



CORINT
PRO
EDUCAȚIE

Metode moderne de predare a educației financiare

**Material realizat de: IRINA CHIȚU, LIVIU GELU DRĂGHICI,
ȘTEFANIA PETRESCU, ISABELLE OPREA**

Cardurile de asociere

- **Cardurile de asociere** sunt materiale didactice sub formă de cartonașe sau fișe care conțin **elemente ce trebuie corelate între ele**: cuvinte – definiții, termeni – imagini, cauze – efecte, întrebări – răspunsuri etc. Elevii trebuie să formeze **perechi corecte** sau **lanțuri logice** prin asociere.

Avantaje:

- Învățare activă și participativă
- Stimularea gândirii logice
- Favorizează învățarea vizuală
- Aplicabilitate multiplă: Pot fi folosite pentru predare, recapitulare, evaluare.
- Ușor de realizat și reutilizat:
- Stimulează cooperarea: Pot fi utilizate în jocuri de grup sau activități în perechi.

Dezavantaje:

- Limitare la conținuturi clare și concrete
- Risc de memorare mecanică
- Necesită timp de pregătire
- Elevii pot trișa ușor
- Spațiu limitat pe card
- Necesită organizare



Simularea

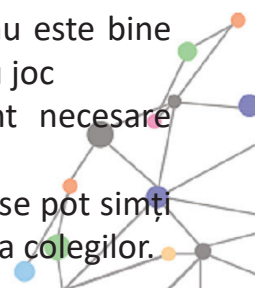
Simularea este o metodă didactică activ-participativă prin care elevii sunt puși în situații asemănătoare realității, jucând roluri sau luând decizii, în scopul învățării prin experiență. Ea reproduce condiții cât mai apropiate de cele reale pentru a învăța prin acțiune și reflecție.

Avantaje:

- Învățare activă – implicare directă în proces
- Dezvoltarea gândirii critice și a luării deciziilor – elevii trebuie să analizeze situații și să aleagă soluții.
- Exersarea abilităților sociale
- Adaptabilitate – poate fi folosită în diverse domenii (științe, istorie, economie).
- Motivație crescută – stimulează interesul și implicarea.

Dezavantaje:

- Consumatoare de timp
- Dificultăți de organizare – mai ales cu grupuri mari sau neomogene.
- Posibilă superficialitate – dacă nu este bine condusă, poate deveni un simplu joc
- Necesită resurse – uneori sunt necesare materiale sau spații speciale.
- Poate crea anxietate – unii elevi se pot simți inconfortabil să se exprime în fața colegilor.



Depozitul bancar sau contul curent?

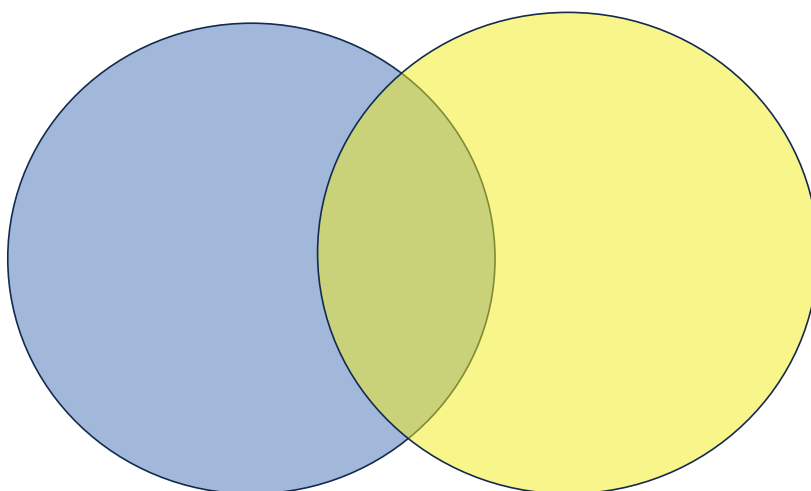


Diagrama VENN

- **Diagrama Venn** este o metodă didactică grafică ce presupune utilizarea a două sau mai multe cercuri care se intersectează, în care: partea **comună (intersecția)** reprezintă elementele **asemănătoare** iar părțile **neintersectate** reprezintă **deosebirile** dintre conceptele comparate.

Avantaje:

- Claritate vizuală.
- Dezvoltă gândirea critică.
- Stimulează învățarea activă.
- Utilizabilă interdisciplinar.
- Ușor de folosit în grupuri.
- Ajută la consolidarea cunoștințelor.

Dezavantaje:

- Limitare la comparații simple.
- Poate părea superficială.
- Dificultăți pentru unii elevi: Elevii cu dificultăți în organizarea spațială pot întâmpina probleme.
- Necesită ghidare.
- Timp consumat.



Modalități de a-ți crește veniturile



Brainstorming

- **Brainstormingul** este o metodă didactică de stimulare a creativității, care constă în **colectarea spontană de idei, soluții sau opinii** de la elevi, în legătură cu o temă, o problemă sau un subiect, fără a fi evaluate sau criticate în faza inițială. Scopul este de a obține cât mai multe idei într-un timp scurt.

Avantaje:

- Stimularea creativității și gândirii divergente
- Implicare activă: Toți elevii pot contribui
- Dezvoltarea încrederii: Îi ajută pe elevi să se exprime liber, într-un cadru non-critic.
- Încurajează colaborarea: Promovează munca în echipă și dialogul între colegi.
- Flexibilitate: Poate fi aplicat la începutul, pe parcursul sau la finalul unei lecții.
- Oferă idei valoroase pentru lecție

Dezavantaje:

- Risc de haos.
- Participare inegală (lenea socială).
- Idei superficiale
- Dificultate în evaluare: Nu toate ideile pot fi dezvoltate sau folosite.
- Consumul de timp
- Dependență de nivelul clasei: Eficiența metodei depinde de motivația și maturitatea elevilor.



Dezbaterrea

- **Dezbaterrea** este o metodă didactică bazată pe **schimbul organizat de opinii pro și contra** asupra unei teme controversate, în care elevii sunt împărțiți în echipe și susțin puncte de vedere argumentate, în mod logic și respectuos. Se utilizează pentru a dezvolta competențe comunicative, sociale și de gândire critică.

Avantaje:

- Dezvoltă gândirea critică și logică: Elevii învață să argumenteze și să analizeze idei.
- Îmbunătățește exprimarea orală
- Încurajează respectul pentru opinii diferite
- Stimulează implicarea activă
- Consolidează cunoștințele
- Facilitează lucrul în echipă

Dezavantaje:

- Necesită timp și pregătire riguroasă
- Poate deveni competitivă sau conflictuală
- Participare inegală: Unii elevi pot domina discuția, iar alții pot rămâne pasivi.
- Dificultate în evaluare
- Necesită maturitate intelectuală și emoțională:
- Risc de superficialitate



Controversa creativă

- **Controversa creativă** este o metodă didactică bazată pe **confruntarea controlată a două puncte de vedere opuse**, în cadrul unui demers cooperativ. Elevii sunt împărțiți în echipe care susțin, pe rând, fiecare poziție (pro și contra), iar la final reflectează împreună și formulează o **opinie comună sau personală**, informată și argumentată.

Avantaje:

- Stimularea gândirii critice și analitice
- Dezvoltarea empatiei intelectuale
- Învățare colaborativă:
- Flexibilitate
- Dezvoltă abilități de argumentare și exprimare.
- Încurajează reflecția

Dezavantaje:

- Necesită timp și o pregătire riguroasă
- Elevii pot simți disconfort când susțin o opinie cu care nu sunt de acord
- Necesită maturitate emoțională și intelectuală
- Dificultate în evaluare



Gamificarea (învățarea prin joc)

Gamificarea (din engl. *gamification*) este o metodă didactică ce presupune **folosirea elementelor de joc** (puncte, niveluri, misiuni, recompense, competiții etc.) în contexte educaționale **non-joc** (lecții, evaluări, proiecte), cu scopul de a face învățarea mai motivantă, captivantă și eficientă.

Avantaje:

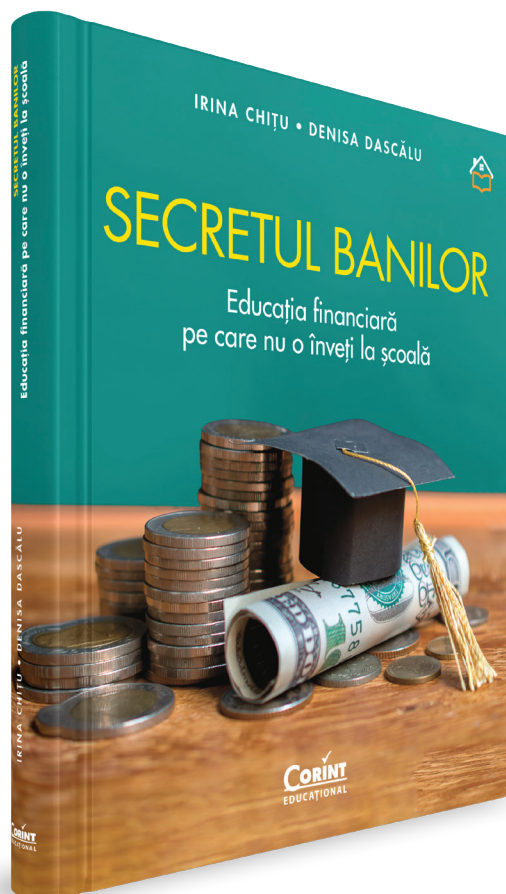
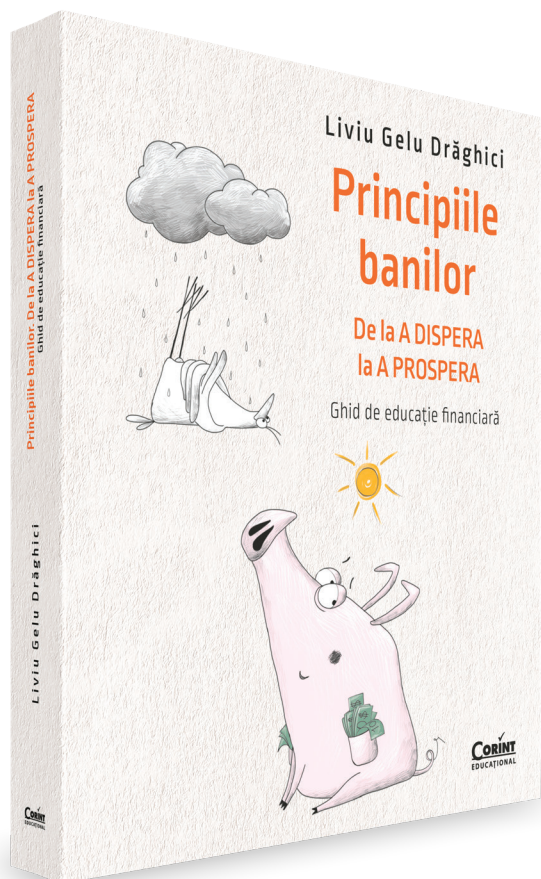
- Crește motivația elevilor
- Face învățarea atractivă
- Stimulează participarea activă
- Dezvoltă abilitățile de lucru în echipă
- Facilitează învățarea prin experiență
- Oferă feedback imediat

Dezavantaje:

- Consum de timp
- Dependență de recompense
- Poate genera superficialitate
- Necesită resurse
- Nu se poate aplica la orice conținut
- Poate determina apariția competitivității



Resurse



CARDURILE DE ASOCIERE

Se scot la imprimantă, se laminează și se decupează planșele de mai jos.

Tipuri de jocuri:

1. Tragere -individual: Fiecare elev (in ordine alfabetică sau in ordinea din bănci) trage câte un cartonaș. Dacă îi pica un concept, va trebui sa îl definească. Dacă îi pica o definiție, va trebui să spună conceptul. Dacă răspunde corect primește o recompensă. Dacă răspunde gresit se trece la următorul elev. Pentru raspuns gresit se poate institui si o pedeapsa amuzanta (ex. Sa sara de 5 ori intr-un picior)

Jocul se poate juca in 3 moduri:

- 1a. Până expiră timpul (până se sună de ieșire)
- 1b. Cu câte o extragere pentru fiecare elev
- 1c. Cu câte x extrageri pentru fiecare elev.

2. Tragere pe echipe. Profesorul imparte clasa in 2 echipe. Echipele vor trage biletele alternativ. Din prima echipa trage un elev. Daca stie raspunsul castiga un punct pentru echipa lui. Colegii de echipa nu il pot ajuta. Daca nu stie raspunsul se da posibilitatea echipei adverse sa raspunda. Oricine din echipa adversa poate raspunde. Daca raspunde corect câștiga un punct pentru echipa. Daca raspunde gresit, oricine din cealalta echipa are dreptul sa raspunda acumuland un punct pentru echipa. Daca nimeni nu raspunde corect, profesorul va citi raspunsul si va explica inca o data conceptul.

Jocul se poate juca in 3 moduri:

- 1a. Până expiră timpul (până se sună de ieșire)
- 1b. Cu câte o extragere pentru fiecare elev
- 1c. Cu câte x extrageri pentru fiecare elev.

3. Imperecherea. Se pastreaza un numar de definitii si concepte egal cu numarul de elevi din clasa. Daca numărul elevilor este impar, participa si profesorul. Se stabilește un interval de timp (minim 5 minute). Fiecare participant va extrage un bilet si va trebui sa gaseasca elevul cu biletul complementar pentru a împerechea conceptul cu definitia lui inainte sa expire timpul. Dupa expirarea timpului, fiecare pereche de elevi va citi cu voce tare conceptul si definitia lui. Cine nu isi găsește perechea primește o pedeapsă amuzanta (ex. Sa sara de 5 ori intr-un picior)

4. Imperecherea cu grupare. Prima parte a jocului este similara cu jocul de la punctul 3. Ulterior perechile vor trebui sa aseze in zone stabilite anterior care poartă urmatoarele nume:

- non-investitii (colțul clasei din stanga față)
- investitii cu risc redus (colțul clasei din dreapta față)
- investitii cu risc mediu (colțul clasei din dreapta spate)
- investitii cu risc ridicat (colțul clasei din stanga spate)

Profesorul poate nota pe coli numele fiecarui loc si sa puna colile in coltul corespunzator.

Dupa grupare fiecare pereche citeste conceptul si definiția si justifica alegerea locului. Profesorul intervine cu explicatii suplimentare atunci cand e cazul.

5. PĂCĂLICI. Se impart in mod egal cartonașele intre elevi. Cartonasele care raman rest sunt pastrate de catre profesor. Cartonasele nu se arata celorlalti participanti.

Primul elev de la catalog va trage un cartonas de la alt elev la alegere sau de la profesor. Daca cu ajutorul cartonasului extras va reusi sa imperecheze o definitie cu un concept, va pune perechea

de cartonase pe catedră și va trage din nou de la alt participant. Dacă nu va reuși să formeze o pereche se trece la următorul elev. Elevii care rămân fără cărți câștigă.

Jocul se poate juca în 3 moduri:

1a. Până expiră timpul (până se sună de ieșire)

1b. Până termină cărțile primii X elevi

1c. Până termină cărțile toți elevii, mai puțin ultimii 2 care primesc o pedeapsă



CONTUL BANCAR

Instrument ce permite
efectuarea de plăți, încasări,
depuneri și retrageri



CREDITUL BANCAR

Sumă împrumutată de la
bancă pentru care beneficiarul
plătește dobândă



DEPOZITUL BANCAR

Sume depuse spre păstrare la
bancă pentru care banca
plătește o dobândă.



SALARIUL

Sumă de bani primită de
angajat de la angajator pentru
munca depusă



ONORARIUL / TARIFUL

Sumă de bani primită de liber
profesionist de la client pentru
munca depusă



DOBÂNDA

prețul care trebuie plătit pentru **a beneficia** și utiliza o **sumă de bani** pentru o anumită perioadă



CUPONUL

Sumă de bani plătită de emitentul unei **obligațiuni** deținătorului acesteia pentru folosirea banilor împrumutați



DIVIDENDUL

Parte din profitul unei societăți care revine **acționarilor** proportional cu numărul de acțiuni deținute



TITLURI DE STAT

Instrumente financiare prin intermediul cărora **se împrumută statul**. Generează dobândă (**cupon**)



OBLIGAȚIUNI

Instrumente financiare prin intermediul cărora **se împrumută firmele**. Generează dobândă (**cupon**)





ACȚIUNI

Instrumente financiare care atestă deținerea unei **părți** dintr-o companie și care generează **dividende**



ETF-URI

Colecție diversificată de active care se tranzacționează pe bursă în mod **similar cu acțiunile**.



FONDURI MUTUALE

Instrument investițional care utilizează resursele financiare ale investitorilor și le investește în valori mobiliare



CHIRIE

Venit periodic generat de **închirierea** unor bunuri mobile sau imobile



RENTĂ

Venit periodic generat de cedarea dreptului de folosință **a unui teren**





INVESTIȚII IMOBILIARE

Deținerea unor imobile
(terenuri sau clădiri) pentru a
încasa **venituri din închirierea**
lor sau de a le revinde



AUR FIZIC

Metal prețios sub formă de
lingouri deținut pentru
păstrarea valorii și protecție
împotriva **inflației**



AUR FINANCIAR

Instrument financiar
tranzacționabil la bursă care
urmărește **prețul aurului**



ASIGURAREA

Instrument de protecție
financiară în cazul unor **riscuri**,
în schimbul plății unei prime
de asigurare



PENSIE PILON I

Sumă de bani primită din
contribuțiile achitate de
angajați de către persoane
care au contribuit anterior





PENSIE PILON II

Sumă de bani primită în urma depunerilor unei **părți din contribuțiile** obligaorii la un fond de pensii privat



PENSIE PILON III

Sumă de bani primită în urma depunerilor făcute la un **fond de pensii** administrat privat



INSTRUMENTE DERIVATE

Instrumente financiare a căror valoare depinde de **valoarea altui activ**, utilizate pentru **speculă sau acoperire riscuri**



FOREX

piața financiară valutară, unde se tranzacționează **perechi valutare**



CRIPTOMONEDĂ

monedă digitală, virtuală, nebanară, folosită ca **mijloc de plată** sau în **scop speculativ**





NFT

jeton nefungibil, unitate de date unică dintr-un registru contabil informatic -blockchain, folosită pentru autentificarea pieselor de colecție



BUNURI DE COLECȚIE

Piese unice sau rare păstrate din pasiune, pentru **conservarea valorii** sau pentru revânzare mai scump



ECONOMISIRE

Proces prin care o **parte din venit** este **păstrată** pentru evenimente neprevăzute sau pentru investiții



BUGET

Estimarea veniturilor și a cheltuielilor pentru o perioadă de timp și **distribuirea** acestora pe categorii și destinații



DATORII BUNE

Imprumuturi făcute cu scopul de a genera **venituri suplimentare** sau de a obține o **reducere a cheltuielilor**





DATORII RELE

Imprumuturi făcute pentru a achiziții care **nu generează venituri** suplimentare **nici reduceri** de cheltuieli



PLANIFICARE FINANCIARĂ

Evaluarea situației financiare actuale, **stabilirea obiectivelor** financiare și conceperea unui **plan** pentru atingerea lor



INDEPENDENȚĂ FINANCIARĂ

Situație în care venitul generat de investițiile tale (**venitul activ**) îți acoperă cheltuielile



INVESTIȚIE

Plasament de capital pe termen mediu sau lung în active care generează diferite tipuri de **venit**



SPECULAȚIE

Plasament de capital pe termen scurt în active pe care intenționăm să le vindem la un **preț mai mare**



IMPOZIT

Preluarea obligatorie de către stat a unei **sume de bani** din venitul sau averea personala, fără o contraprestație directă



TAXĂ

Sumă plătită pentru serviciile prestate de către stat



CONTRIBUȚII

Sume plătite de cei care obțin venituri pentru protecția **somerilor**, asigurări de **sanătate** sau **asigurări sociale**



SUBVENȚII

Finanțări nerambursabile primite de la stat pentru a încuraja un comportament sau a compensa un risc



CARDUL DE DEBIT

Instrument de plată, atașat la contul curent, care îți oferă acces la **bani depuși** în contul tău



CARDUL DE CREDIT

Instrument de plată, prin care banca îți poate **împrumuta** o sumă de bani în schimbul unor **dobânzi, taxe și comisioane**



RAMBURSARE ANTICIPATĂ

Achitarea în avans a unei sume din **soldul creditului**, oricând, înaintea scadenței finale



DONAȚII

Sume de bani, bunuri, timp sau cunoștințe oferite cuiva **gratuit**, fără a solicita ceva în schimb



VENIT PASIV

Câștig generat de activități pe care nu le desfășurăm direct ca rezultat al unor **investiții anterioare**



VENIT ACTIV

Câștigul dobândit în urma prestării în mod direct a unui **efort constant**

Orizontal

- 1 a) **Liber din punct de vedere financiar**; b) Tulcea (auto)
- 2 a) Ramură a medicinei care studiază anatomia, fiziologia și patologia urechii, a nasului și a laringelui, b) **Instrument financiar care atestă deținerea unei părți dintr-o companie și care generează dividende**
- 3 a) **Exprimare în bani a prețului unei mărfi sau al unei acțiuni**; b) **Piața financiară valutară, unde se tranzacționează perechi valutare**
- 4 a) Iunie (prescurtat); b) Prefix pentru ”împotrivă”
- 5 a) Ori; b) **Preluări obligatorii de către stat a unor sume de bani din venitul sau averea personală, fără o contraprestație directă**
- 6 a) Dumneata; b) Supărare; c) Apartament (prescurtat)
- 7 a) Înclinat, b) Mare la francezi
- 8 a) **Proces prin care o parte din venit este păstrată pentru evenimente neprevăzute sau pentru investiții**
- 9 a) Compoziție muzicală cu caracter eroic; b) Om care suferă de anorexie
- 10 a) A face să fie mai puțin des; b) **Schimb în natură, fără mijlocirea banilor, constituind forma cea mai simplă a comerțului**; c) Notă înaltă
- 11 a) Dispozitiv la războiul de țesut, format dintr-o ramă dreptunghiulară pe care sunt fixate sârme sau sfori paralele, prin ochiurile cărora trec firele; b) Bubă mică, rotundă, nedureroasă, care apare pe piele; c) Omorât
- 12 a) **Instrument financiar prin intermediul căruia se împrumută firmele și care generează dobândă (cupon)**
- 13 a) **Monedă digitală, virtuală, nebancară, folosită ca mijloc de plată sau în scop speculativ**
- 14 a) Deții; b) Născută (despre animale) c) Aceasta

Vertical:

1. a) **Persoane care dețin capital și îl plasează în acțiuni, obligațiuni sau fonduri de investiții cu scopul de a obține profit**; b) Precum
2. a) Mingă afară; b) Persoane cu credite
3. a) Durere profundă pricinuită de moartea cuiva; b) Locuitori ai Arabiei Saudite
4. a) Persoană care se distinge prin vitejie și prin curaj excepțional în războaie; b) Cuvânt folosit pentru a încuraja luptătorii care participă la coride; c) Liga Profesionistă de Fotbal (prescurtat)
5. a) **Evaluarea situației financiare actuale, stabilirea obiectivelor financiare și conceperea unui plan pentru atingerea lor**; b) Nume de băiat
6. a) Monoxid de carbon; b) Comerț
7. a) Nicolae (prescurtat); b) La revedere! c) Ține! d) Serie de tonuri muzicale
8. a) District of Columbia; b) Notă joasă; c) **Instrument ce permite efectuarea de plăți, încasări, depuneri și retrageri**; d) Complet
9. a) **Colecție diversificată de active care se tranzacționează pe bursă în mod similar cu acțiunile**; b) Ochi de lanț; c) Substanță extrasă din opiu folosită pentru calmarea durerilor
10. a) Marcă chinezească de autoturisme electrice; b) Element de compunere a cuvintelor care au semnificația ”de foc” sau ”prin căldură”; c) Uniunea Europeană
11. a) Cu turația mărită; b) A 60-a parte dintr-un minut
12. a) Termen de respect cu care se adresează copiii persoanelor mature; b) Amestec; c) Oră
13. a) Ceea ce este exprimat în scris; b) A lăsa să pătrundă aer proaspăt în cameră
14. a) Lipsit de precizie; b) Stă pe cal

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														
11														
12														
13														
14														

Soluția

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	I	N	D	E	P	E	N	D	E	N	T		T	L
2	N		O	R	L		A	C	T	I	U	N	E	
3	V	A	L	O	A	R	E		F	O	R	E	X	
4	E		I	U	N			D			A	N	T	I
5	S	A	U		I	M	P	O	Z	I	T	E		M
6	T	U		O	F		A		A		E		A	P
7	I	T	A	L	I	C		C		P		M	E	R
8	T			E	C	O	N	O	M	I	S	I	R	E
9	O	D	A		A		A	N	O	R	E	X	I	C
10	R	A	R	I		N		T	R	O	C		S	I
11	I	T	A		N	E	G		F		U	C	I	S
12		O	B	L	I	G	A	T	I	U	N	E		
13	C	R	I	P	T	O	M	O	N	E	D	A		S
14	A	I		F	A	T	A	T	A		A	S	T	A

Tipuri de joc:

- Individual, în competiție.** Rebusul se completează individual, fiecare elev primind o foaie cu definiții și un careu. Primii X elevi care termină primesc o recompensă (sau un punct)
- Individual, contra-cronometru.** Rebusul se completează individual, fiecare elev primind o foaie cu definiții și un careu. Se setează un interval de timp, în funcție de nivelul clasei. Elevii care termină înainte de expirarea timpului primesc o recompensă (sau un punct)
- Echipe mici în competiție.** Rebusul se completează în echipe de câte 4 elevi. Primele 3 echipe care termină primesc o recompensă (sau un punct)
- Echipe mici contra-cronometru.** Rebusul se completează în echipe de câte 4 elevi. Se setează un interval de timp, în funcție de nivelul clasei. Echipele care termină înainte de expirarea timpului primesc o recompensă (sau un punct)
- 2 echipe în competiție.** Profesorul împarte clasa în 2 echipe. Careul este desenat pe tablă sau proiectat cu ajutorul videoproiectorului. Profesorul citește prima definiție îngroșată (Orizontal 1a) pentru prima echipă. Dacă cineva din echipă ghicește câștigă un punct pentru echipa lui și se citește celelalte echipe următoarea definiție îngroșată. Dacă nimeni din echipă nu știe, se oferă posibilitatea celeilalte echipe de a răspunde. Dacă cineva din echipă știe răspunsul, câștigă un punct. Următoarea definiție îngroșată se citește celei de-a doua echipe. Dacă nimeni nu știe răspunsul se trece la următoarea definiție îngroșată care se citește pentru a doua echipă. După ce se termină definițiile îngroșate, profesorul citește restul definițiilor după aceleași reguli. Echipa care strânge mai multe puncte, câștigă.