!
- Készüljünk fel! Fontos, hogy mindenről többet tudjunk, mint amennyit adott esetben elmondunk. Így lesz „muníció” a váratlan kérdésekre is.
- Legyünk vidámak! A zsűri is könnyebben végzi a dolgát, ha mosolygós, vidám játékosokkal találkozik!

## **Ha további kérdéseitek vannak...**

Amennyiben a POPTV-vel kapcsolatban további információra van szükségetek, keressétek fel a Pénzügyi oktatási program honlapját ([www.penziskola.hu](http://www.penziskola.hu)) vagy küldjétek e-mailt a tárgy rovatban „POPTV kérdések” megjelöléssel a következő címre: [support@penziskola.hu](mailto:support@penziskola.hu)