



PROIECT DE PROGRAMĂ PENTRU OPȚIONAL

Denumirea modulului: Educație financiară (Banii mei)

Tipul: C.D.Ș. / OPȚIONAL

Aria curriculară: OM ȘI SOCIETATE

Clasele: a VII-a

Durata: 1 SEMESTRU

Număr de ore pe săptămână:

1

Autor: JUNIOR ACHIEVEMENT

ROMÂNIA

Instituția de învățământ:

CUPRINS

- I. Notă de prezentare
- II. Bibliografie
- III. Unități de conținut
- IV. Concepte și competențe dezvoltate
- V. Obiective de referință și exemple de activități de învățare VI. Planificare calendaristică

NOTĂ DE PREZENTARE

Acest opțional le prezintă elevilor importanța educației financiare. Programul cuprinde mai multe teme, care îi ajută pe elevi să înțeleagă activitățile și fenomenele economice și îi pregătesc pentru studiul academic și pentru viață. Printr-o varietate de activități interesante, prezentate de învățător sau de un co nsu ltant voluntar cu rol de ghid sau mentor, elevii vor înțelege mai bine legătura dintre ceea ce învață la școală și rolurile pe care le vor avea în societate, în calitate de adulți.

Opționalele pentru școala generală sunt construite astfel încât asimilarea noțiunilor economice și financiare de către elevi să se realizeze ușor, potrivit nivelului de dezvoltare cognitivă specific fiecărei vârste și în corelație cu volumul de informații de care dispun elevii. Aceștia vor învăța concepte noi și vor căpăta aptitudini utile în activități cu caracter economic, bazându-se pe cele dobândite în clasele anterioare.

Elevul trebuie să-și asume patru roluri importante: de persoană, de *oferant de resursă de muncă* (angajat, salariat), de potențial *angajator* și de *consumator*. Ca individ, elevul își dezvoltă caracteristicile personale, formându-și o imagine adecvată despre sine însuși, asumându-și responsabilități, cooperând cu ceilalți și stabilindu-și obiective personale ținând seama de reguli, de interesele grupului și ale societății. Ca resursă de muncă, el învață despre valoarea muncii, despre diversitatea profesiilor și despre așteptările angajatorilor. În calitate de consumator, el învață să decidă rațional cum să folosească resursele limitate pe care le are pentru a obține satisfacție maximă.

Aceste roluri sunt jucate în cadrul comunității. Pentru copii și tineri, comunitatea este un mediu în care ei se integrează la diferite niveluri, în relații din ce în ce mai complexe, în sfere din ce în ce mai largi și mai instituționalizate. Elevii se dezvoltă mai întâi în relație cu un mediu restrâns, familial, apoi într-un mediu mai general și mai abstract.

Aptitudinile de bază, necesare pentru a desfășura activități economice performante, sunt capacitatea de a lua decizii și disponibilitatea pentru muncă. Capacitatea de a lua decizii presupune analiza unor probleme economice. Disponibilitatea pentru muncă presupune cunoașterea aptitudinilor și a propriilor interese, dar și a exigențelor angajatorilor.

BANII MEI este conceput pentru a dezvolta concepte economice și a-i înzestra pe elevi cu informații, reguli de acțiune și abilități pentru a înțelege constituirea și funcționarea societății, rolul și interdependența membrilor ei.

BIBLIOGRAFIE

Materialele (set complet pentru clasă) sunt puse la dispoziție de către Junior Achievement România:

- Ghid pentru profesori și voluntari consultanți;
- Manualul elevului;
- Pachet de materiale auxiliare

UNITĂȚI DE CONȚINUT

Materia	Tema
BANII MEI	<ul style="list-style-type: none">• Bani în bancă• Valoarea banilor• Balanța de plăți• Construirea unei afaceri• Fii un consumator inteligent• Care este secretul?

CONCEPTE ȘI COMPETENȚE DEZVOLTATE

Concepte dezvoltate	Competențe dezvoltate
----------------------------	------------------------------

OBIECTIVE DE REFERINȚĂ ȘI EXEMPLE ALE ACTIVITĂȚII DE ÎNVĂȚARE

Obiective-cadru	
1. Înțelegerea importanței gestionării banilor și a valorii acestora	
<i>Competențe specifice</i>	<i>Exemple de activități de învățare</i>
Identificarea rolului banilor în viața de zi cu zi.	Elevii joacă jocul „Comunitatea” și urmăresc modul în care își gestionează banii.
Identificarea beneficiilor unui cont bancar personal.	Elevii joacă jocul „Comunitatea”, runda a doua.
Identificarea de metode pentru împărțirea, economisirea și cheltuirea veniturilor.	Elevii joacă jocul „Caută și găsește”.
Obiective-cadru	
2. Dezvoltarea interesului elevilor pentru mediul de afaceri	
Corelarea abilităților proprii cu o posibilă idee de afacere	Elevii joacă jocul „Afacerea”.
Simularea construirii unei mici afaceri	Elevii concep pe fișele disponibile un plan de afaceri.
Obiective-cadru	
3. Gestionarea resurselor și achiziționarea unor produse de calitate	
Identificarea de metode de gestionare a banilor	Elevilor le este prezentat modelul SMART, ce cuprinde o serie de sfaturi pentru a-i ajuta în gestionarea banilor.
Identificarea reclamelor înșelătoare	Elevii primesc exemple de reclame și învață să distingă între reclamele adevărate și cele înșelătoare

Școala:

Obiectul: BANII MEI

Profesor:

Clasa:

PLANIFICARE CALENDARISTICĂ

Nr. Crt.	Tema	Obiectiv	Conținuturi și activități	Nr. ore	Subiectul lecției
1	Bani în bancă	Elevii vor: <ul style="list-style-type: none"> • identifica rolul banilor în viața de zi cu zi • pot explica beneficiile unui cont bancar personal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prezentarea generală a programului <i>Banii mei</i>; • Pre-testare; • Demonstrație: fluxul banilor; • Joc didactic: „Comunitatea” – runda 1; • Crearea propriei unități valutare; • Temă: Interviu - rolul banilor în viața unui adult; • Simulare de tranzacții bancare. 	3	Elevii învață diferite aspecte legate de modalitatea de gestionare a unui cont bancar. Ei joacă „Jocul Comunitatea” pentru a-și îmbunătăți abilitățile de gestionare a banilor și pentru a înțelege mai bine rolul și importanța acestora în viețile lor.

Nr. Crt.	Tema	Obiectiv	Conținuturi și activități	Nr. ore	Subiectul lecției
2	Valoarea banilor	Elevii vor: <ul style="list-style-type: none"> • fi capabili să identifice caracteristicile unei atitudini etice în muncă; • fi capabili să facă distincția între a lucra pentru alții și a lucra pentru sine. • fi capabili să identifice modurile prin care pot câștiga bani pentru sine. • fi capabili să identifice modurile prin care pot câștiga bani. 	Jocuri didactice: „Caută și Găsește” și „Comunitatea” – runda 2. Realizarea unui plan de acțiune pentru sprijinirea unor organizații locale; Realizare autoportret pornind de la informațiile privind etica în muncă; Crearea unui joc „Caută și Găsește”.	2	Elevii vor identifica tipurile de afaceri pe care le pot iniția sau slujbele pe care le pot avea pentru a obține bani. Activitățile pun accentul pe etică. Elevii vor continua “Jocul Comunitatea” pentru a înțelege într-o măsură mai mare rolul jucat de bani în viețile lor.

Nr. Crt.	Tema	Obiectiv	Conținuturi și activități	Nr. ore	Subiectul lecției
3	Balanța de plăți	<p>Elevii vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> fi capabili să facă legătura între abilitățile personale și statutul de liber profesionist ; fi capabili să înțeleagă semnificația unui studiu de piață; <p>identifica metode de a împărți, economisi și cheltui venitul personal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Simularea realizării unui studiu de piață; Joc didactic: „Comunitatea” – runda 3; Simularea, între elevi, a unor interviuri pentru angajare. Temă: Realizarea unui studiu de piață pe o temă la alegere; <p>Recomandare: invitați un consultant voluntar la clasă.</p>	2	Elevii identifică abilitățile și interesele personale și le corelează cu posibile oportunități de a porni o afacere. Lucrând în echipe, elevii vor cunoaște diferite aspecte despre cercetarea de piață și vor juca ultima rundă a jocului.
4	Construirea unei afaceri	<p>Elevii vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> defini pașii de bază în planificarea și începutul unei afaceri; calcula veniturile și cheltuielile pe care le 	<ul style="list-style-type: none"> Pregătirea unei afaceri; Abilitățile necesare pentru locul de muncă ideal; Desenarea propriei cărți de vizită; Recomandare: invitați un consultant voluntar la clasă. 	1	Elevii vor explora propriile abilități și tipuri de afaceri de care sunt interesați și vor identifica pașii fundamentali utili în demararea și administrarea unei mici firme. Prin utilizarea acestor informații, elevii vor realiza un plan de afaceri.

Nr. Crt.	Tema	Obiectiv	Conținuturi și activități	Nr. ore	Subiectul lecției
		<p>presupune o afacere;</p> <p>dezvolta un plan de afaceri.</p>			
5	Fii un consumator inteligent	<p>Elevii vor:</p> <ul style="list-style-type: none"> • exersa utilizând metode prezentate pentru a deveni consumatori inteligenți; identifica diferența între cheltuieli personale și de afaceri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Caracteristicile consumatorului inteligent; • Joc de rol: rezolvarea unei probleme de consum; • Joc didactic: „Afacerea”; • Lista de cumpărături inteligente; • Realizarea unui ziar al clasei. • Recomandare: invitați un consultant voluntar la clasă. 	2	<p>Elevii vor continua să exerseze economisirea și cheltuirea banilor în cadrul unei echipe. Conceptul central al acestei activități este reprezentat de deciziile luate din diferite ipostaze. Elevii vor lucra în echipe pentru prima rundă a jocului „Afacerea”.</p>

Nr. Crt.	Tema	Obiectiv	Conținuturi și activități	Nr. ore	Subiectul lecției
6	Care este secretul?	Elevii vor: <ul style="list-style-type: none"> • fi capabili să recunoască reclamele înșelătoare; • să aplice cunoștințele de administrare a banilor dobândite, în simulări de afaceri; • să noteze și să urmărească pierderile și câștigurile financiare. 	<ul style="list-style-type: none"> • Activitate în echipe: „Prea bun pentru a fi adevărat”; • Jocul „Afacerea”; • Activitate individuală „Harta minții”. • Realizare afișe cu reclame oneste vs. reclame înșelătoare; • Rezumarea mesajului unei reclame. 	2	În timpul acestei activități, elevii vor învăța să recunoască reclamele înșelătoare și importante pentru dezvoltarea unei bune etici în afaceri. Lucrând în continuare în echipe, aceștia vor finaliza programul “Banii mei” și totodată, jocul “Afacerea”.
7	Recapitulare finală		<ul style="list-style-type: none"> • Recapitularea conceptelor și activităților; • Concluziile elevilor și ale profesorului cu privire la implementarea programului; • Post-testare. 	2	