



Junior
Achievement®

Sensul banilor

Ghidul Profesorului/Consultantului

www.jaromania.org





SENSUL BANILOR

Ghidul profesorului
și al consultantului

**Programele Junior Achievement România sunt implementate în
parteneriat cu Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului,
în baza Protocolului 10184 din 12.05.2003.**

Copyright © 2008, 2010 Junior Achievement România, pentru versiunea în limba română

© 2008, 2010, JA Worldwide®. All rights reserved.

Used with permission by JA Worldwide.

Niciun paragraf din această publicație și nicio parte din acest text nu pot fi reproduse sau transmise în nicio altă formă, prin niciun alt mijloc, electronic sau mecanic, incluzând fotocopierea, înregistrarea, păstrarea într-o bază de date sau în alt mod, cu excepția cursurilor desfășurate în cadrul unei sesiuni organizate, parte a programelor JA Worldwide, sau cu permisiunea editorului.

Tipar 2010

ISBN 978-606-92172-2-1



Introducere

Cuvânt înainte	4
Rezumatul programului	4
Materialele programului	5
Pregătirea pentru sesiuni	7
Standarde de conduită pentru voluntari	8
Modalitatea de lucru cu elevii	9
Lista de materiale principale	11

Planificarea sesiunilor

Bani în bancă	12
Valoarea banilor	18
Balanța de plăți	23
Construirea unei afaceri	28
Fii un consumator inteligent	33
Care este secretul?	31
Glosar	45



Cuvânt înainte

JA Worldwide este o organizație non-profit finanțată de firme, fundații, Guvern și indivizi. Din 1919, JA a contribuit la dezvoltarea educației economice și de afaceri a peste 87 de milioane de tineri din întreaga lume.

Programele JA ajută elevii să își evalueze propriile cunoștințe, abilități și valori; să înțeleagă beneficiile educației economice; să exploreze oportunități de carieră; să obțină deprinderile necesare pentru a-și găsi o slujbă și să utilizeze tehnici de management personal și de afaceri. Programele JA prezintă elevilor principalele caracteristici ale sistemelor economice și rolul companiilor în aceste sisteme.

JA folosește experiențe reale pentru a ajuta tinerii să înțeleagă viața economică. În parteneriat cu firme și profesori, JA prezintă elevilor lumea economică reală, conștientizându-i în același timp de potențialul pe care îl dețin.

Toate programele JA sunt testate în clase de curs tradiționale și refăcute în urma feedback-ului primit de la voluntari, profesori și elevi. O firmă de cercetare independentă evaluează impactul fiecărui program JA. Rezultatele sunt utilizate pentru a îmbunătăți materialele educative.

Pentru mai multe informații despre programele JA , cât și despre programele pentru clasele primare, gimnaziale și liceale, vizitați site-ul www.ja.org sau adresați-vă : Vicepreședintelui Dezvoltare Produs, Comitetul de conducere JA Worldwide, One Education Way, Colorado Springs, CO 80906.

Privire de ansamblu

Sensul banilor include în curriculum informații pentru elevi din clasele a IV-a – a V-a. Programul accentuează conținutul științelor sociale, concentrându-se în același timp pe deprinderi legate de matematică, citire și scriere. Elevii sunt încurajați să folosească creativitatea pentru a-și dezvolta abilitățile de management al banilor, care susțin atitudini pozitive pe măsură ce explorează și intensifică aspirațiile profesionale.

Prin intermediul unei varietăți de activități și suplimente tehnologice menite să susțină stiluri de învățare diferite, elevii înțeleg relația dintre ceea ce învață la școală și participarea lor activă la evoluția economiei globale.

Vă mulțumim, dragi consultanți voluntari și profesori

JA apreciază implicarea dumneavoastră în implementarea cu succes a acestui program. Sperăm ca, atât dumneavoastră cât și elevii, veți considera programul Sensul banilor o experiență educativă, interesantă și plăcută.



Obiectivele programului *Sensul banilor*

Sensul banilor va satisface nevoile diverselor grupuri de elevi, prin furnizarea unor sesiuni interactive și educative de învățare prin experimentare în domeniul educației economice.

Următoarele concepte cheie vor fi prezentate:

- rolul jucat de bani în societate;
- împărțirea, economisirea și cheltuirea banilor;
- conceptul de consumator inteligent.

În urma parcurgerii activităților programului, elevii vor fi capabili să:

- înțeleagă noțiunile de bază de management al banilor și să le aplice în viața de zi cu zi;
- recunoască importanța managementului banilor în fundamentarea și adoptarea deciziilor din viața reală.

Materiale necesare desfășurării programului

Programul conține un set de materiale format din planificarea detaliată a sesiunilor, fluturași informativi pentru elevi și pentru familiile acestora, și materiale adiționale menite să asigure o experiență de succes pentru elevi, voluntari și studenți deopotrivă.

Fiecare set conține materialele necesare pentru implementarea acestui program. Vă rugăm să vă uitați peste toate materialele și în situația în care setul este incomplet să contactați biroul local Junior Achievement.

Ghid pentru voluntari și profesori

Fiecare set de materiale conține două copii ale ghidului, menite să minimizeze timpul de preparare și să maximizeze eficiența programului.

Lista materialelor

Programul presupune utilizarea materialelor de către elevi, deci, înainte de fiecare sesiune ar trebui să vă alocați câteva minute pentru a pregăti materialele. Pentru a vă ajuta, la pagina 11 a ghidului, există o listă cu toate materialele.



Planificarea lecțiilor

(pentru a te ajuta să organizezi și să desfășori activitățile)

- Cuprins** - scurta prezentare a fiecărei lecții pentru voluntari și profesori.
- Obiective** - identificarea cunoștințelor dobândite de către elevi după fiecare lecție.
- Concepte cheie și abilități** - lista concretă pentru fiecare lecție.
- Pregătire** - sfaturi pentru planificarea fiecărei lecții.
- Timpu recomandat** - oferă recomandări în ceea ce privește pregătirea lecțiilor.
- Materiale** - lista cu materialele necesare pentru fiecare lecție. Materialele suplimentare nu sunt incluse în setul furnizat gratuit de Junior Achievement România.
- Prezentare** - ghidează voluntarul în parcurgerea lecțiilor. Notele explicative sugerează metode alternative de predare și definesc termenii cheie.
- Rezumat și revizie** - încurajează voluntarii să menționeze obiectivele înainte de încheierea fiecărei lecții.
- Rezumatul sesiunii** - menționează activități menite să personalizeze lecția.
- Cadru alternativ** - activități ce pot fi implementate pentru diversificarea procesului de învățare.

Materiale pentru elevi

Setul aferent programului conține materiale pentru un număr de 24 de studenți.

Fluturași

Setul de materiale conține fluturași pentru fiecare sesiune. Aceștia reprezintă un suport pentru desfășurarea activităților, conțin sugestii pentru părinți și prezintă termenii cheie.

Resurse tehnologice

În setul de materiale există un CD "Magazinul virtual" pentru fiecare elev. Acesta este compatibil cu majoritatea calculatoarelor personale. Pentru a accesa documentele de pe CD-ROM este necesar un browser web cu Flash 5 (sau o versiune superioară). La sfârșitul programului distribuți CD-urile elevilor.

Certificate de absolvire

Pentru a recunoaște participarea la acest program, un certificat de absolvire va fi înmănat fiecărui elev. Pentru a completa certificatele veți avea nevoie de o listă cu toți elevii. Semnați fiecare certificat și asigurați-vă că numele fiecărui elev este scris corect. Distribuți certificatele la sfârșitul programului (împună cu fluturașii și cd-urile) și încurajați elevii să le arate părinților materialele.



Sondaj online

La sfârșitul programului puteți accesa un sondaj online la adresa www.ja.org/programs/programs.shtml, secțiunea Program content și Instructions Survey. Vă rugăm să completați formularul. Comentariile dumneavoastră ne vor ajuta să îmbunătățim calitatea programelor JA.

Dacă va fi necesar programați o vizită înainte de prima lecție cu elevii. Aceasta vă va ajuta să identificați obiectivele organizației/școlii și obiectivele programului. De asemenea, documentați-vă cu privire la domeniile de interes și nevoile elevilor, nivelul general al cunoștințelor acestora și totodată cereți sugestii pentru managementul clasei.

Pregătirea pentru activități

Observarea elevilor

Rezervați-vă un moment pentru a vă aminti perioada vieții dumneavoastră în care erați elev în clasele primare. Care erau interesele dumneavoastră? Cum vă ocupați timpul? Ce părere aveai despre dumneavoastră? Dar despre adulți? Cum erau prietenii dumneavoastră? Care erau profesorii dumneavoastră preferați? De ce? Răspunzând la aceste întrebări veți înțelege mai ușor grijile și motivațiile elevilor.

Atunci când veți vizita clasa, aveți în vedere următoarele aspecte:

- Câți elevi vin la cursuri în mod regulat? Acest lucru vă va ajuta să organizați lucrul în grupuri.
- Cum face profesorul ordine în clasă? Ce se întâmplă când elevii fac gălăgie?
- Sala de clasă are un ceas de perete?
- Există panouri unde puteți posta afișe și alte materiale vizuale? Veți avea nevoie de lipici, scotch sau pioane pentru a le fixa?
- Cum este aranjată camera? Va fi nevoie să rearanjați mobila pentru una din prezentări? Camera va rămâne aceeași pe durata întregului program?

În cazul în care aveți unele nelămuriri, discutați-le cu ceilalți profesori. Cel mai important aspect în ceea ce privește elevii îl reprezintă nivelul diferit de educație la care se află fiecare. Veți descoperi rapid faptul că fiecare are nevoi sociale, personale și academice unice. Aproiați-vă de ei prin sinceritate și respect. Învățați-le numele și încercați să-i felicitați pentru reușite în vederea încurajării participării la desfășurarea activității. Dacă este posibil, oferiți premii cu logo-ul organizației. Întotdeauna consultați-vă cu ceilalți profesori înainte de a aduce premii în clasă și asigurați-vă că niciun elev nu este uitat. La sfârșit, corelați activitățile cu nevoile curente și viitoare ale elevilor și personalizați totul!



Întâlnirea cu profesorul

Determinați cea mai bună metodă pentru a interacționa cu elevii. Rugați-i pe ceilalți profesori :

- să vă explice politicile organizației și să vă comunice oricare schimbare în program (realizați un schimb de numere de telefon pentru o comunicare eficientă);
- să stea în cameră pe durata fiecărei prezentări pentru a asista și ajuta elevii, dacă este necesar;
- să descrie interesele și abilitățile elevilor;
- să vă ajute în relația cu elevii cu nevoi speciale;
- să vă ofere un feedback constant în legătură cu procesul de comunicare eficientă cu elevii;
- să introducă termeni și noțiuni menite să îi pregătească pentru lecțiile viitoare;
- să vă ajute în obținerea de materiale necesare pentru program, dacă va fi cazul.

Revizuirea activităților

După ce ați întâlnit ceilalți profesori și ați observat elevii veți avea cunoștințele necesare pentru a desfășura activitățile dumneavoastră la clase.

Următorii pași vă pot ajuta în managementul timpului:

- înainte de fiecare sesiune de lucru cu elevii, citiți planul lecției și revizuiți materialele pentru elevi;
- revizuiți obiectivele lecției;
- verificați încadrarea în timp;
- activitățile pot dura mai mult sau mai puțin decât durata planificată, în funcție de stilul de predare și de elevi. Dacă este necesar, vorbiți cu ceilalți profesori pentru a adăuga câteva ore opționale. Planificați din timp, dar pregătiți-vă să vă scurtați activitățile.

Recitiți în mod frecvent indicațiile de mai sus dar amintiți-vă că veți fi remarcat(ă) pentru o pregătire bună și datorită respectului arătat elevilor.

Standarde de conduită pentru consultanții Voluntari

Următoarele standarde sunt menite să ajute voluntarii să înțeleagă conduita pe care este necesar să o adopte în timp ce interacționează cu elevii.

Consultanții voluntari nu ar trebui:

- să aibă contacte inadecvate cu oricare elev întâlnit printr-un program Junior Achievement, inclusiv cei care au peste 18 ani.
- să contacteze elevii decât dacă profesorul sau părintele acestuia este prezent sau de acord. Acest fel de contact necesită de asemenea aprobarea prealabilă a angajaților Junior Achievement.



Orice declarație în privința violării acestor standarde va determina suspendarea statutului de voluntari JA. Dacă o investigație condusă de autorități va determina acest lucru, rezultatul va fi concedierea imediată și permanentă.

Dacă nu ați semnat un Formular de Standarde Comportamentale pentru Voluntari, contactați biroul Junior Achievement local înainte de prima lecție.

Ghid privind modalitatea de lucru cu elevii

Notă: Elevii din clasele primare reprezintă o provocare unică pentru voluntari. Deoarece nici una din activități nu va putea satisface toate nevoile de învățare ale fiecărui elev, voluntarii vor adapta activitățile în mod corespunzător, ținând cont de obiective.

Amintiți-vă că activitățile sunt planificate drept cadru și model de predare, putând fi adaptate pentru a satisface nevoile elevilor.

Fundamentarea așteptărilor

- Ajungeți devreme, dar nu întrerupeți activitățile în curs de derulare.
- Adoptați un stil de îmbrăcăminte adecvat.
- Întâmpinați elevii într-un mod prietenos și profesional, zâmbiți și mențineți contactul vizual.
- Ghidați comportamentul elevilor menținând un mediu prietenos, tratând fiecare persoană cu respect.
- Prezentați-vă și faceți cunoștință cu elevii. Ecusoanele vă vor ajuta să țineți minte numele elevilor. Asigurați-vă că aveți propriul ecuson.
- Comportați-vă într-un mod natural. Vorbiți despre aspirațiile dumneavoastră, despre slujba pe care o aveți și modul în care ați fost angajat(ă).

La începutul lecției, menționați comportamentul pe care îl așteptați din partea elevilor. Reamintiți acest lucru oferind exemple pozitive din clasă.

Determinați nivelul la care se află elevii în ceea ce privește un anumit concept. Ce cunoștințe și experiențe vor aduce lecției?

Strategii de predare

- Pregătiți prezentările astfel încât să satisfaceți nevoile elevilor. Utilizați un limbaj, exemple și analogii care să fie ușor de înțeles de către aceștia. Evitați utilizarea stereotipurilor legate de sex, rasiale sau etnice.
- Cereți sfatul în privința abordării potrivite în ceea ce privește elevii cu nevoi speciale.



- În general, elevii din clasele primare se axează pe acțiune, explorare, relaționare și comunicare. Fiți pregătiți să mențineți elevii activi și conectați.
- Limitați expunerile la maxim 5 minute; o expunere lungă este de obicei ineficientă.
- Revizuiți termenii cheie în mod constant utilizând și planșele. După numirea unui elev, așteptați cel puțin 6 secunde pentru răspuns. Utilizați cât mai multe întrebări cu răspuns deschis. De exemplu “ Poți să îmi dai un exemplu de ... ?”
- Nu răspundeți la propriile întrebări și evitați să criticați sau să respingeți răspunsurile greșite din partea elevilor.
- Atunci când sunt necesare anumite abilități, cum ar fi realizarea unor calcule aritmetice, demonstrați procesul înainte de a cere rezolvarea din partea elevilor.
- Verificați nivelul de înțelegere al noțiunilor predate prin adresarea unor întrebări relevante.

Coordonarea elevilor

- Utilizați o tonalitate joasă atunci când vorbiți, astfel încât să încurajați elevii să se așeze și să asculte cu atenție. Opriți-vă în situația în care aceștia devin “vorbăreți”; vor înceta din proprie inițiativă.
- Oferiți indicații generale înainte de a împărți elevii în grupuri.
- Stabiliți rolurile în fiecare grup. Cea mai eficientă metodă de a realiza acest lucru este cu ajutorul cifrelor. După încheierea unei activități, rugați elevii (alegeți câțiva în mod aleatoriu) să raporteze pe scurt activitatea desfășurată în grupul lor.
- Economisiți timp, utilizând aceleași grupuri pentru fiecare sesiune, atunci când este posibil (uneori este necesară redistribuirea elevilor).
- Plimbați-vă printre grupuri pentru a răspunde întrebărilor care vor apărea și ajutați elevii să realizeze sarcina de lucru.
- Faceți distincția între învățare activă și comportament disruptiv. Discuțiile riguroase sau simulările active reprezintă adeseori indicația faptului că elevii învață.

Deschiderea activităților

Precizați elevilor faptul că sunteți un voluntar consultant din partea Junior Achievement. Explicați-le că voluntarii Junior Achievement ajută elevii să descopere motivul potrivit căruia banii și afacerile sunt importante pentru viețile lor și comunitățile din care fac parte. Spuneți-le elevilor că sunteți încântați de faptul că le prezentați acest program și, dacă este posibil, povestiți-le o experiență pozitivă din vremea în care erați elev(ă).

Rugați-i să vă transmită semnificația conceptului de voluntar, în concepția proprie. Oferiți-le oportunitatea să definească termenul. Deoarece ajutați elevii să identifice rolul banilor în societate, explicați-le faptul că un voluntar este o persoană care alege să ajute o altă persoană fără să primească o recompensă financiară pentru acest lucru.



Împărtășiți-le elevilor unul sau mai multe din obiectivele programului de la pagina a 5-a a ghidului. Descrieți programul pe care îl veți prezenta și precizați elevilor faptul că vă veți întâlni de 6 ori.

În cazul în care sunteți părinte, bunic(ă), unchi (mătușă) sau aveți o altă relație de rudenie cu copiii, menționați acest lucru: va va ajuta să contruiți o legătură cu elevii.

Vorbiți cu elevii despre interesele, hobby-urile, pasiunile și experiențele dumneavoastră în calitate de voluntar/ consultant. Amintiți-vă faptul că prezentați programul pentru managementul banilor. Totodată, puteți menționa situații în care ați luat decizii financiare.

Cadrul alternativ (în afara orelor de curs)

Dacă livrați acest program într-o mediu educațional alternativ, vorbiți cu profesorul clasei despre diferențele de program, cum ar fi durata cursului, materialele disponibile și numărul de elevi.

Lista materialelor necesare

Cant.	Denumire material	Sesiunea					
2	Manual profesor/ voluntar	x	x	x	x	x	x
18	Cartonaș pt. nume(12 /pagină, 18 pagini)	x	x	x	x	x	x
36	Piese de joc	x	x	x	x	x	x
4	Zaruri	x	x	x		x	x
24	Pliant 1	x					
24	Pliant2		x				
24	Pliant3			x			
24	Pliant 4				x		
24	Pliant5					x	
24	Pliant6						x
24	Fișă bancară personală	x	x	x			
4	Planșă joc Comunitatea/Afacerea (față-verso)	x	x	x		x	x
12	Fișă bancară persoane juridice					x	x
4	Card competiție afaceri (18 în set)					x	x
3	Scenarii (A-C)						x
24	Certificate de absolvire						x
24	CD software joc "Magazinul virtual"						x



Activitatea 1

Bani în bancă

Rezumat

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.

Obiective

Elevii vor fi capabili să:

- identifice rolul banilor în viața de zi cu zi;
- explice beneficiile implicite ale unui cont bancar personal.

Obiectivele specifice ale jocului "Comunitatea":

- elevii vor adopta decizii financiare;
- elevii vor administra un cont bancar prin constituirea unor depozite și a unor retrageri.

Pregătirea activității

Elevilor le este prezentat jocul "Comunitatea" în Activitatea 1.

Revizualizați pliantul 1. Acesta este necesar pentru a desfășura lecția, deoarece definește termenii, conține materiale ajutătoare și oferă idei de prezentat părinților/ tutorilor.

Revizualizați recomandările pentru lucrul cu elevii de la pagina a 9-a a ghidului.

Revizualizați activitatea și lista materialelor necesare. Munca în echipă este folosită în cadrul acestei activități. Se recomandă utilizarea aceluiași grupuri de lucru.

Familiarizați-vă cu jocul, piesele acestuia și registrul bancar. Recitiți toate instrucțiunile înainte de a le prezenta elevilor.

Determinați cel mai bun loc pentru desfășurarea jocului. Se recomandă utilizarea calculatoarelor numerice. Poziționați termenii cheie într-un loc vizibil sau chiar în glosarul de termeni existent în pliantele pentru elevi, pe care aceștia le pot lua acasă.

Concepte și termeni

Cont bancar
Depunere
Câștig
Dobânda
Bani
Retragere

Abilități

Ascultare activă
Completarea formularelor
Calcul numerice
Urmarea instrucțiunilor
Munca în echipă



Timp recomandat

De obicei, această activitate durează 60 de minute. În cazul în care, în clasă, nu există un ceas de perete aduceți un ceas de mână.

Materiale

- 24 cartonașe de nume (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 24 bucăți pliant 1;
- 24 fișe bancare personale;
- 36 piese de joc (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 table de joc;
- 4 zaruri (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 calculatoare numerice (opționale - nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement);
- 24 creioane (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement).

Prezentare

Introducere

Întâmpinați elevii prin a le ura bun venit; spuneți-le numele vostru și prezentați-vă pe scurt. Distribuți cartonașele pentru nume. Rugați elevii să își scrie numele pe acestea și să le poarte în timpul lecțiilor. Asigurați-vă că purtați propriul ecuson (cartonaș pentru nume).

Prezentați, pe scurt, lecția elevilor. Spuneți-le că, în următoarele 6 săptămâni, vor învăța despre câștig, împărțirea banilor, economisire și cheltuire atât în cazul indivizilor cât și în cazul echipelor.

Activitate

Utilizați întrebările pentru a evalua gradul de înțelegere al elevilor.

Distribuți pliantul 1. Rugați elevii să își scrie numele pe ele. Elevii vor folosi pliantele în timpul lecției și le vor lua acasă.

Explicați elevilor faptul că oamenii doresc să își păstreze banii într-un loc sigur. De asemenea, ei vor să știe cantitatea de bani pe care o dețin, pe care o economisesc și pe care o cheltuie .

Explicați elevilor faptul că atunci când depui bani într-o bancă îți deschizi un cont bancar. Contul este listat în numele respectivei persoane și conține date despre banii depuși și despre cei retrași.

Sfat:

Rugați elevii să povestească despre interesele și obiectivele lor, pentru a stabili un raport și pentru a crește interesul față de program.

Întrebări relevante :

Ce sunt banii?

Cum facem rost de bani?

Ce facem cu banii?

Termeni cheie

Cont Bancar: O

lista de înregistrare a depunerilor și a retragerilor de bani din bancă.

Depunere: Depozitarea banilor într-un cont bancar pentru a fi păstrați în siguranță.

Retragere: Luarea unei sume de bani dintr-un cont bancar.



Termeni cheie

Câștig: Procesul de primire a unei plăți pentru un serviciu prestat.

Venit: Bani primiți drept plată pentru munca, bunurile/serviciile sau dobânda câștigate pentru investiții.

Dobânda: Bani plătiți pentru a utiliza banii altcuiva.

Bani: Orice obiect folosit de indivizi drept mijloc de schimb.

Bani în bancă: urmăriți-vă banii!

Demonstrați și discutați fluxul banilor revizuind graficul de pe spatele fluturașului. Utilizați următoarele indicații pentru a facilita discuția.

Pe măsură ce comentați informațiile și datele regăsite pe grafic, rugați elevii să completeze câmpurile goale cu termeni cheie.

1. Discutați despre conceptul de gestionare a banilor, primiți sau câștigați. Definiți banii ca fiind orice obiect utilizat de oameni drept monedă de schimb.
2. Explicați faptul că, atunci când îți deschizi un cont bancar, o bancă îți acordă un număr cu ajutorul căruia poți să îți urmărești banii. Arătați elevilor fișa bancară personală drept exemplu vizual.
3. Ajutați elevii să înțeleagă rolul și depozitele bancare prin orientarea atenției lor cu precădere pe coloana depozitelor înregistrate, de pe fișă. Explicați faptul că, atunci când fac o depunere se adaugă bani în cont.
4. Explicați faptul că, pentru anumite conturi, banca va calcula și plăti dobândă pentru bani. Precizați-le elevilor faptul că dobânda reprezintă banii plătiți pentru a utiliza banii altcuiva. Elevii trebuie să adauge dobânda plătită în coloana corespunzătoare din fișă.
5. Faceți referire la ultima pagină pentru a explica depozitele pe termen lung. Încurajați elevii să se gândească la cumpărături valoroase pentru care ar economisi bani.
6. Ajutați elevii să înțeleagă procesul de retragere de numerar prin orientarea atenției lor cu precădere asupra coloanei corespunzătoare din fișă. Explicați faptul că, un client ia bani din cont când face o retragere de numerar.
7. Explicați-le elevilor faptul că, firmele au conturi bancare pentru persoane juridice și că este important să economisească bani pentru achiziții ulterioare.

Acum, cereți-le elevilor să definească, folosind propriile cuvinte, termenii de pe pliant. Acordați-le 3 minute, timp de gândire, și apoi discutați.

- Cont bancar;
- Dobândă;
- Depunere;
- Retragere.

Explicați-le faptul că majoritatea persoanelor obține câștiguri din munca pe care o depune. Definiți venitul ca fiind banii primiți pentru servicii prestate/bunuri vândute sau ca profit/dobândă pentru investiții. Atunci când ai un venit, este înțelept, să plănuiești ceea ce vrei să faci cu el.

Rugați elevii să descrie modurile prin care ar putea câștiga bani.



Jocul “Comunitatea”

Împărțiți elevii în 4 patru echipe. Explicați-le faptul că vor juca un joc în care vor câștiga bani și vor decide modalitatea de a-i cheltui. Spuneți-le că vor juca acest joc timp de trei activități consecutive pentru a le îmbunătăți abilitățile de administrare a banilor.

Explicați-le regulile jocului folosind instrucțiunile incluse în setul de materiale furnizat.

Construirea cadrului de joc

Distribuiți fiecărui elev o fișă bancară personală.

Distribuiți fiecărui grup o planșă, piesele jocului și un zar.

Fiecare elev trebuie să își poziționeze piesa la poziția de START! a planșei de joc.

În primul rând, rugați elevii să se uite pe fișa bancară personală primită. Revizualizați obiectivele și termenii. Explicați faptul că, fiecare elev are un cadou de 25 lei la începerea jocului. Arătați elevilor modalitatea de introducere a datelor în fișa bancară personală și apoi explicați-le semnificația spațiilor de pe planșă:

Oops: jucătorii pierd o rundă, fiind trimiși în câmpul precedent sau plătesc o amendă.

Alegerea provocării: jucătorii trebuie să aleagă modul în care vor cheltui banii în funcție de scenariu; apoi, vor face o depunere sau o retragere de numerar.

Pausa de odihnă: Doar pentru runda a treia. Jucătorii fac o retragere și aleg să împartă, să economisească sau să își cheltuie banii.

Pe toate celelalte spații, jucătorii depun banii primiți pentru munca efectuată, vânzarea unui bun sau un premiu în bani. De asemenea iau decizi în legătură cu retragerile de numerar.

Explicați conceptele per ansamblu și pașii jocului.

Proceduri pentru desfășurarea jocului

- Stabiliți ordinea jucătorilor.
- Fiecare elev aruncă zarul și apoi mișcă piesa proprie pe spațiul indicat de numărul arătat de zar.
- Pe măsură ce elevii trec de START!, ei colectează câte 5 lei dobândă.
- Elevii trebuie să citească, cu voce tare, și apoi să urmeze instrucțiunile de pe câmpul pe care ajung.
- După fiecare tură, elevii trebuie să noteze depunerile sau retragerile pe fișa bancară personală și să calculeze noile balanțe de plăți.
- Jocul continuă până la sfârșitul timpului.
- Elevii își calculează balanța propriei fișe bancare.
- Elevii împărtășesc atât cu colegii din celelalte echipe cât și cu profesorul/ voluntarul consultant ceea ce au învățat și deciziile cele mai grele pe care le-au adoptat.

Indicații pentru buna desfășurare a activităților

Lipiți colțurile planșei de joc astfel încât să nu se desfacă în timpul jocului.

Rugați elevii să își scrie numele pe Fișa personală bancară. Ei vor folosi aceeași fișă pentru toate cele trei runde ale jocului.

Opțiuni pentru desfășurarea jocului

Ordinea din timpul jocului poate fi determinată alfabetic sau prin oricare altă metodă care vi se pare corectă.



Indicații pentru fixarea conceptelor prezentate

Fiți atenți la capacitatea elevilor de a citi și încercați să grupați elevii în concordanță cu cele constatate. Adăugați elevii noi la cele mai mici grupuri.

Întrebările pot fi folosite pentru a scrie un jurnal. Amintiți-le elevilor să ia pliantul acasă, pentru a-l dezbate împreună cu ceilalți membri ai familiei.

Rugați elevii să înceapă jocul. Plimbați-vă prin clasă pentru a-i ajuta sau pentru a le răspunde posibilelor întrebări. Jocul va dura 20 -30 de minute, perioadă după care veți anunța sfârșitul primei runde. Adunați materialele și păstrați-le pentru Activitatea 2.

Verificare

Rugați elevii să răspundă următoarele întrebări de reflecție asupra noțiunilor recepționate în cadrul jocului Comunitatea și a Fișei personale bancare:

- Care sunt pașii cheie în ceea ce privește administrarea banilor?
- Cum urmărești evoluția banilor?
- De ce este un cont bancar important?

Rezumat și recapitulare

Treceți în revistă vocabularul utilizat în această lecție.

Revedeți procesul de depunere și retragere de numerar.

Amintiți-le elevilor faptul că oamenii își deschid conturi bancare pentru a-și administra banii și pentru a-i păstra în siguranță.

Explicați faptul că în lecțiile următoare elevii vor învăța diferite modalități de a câștiga bani și de a-i utiliza într-un mod eficient. Ei vor iniția o afacere imaginară și vor lua decizii financiare importante.

Multumiți-le elevilor pentru faptul că au lucrat bine împreună. Spuneți-le că, în cadrul lecției următoare vor juca runda a doua a jocului.

Oportunități suplimentare de învățare

Oportunitatea 1

Rugați elevii să își creeze propria unitate valutară pentru joc. Lucrând în echipe mici, elevii vor observa planșele și vor determina cantitatea de bani necesară; totodată, ei își pot realiza propriul design pentru moneda proprie care va fi utilizată în cadrul jocului.

Oportunitatea 2

Cereți-le elevilor să intervieveze un adult în legătură cu rolul pe care banii îl joacă în viața sa. Elevii pot formula întrebări precum:

- Cum câștigi bani?
- Pe ce cheltui banii?
- Cât la sută din câștiguri depui într-un cont de economii?
- Ce achiziții pe termen lung intenționezi să faci cu acești bani?

După finalizarea interviului, elevii pot prezenta celorlalți ce au aflat.



Oportunitatea 3

Exersați, în grupuri mici, tranzacțiile bancare. Instruiți elevii să realizeze materialele (banii utilizați, cecurile, registrele și formularele de retragere și depunere) și să joace, pe rând, rolul unui client și al unui bancher. Astfel, pot exersa completarea formularelor și servirea clienților.

Bibliografie

Money Business: Banks and Banking, Ernestine Giesecke, 2003. ed. Heinemann . Nivel: clasele 3-5. Nivel de dificultate (citire): 5.7. Nonficțiune. Detalii despre bănci, istoria băncilor, cum să alegi o bancă, declarații bancare și cariere în domeniul bancar.

Owen Foote, Money Man, Stephanie Greene, 2000. ed. Clarion. Nivel: clasele 1-4. Grad de dificultate (citire): 1-3.7. Ficțiune. Owen și prietenul lui Joseph învață să respecte banul obținut prin muncă și să se mândrească cu o treabă bine făcută.

The Kids' Allowance Book, Amy Nathan, 1998. ed. Walker & Co. Nivel: clasele 3 -6. Grad de dificultate (citire): 6.8. Nonficțiune. Explică metodele de a obține bani de buzunar, o mărire de salariu, plăți la timp și ce să faci cu banii câștigați.

Young Zillionaire's Guide to Money and Banking, Clare Tattersal, 2000. ed. Rosen. Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate (citire): 5.9. Nonficțiune. Discută procesele din interiorul sistemului bancar.

www.usmint.gov/kids/

Website-ul monetăriei SUA. Detalii despre monezi, monetărie și istoria SUA.



Activitatea 2

Valoarea banilor

Rezumat

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.

Obiective

Elevii vor fi capabili să:

- Identifice caracteristicile unei atitudini etice pozitive de muncă;
- Realizeze distincția între a lucra pentru cineva și a lucra pentru sine;
- Identifice modurile prin care pot câștiga bani.

Obiectivele de învățare ale jocului:

- Exersarea deprinderilor de administrare a banilor prin adoptarea deciziilor etice în afaceri.

Pregătirea activității

Elevii vor juca runda a doua a jocului Comunitatea, în cadrul acestei activități.

Revizualizați pliantul numărul 2. Acesta definește termeni cheie, furnizează suport material pentru elevi și oferă idei de împărtășit cu părinții/ tutorii.

Revedeți recomandările de la pagina a 9-a ghidului.

Treceți în revistă lista activităților și pe cea a materialelor. Se va lucra în echipe. Se recomandă utilizarea acelorași echipe construite în cadrul activității de data trecută.

Instrucțiunile pentru joc se găsesc la pagina a 15-a a ghidului. Revizualizați toate instrucțiunile înainte de a prezenta jocul elevilor.

Determinați cel mai bun loc pentru a juca jocul "Comunitatea". Planșele de joc au fost create pentru a fi folosite pe o masă mare sau pe podea.

Se recomandă utilizarea calculatoarelor numerice, aduse de către profesor/consultant voluntar sau chiar de însuși elevii din clasa dumneavoastră.

Postați termenii cheie într-un loc vizibil sau spuneți-le elevilor să îi caute în glosarul din pliant.

Concepte și termeni cheie

Afacere
Angajat
Antreprenor
Venit
Abilitate dobândită
Mentor
Model de conduită
Liber profesionist
Etică de muncă

Abilități

Ascultare activă
Comparare și contrastare
Completarea formularelor
Calculare
Desenare
Urmărirea indicațiilor
Potrivire și clasificare
Lucrul în echipă



Timpul recomandat

Această activitate durează, de obicei, 60 de minute. Există posibilitatea ca în clasă să nu existe un ceas de perete deci luați în considerare posibilitatea de a aduce un ceas de mână.

Materiale

- 24 cartonașe de nume (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 24 bucăți pliant 2;
- 24 de Fișe bancare personale (cele folosite în cadrul activității 1);
- 36 piese de joc (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 planșe de joc (față-verso);
- 4 zaruri (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 calculatoare numerice (opțional, nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România);
- 24 creioane (opțional, nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România).

Prezentare

Introducere

Salutați elevii. Distribuți cartonașele de nume. Rugați elevii să își scrie numele pe ecusoane și să le poarte în timpul activității. Asigurați-vă că aveți propriul cartonaș de nume.

Pentru o discuție generală utilizați întrebările de reflecție asupra conceptelor transmise, din ultima lecție.

Spuneți elevilor faptul că, în timpul acestei activități vor învăța diferite lucruri despre bani. Întrebați dacă știu semnificația expresiei "banii nu cresc în copaci". Discutați despre semnificația acestei zicale. Dacă banii nu cresc în copaci, atunci de unde vin? Explicați metodele prin care se pot obține banii: cadou, vânzarea unor obiecte și muncă. Cereți-le elevilor să discute metodele prin care au primit/câștigat bani.

Spuneți elevilor faptul că vor juca un joc numit "Caută și găsește" pentru a-i ajuta să identifice diferitele metode.

Întrebări relevante :

De ce sunt banii importanți pentru noi? În ce scop îi folosim?

Este important să ai un cont bancar? De ce?

Indicații de transmitere a informațiilor

Elevii pot completa această parte a activității în echipe inițial formate, în echipe de câte 2 persoane sau individual.



Termeni cheie

Afacere: totalitatea activităților care înglobează realizarea, cumpărarea și comercializarea bunurilor și serviciilor.

Angajat: persoană care lucrează pentru o altă persoană, în schimbul unei sume de bani.

Antreprenor: persoană care creează și administrează o nouă afacere.

Abilitate dobândită: deprindere care se dobândește prin antrenament sau exercițiu.

Mentor: persoană cu experiență, care te poate sfătui.

Model: persoană capabilă să reprezinte un bun exemplu.

Liber profesionist: persoană care lucrează pentru sine, nu pentru o altă persoană/companie.

Etica de muncă: un set de valori bazate pe muncă și corectitudine.

Întrebări relevante:

Cunoașteți pe cineva care adoptă un comportament etic?

Cum ați descrie persoana respectivă?

Activitatea

Jocul "Caută și găsește"

Formați 4 echipe de elevi. Dacă este posibil, lucrați în echipele construite în cadrul activității precedente.

Oferiți fiecărui elev un pliant 2 și spuneți-le să își scrie numele pe propriul pliant.

Revizualizați lista obiectelor necesare pentru joc, existentă pe pliant. Explicați faptul că, elevii vor localiza pe planșă toate slujbele și afacerile listate. Pe măsură ce elevii le găsesc, le vor elimina din lista de pe pliant. Elevii vor continua acest proces până în momentul în care toate slujbele și afacerile vor fi identificate în listă.

Distribuiți fiecărei echipe o planșă de joc și transmiteți-le elevilor să înceapă jocul. În timp ce așteptați sfârșitul jocului, încurajați elevii să discute despre informațiile acumulate și să se gândească la alte exemple pe care să le noteze în spațiul destinat acestui lucru, de pe pliant.

Acordați-le 2 minute pentru a termina jocul.

Explicați-le faptul că tinerii, urmând exemplul adulților pot câștiga bani muncind. Una dintre metode o reprezintă munca pentru o firmă – asistent casier, angajat într-o spălătorie pentru autovehicule, curier diverse firme cu diferite obiecte de activitate. În acest fel, ei vor deveni angajați ai firmei. A avea o slujbă înseamnă respectarea regulilor firmei și lucrul în cadrul firmei între orele de program. Totodată, poate fi un mod excelent de a face bani și de a învăța lucruri interesante și utile de la persoane cu experiență, fie tineri sau adulți.

O alta metodă de a strânge bani este inițierea unei afaceri proprii și transformarea în antreprenori. Acești indivizi creativi găsesc o modalitate mai bună de a furniza servicii sau bunuri consumatorilor. Activitatea este ideală pentru tineri deoarece poate fi realizată în funcție de orarul de la școală și alte activități.

Rugați elevii să observe ilustrațiile de pe pliant. Explicați-le elevilor faptul că etica de muncă reprezintă un set de valori bazate pe muncă și corectitudine.

Revizuiți caracteristicile eticii pozitive de muncă listate în pliant și apoi rugați elevii să identifice caracteristici suplimentare. Posibilele sugestii ar putea include: adoptarea deciziei corecte, onestitate, încredere și siguranță.

Explicați faptul că una dintre cele mai sigure posibilități de a fi o persoană etică o reprezintă munca depusă pentru cineva care înglobează acele caracteristici. Această persoană se numește mentor. Spuneți elevilor că mentorii îi pot ajuta să deprindă anumite abilități și reguli importante, pot fi modele de conduită și pot da sfaturi despre cum să ai succes în viitor.

Adresați întrebările relevante și încurajați elevii să se gândească la adulți care consideră că ar putea să fie mentori. Instruiți-i să noteze pe pliantele lor numele acestor persoane și caracteristicile care le recomandă drept modele de conduită.



Jocul “Comunitatea”

Elevii vor juca runda a doua. Dacă este posibil, continuați jocul în aceleași echipe pe care le-ați format inițial.

Distribuiți fiecărui elev Fișa bancară personală.

Distribuiți fiecărui grup o planșă de joc, piesele de joc și câte un zar.

Recitiți obiectivele rundei a 2-a localizate pe pagina a 2-a a Fișei bancare pentru persoane juridice.

Cereți elevilor să înceapă jocul. Plimbați-vă prin clasă pentru a-i ajuta sau pentru a răspunde întrebărilor.

Acordați echipelor 20 - 30 de minute pentru a juca și precizați momentul de încheiere.

Colectați fișele bancare personale completate, planșele de joc, zarurile și piesele jocului. Păstrați materialele pentru activitatea numărul 3.

Verificarea însușirii conceptelor

Pe măsură ce revizualizați jocul Comunitatea și înregistrările de pe fișele bancare personale adresați elevilor următoarele întrebări:

- Ce fel de afacere ați dori să inițiați?
- Cum puteți aplica ceea ce ați învățat astăzi?
- Care sunt caracteristicile unei persoane cu o etică de muncă pozitivă?

Rezumat și concluzii

Revedeți, pe scurt, termenii cheie introduși, relația dintre muncă și venit, diferența dintre a lucra pentru sine sau pentru altcineva.

Reluați caracteristicile care descriu o persoană etică. Explicați faptul că, în sesiunile viitoare, elevii vor învăța despre economisire și cheltuire. Spuneți-le elevilor că, în curând, vor pune bazele propriei afaceri virtuale.

Multumiți elevilor pentru participarea la jocul Comunitatea și pentru cooperare.



Strategii de predare

Adăugați elevii noi celor mai mici grupuri deja existente.

Rugați grupurile existente să explice rolul și semnificația înregistrărilor din fișele bancare noilor membri.

Întrebările relevante pot fi folosite la scrierea unui jurnal al experienței.

Amintiți-le elevilor să ia pliantul 2 acasă pentru a împărtăși informațiile primite cu familiile lor.

Oportunități suplimentare de învățare

Oportunitatea 1

Lucrând în echipe, elevii identifică organizații locale care pot beneficia de donații sau voluntari (cantină socială, furnizarea meselor oamenilor fără adăpost). Cereți elevilor să găsească metode pentru a ajuta organizația și să construiască un plan de acțiune. Ei vor fi nevoiți să ceară ajutorul unui adult pentru a duce la îndeplinire aceste planuri.

Oportunitatea 2

Utilizând informațiile despre etică de muncă din pliant, elevi desenează un autoportret. Cereți-le să adauge abilitățile și caracteristicile personale referitoare la o etică de muncă pozitivă și apoi să arate celorlalți portretul.

Oportunitatea 3

Instruiți echipele de elevi să creeze un joc "Caută și Găsește", utilizând fie poze, fie desene pentru a crea imaginea unui loc precum o clasă sau un întreg oraș. Adăugați și identificați oameni, locuri și lucruri care au legătură cu munca și cu banii. Apoi, cereți echipelor să realizeze un schimb de poze și să localizeze diferitele elemente.

Bibliografie

America's Most Wanted Fifth Grader, Jan Lawrence, Linda Raskin, 1997. ed. Scholastic, Nivel: clasele 4-8. Grad de dificultate (citire): 5.5. Ficțiune. Doi prieteni sunt păcăliți de o afacere menită să îi facă să-și piardă banii.

Earning Money, Natalie M. Rosinsky, 2004. ed. Compass Point Books. Nivel: clasele 3-5. Grad de dificultate: 3.7. Nonficțiune. Descoperă diferite metode de a face bani.

Learning about the Work Ethic from the Life of Cal Ripken, Jr., Jeanne Strazzabosco, 1999. Ed PowerKids. Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate(citire) : 2.9. Nonficțiune. O scurtă biografie despre Cal Ripken și munca depusă în cadrul carierei în fotbalul american.

www.moneyfactory.com/kids/start.html

Creat pentru copii cu vârstele 5-8, respectiv 9-13, acest website conține jocuri și informații despre bani.



Abilități

Aritmetică
Organizarea datelor
Comparare și
contrastare
Raționament
deductiv
Urmărirea
instrucțiunilor scrise și
verbale
Munca în echipă
Autoevaluare
A sta la rând
Construirea vocabu-
larului

Balanța de plăți

Rezumat

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.

Obiective

Elevii vor fi capabili să:

- facă legatura între abilitățile personale și statutul de liber profesionist;
- înțeleagă semnificația și rolul unui studiu de piață;
- identifice între 3 și 5 metode de a împărți, economisi și cheltui venitul personal.

Obiectivele jocului "Comunitatea":

- exersarea deprinderilor de administrare a banilor;
- exersarea procesului de adoptare a deciziilor financiare personale;
- împărțirea, economisirea și cheltuirea banilor în mod egal, în același timp cu păstrarea în cont a sumei de echilibru de 5 lei.

Pregătirea activității

Elevii vor juca runda a treia a jocului "Comunitatea". Familiarizați-vă cu semnificația câmpurilor "Oprire pentru odihnă" de pe planșa de joc și cu înregistrările de pe pagina a 4-a a fișei personale bancare. Instrucțiunile pentru joc se găsesc la pagina a 15-a a ghidului.

Revizualizați pliantul 3, necesar desfășurării sesiunii a 3-a de lucru. Acest pliant furnizează definiția termenilor cheie, suport material elevilor, idei spre dezbateri cu părinții/ tutorii.

Recitiți recomandările de lucru cu elevii de la pagina a 9-a a ghidului.

Revizualizați lista activităților și a materialelor. Elevii vor lucra în echipe (preferabil, aceleași echipe formate pentru activitățile precedente).

Stabiliți cel mai bun loc pentru a juca jocul "Comunitatea". Planșele de joc au fost create pentru a fi folosite pe o masă mare sau pe podea.

Este recomandat ca dumneavoastră să procurați un număr suficient de calculatoare numerice pe care să le oferiți elevilor în timpul desfășurării jocului.

Postați termenii cheie într-un loc vizibil sau transmiteți-le elevilor să îi caute în glosarul din pliantul 3.



Întrebări relevante

Care este diferența dintre a fi angajat și a conduce afacerea proprie?

Care sunt modurile prin care elevii de vârstă voastră pot câștiga bani?

Ce presupune un comportament de muncă etic ?

Strategii de predare

Exemplificați modul în care se poate completa secțiunea "Despre mine", prin împărtășirea intereselor personale și a abilităților.

(Notă: acest lucru poate fi dificil pentru unii elevi. Fiți pregătiți să explicați în mod detaliat pașii exacti anumitor echipe.)

Timpul recomandat

Această activitate durează, de obicei, 60 de minute. Există posibilitatea, ca în clasă, să nu existe un ceas de perete deci luați în considerare posibilitatea de a aduce un ceas de mână.

Materiale necesare

- 24 cartonașe de nume (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 24 bucăți pliant 3;
- 24 Fișe bancare personale completate (de la sesiunea 1 și 2);
- 36 piese de joc (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 table de joc « Comunitatea » (față-verso);
- 4 zaruri (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 calculatoare numerice (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România);
- 24 creioane (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România).

Prezentare

Introducere

Salutați elevii. Distribuți cartonașele de nume. Rugați elevii să își scrie numele pe cartonașe și să le poarte în timpul activității. Asigurați-vă că aveți propriul dumneavoastră cartonaș de nume.

Aveți în vedere utilizarea întrebărilor relevante notate pe margine pentru a relua obiectivele activității precedente.

În completarea unei etici pozitive de muncă, majoritatea slujbelor necesită deținerea unor anumite abilități și trecerea prin anumite sesiuni de formare.

Explicați elevilor faptul că, în această activitate, vor studia propriile abilități și interese, vor învăța multiple aspecte despre cercetarea de piață și vor juca runda finală a jocului "Comunitatea".

Întrebați elevii dacă au frați/ surori sau prieteni care lucrează. Ce fel de slujbe au aceștia? Care sunt abilitățile necesare acestor slujbe? Lucrează la un restaurant sau poate un parc de distracții? Care sunt cerințele pentru aceste slujbe? Este necesară o sesiune de instruire/pregătire specială? Este necesară o diplomă de absolvire a liceului?

Adresați elevilor întrebări despre profesorii lor. Ce abilități au aceștia? Care sunt cerințele pentru acest tip de post? Explicați faptul că profesorii trebuie să dețină o diplomă de absolvire studii superioare și una pedagogică. Accentuați faptul că, diferite slujbe necesită diferite calificări.



Activitatea

Distribuiți pliantul 3 și recitiți secțiunea “Despre mine” împreună cu elevii. Explicați faptul că, explorarea abilităților și intereselor proprii reprezintă primul pas spre descoperirea oportunităților de afaceri. Rugați elevii să completeze această parte a pliantului, timp de 5 minute.

Spuneți-le elevilor că este important să aleagă o profesie care să le placă, care să fie interesantă și care să se potrivească cu abilitățile și domeniile lor de interes.

Expirarea timpului de lucru. Rugați elevii să prezinte răspunsurile colegilor sau să se grupeze în echipe de câte două persoane pentru a discuta despre ceea ce au învățat. Aceste informații îi vor ajuta să ia o decizie potrivită atunci când vor fi nevoiți să decidă tipul afacerii pe care să o inițieze în cadrul activității numărul 4.

Rugați elevii să facă sugestii în ceea ce privește tipul de afacere pe care ar dori să o înființeze. Precizați-le exemple de slujbe și afaceri descrise în pliant. Explicați-le faptul că sunt foarte multe oportunități disponibile.

Cereți-le elevilor să lucreze cu un partener pentru a revizui lista și pentru a aduce exemple suplimentare. Permiteți-le, timp de 2 minute, să își completeze lista. Ajuțați-i să înțeleagă ce fel de slujbe și afaceri sunt potrivite pentru vârsta pe care o au.

Apoi, discutați lista abilităților prezentată în pliant. Răspundeți întrebărilor referitoare la această listă și rugați elevii să ofere propriile exemple. Rugați elevii să încercuiască slujbele și afacerile care îi interesează, în concordanță cu abilitățile pe care le au și cele pe care ar dori să le dobândească.

Pentru a recapitula, adresați următoarele întrebări:

- Abilitățile voastre se potrivesc slujbelor și afacerilor care vă interesează?
- Aveți abilitățile necesare?
- Vreți să obțineți/ dezvoltăți aceste abilități?

Postați termenul “cercetare de piață” într-un loc vizibil. Explicați faptul că, cercetarea de piață este procesul prin care se identifică nevoile comunității, momentul și locul în care sunt necesare și cât sunt dispuși să plătească pentru satisfacerea acestor nevoi.

Explicați faptul că realizarea unui studiu de piață nu reprezintă un lucru dificil, dar poate dura foarte mult timp. Cercetarea de piață începe prin a înțelege mediul în care trăiești.

Formați echipele pentru jocul “Comunitatea”. Distribuiți o planșă de joc fiecărui grup. Adresați întrebările relevante de la pagina 28 și rugați elevii să simuleze un proiect de cercetare de piață.

Adresați fiecare întrebare și accordați-le aproximativ 2 minute elevilor pentru a-și nota răspunsurile. Rugați fiecare echipă să prezinte propriile rezultate. Cereți-le elevilor să se gândească la oameni pe care îi cunosc și care ar putea să îi ajute la realizarea cercetării de piață în comunitatea lor.

Spuneți elevilor faptul că vor utiliza aceste informații pentru a dezvolta un plan de afaceri în cadrul activității numărul 4.

Termeni cheie

Studiu de piață: procesul prin care se pot identifica necesitățile comunității, când și unde sunt necesare și cât ar fi dispuși oamenii să plătească pentru a-și satisface aceste nevoi.

Strategii de predare

Rugați elevii să se ridice în picioare. Simulați realizarea unui studiu de piață prin adresarea unei serii de întrebări precum “cui îi place înghețata de cacao?”, “cine poartă blue jeans?”. Atunci când elevii nu pot răspunde pozitiv, se vor așeza. La fiecare răspuns, veți vedea elevi diferiți ridicându-se și așezându-se.



Întrebări relevante

Cine locuiește în comunitate? Ce observații puteți aduce în legătură cu rezidenții comunității?

Ce firme operează în cadrul comunității? Ce firme nu acționează în cadrul comunității?

Ce afaceri sau produse credeți că ar fi cumpărate?

Strategii de predare

Adăugați elevii noi echipelor mai mici existente.

Amintiți-le elevilor faptul că trebuie să păstreze în cont un minimum de 5 lei.

Amintiți-le elevilor să ia acasă pliantul și fișa personală bancară pentru a le dezbate împreună cu familia/tutorii.

Jocul “Comunitatea”

Elevii vor juca runda a treia a jocului “Comunitatea”. Dacă este posibil, mențineți echipele de elevi formate în timpul sesiunilor precedente. Precizați-le faptul că este ultima dată când vor juca acest joc.

Distribuiți fiecărui student fișa bancară personală.

Distribuiți fiecărei echipe o planșă pentru joc, piese de joc și un zar.

Revedeți obiectivele rundei a 3 –a, de la pagina a 3-a a fișei bancare personale. Elevii vor folosi această pagină în timpul rundei finale.

În decursul rundei a 3-a, elevii nu pot trece de câmpul “Oprire pentru odihnă” fără a face pauză. La cele trei câmpuri de “Oprire pentru odihnă”, elevii vor decide câți bani au nevoie să retragă din cont.

Utilizând ultima pagină a fișei personale bancare drept fișă de planificare, elevii vor determina cantitatea de bani pe care o vor împărți, economisi sau cheltui. Acest lucru reprezintă ultima etapă a rundei.

Începeți jocul. Plimbați-vă prin clasă pentru a ajuta elevii în completarea fișelor personale bancare sau pentru a le răspunde întrebărilor.

Jocul va dura între 20 și 30 de minute. La sfârșit, cereți elevilor să descrie modul în care au distribuit venitul. Considerați că elevii au o realizare prin notarea: celei mai mari cantități de bani economisită, cea mai bună alocare a fondurilor, cea mai caritabilă echipă și așa mai departe.

Strângeți materialele (planșele de joc, piesele de joc și zarurile). Păstrați-le în setul de materiale până la următoarea activitate.

Verificarea însușirii conceptelor

În vederea revizualizării acțiunilor înregistrate în timpul jocului “Comunitatea” și completării fișei personale bancare, cereți elevilor să se gândească la următoarele întrebări:

- Cum v-ați împărțit banii?
- Câți bani ați decis să economisiți?
- Cum ați ales să cheltuiți banii?

Rezumat și recapitulare

Realizați o scurtă recapitulare a termenilor cheie și amintiți-le elevilor legătura dintre interesele personale, abilități și oportunități de afaceri. Menționați și recapitulați importanța cercetării de piață.

La sfârșitul activității a treia, apreciați eforturile și realizările elevilor. Încheiați prin a le spune despre următoarea etapă a programului Sensul banilor – pornirea propriilor afaceri.



Oportunități suplimentare de învățare

Oportunitatea 1

Creați întrebări de bază pentru interviuri în scopul obținerii unei slujbe, împreună cu elevii. Grupați elevii în intervievați și interviuatori. Cereți-le acestora să explice diferența dintre a fi interviuat și a intervieva.

Oportunitatea 2

Având ca bază cunoștințele despre cercetarea de piață, cereți elevilor să realizeze un studiu de piață pe o temă care îi interesează.

Oportunitatea 3

Invitați membrii ai comunității locale pentru a le vorbi elevilor. Aceștia pot fi: polițiști, pompieri, profesori, doctori, electricieni, oameni de știință, judecători, avocați, funcționari, mecanici sau frizeri. Rugați elevii să pregătească întrebări pentru invitați. Scrieți scrisori de mulțumire vorbitorilor, pentru acordarea timpului și împărtășirea informațiilor despre afacerea sau locul lor de muncă.

Bibliografie

Not for a Billion Gazillion Dollars, Paula Danziger, 1992. ed. PaperStar. Nivel: clasele 5-8. Grad de dificultate (citire): 6.2. Ficțiune. Matthew, care are 11 ani, pornește propria afacere.

Career Ideas for Kids Who Like Money, Diane Lindsey Reeves, 2001. Nivel: clasele 5-8. Grad de dificultate (citire): 6. Nonficțiune. Oferă copiilor o varietate de idei pentru carieră.

www.orangekids.com

Bine ați venit pe Planeta Portocalie. Aceste site reprezintă un mod simplu și distractiv pentru elevi, de a învăța despre importanța economiilor personale. Include resurse pentru profesori despre diferite teme financiare.



Activitatea 4

Construirea unei afaceri

Rezumat

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.

Obiective

Elevii vor fi în stare să:

- definească pașii principali în planificarea și demararea unei afaceri;
- calculeze cheltuielile de operare și veniturile pentru afaceri mici;
- dezvolte un plan de afaceri în funcție de interesele și abilitățile proprii.

Pregătirea activității

Utilizați pliantul numărul 4. Aceasta furnizează informații necesare dezvoltării planului de afaceri.

Recitiți recomandările de la pagina a 9-a a ghidului.

Revizualizați lista activităților și a materialelor necesare. Elevii vor lucra în echipe, preferabil aceleași formate pentru sesiunile trecute.

Se recomandă utilizarea calculatoarelor numerice, aduse de profesori sau voluntarii consultanți pentru a fi folosite în timpul activității.

Plasați termenii cheie într-un loc vizibil sau spuneți-le elevilor să îi caute în glosarul din pliantul 4.

Timp recomandat

Această activitate durează, de obicei, 60 de minute. Există posibilitatea ca în clasă să nu existe un ceas de perete, deci luați în calcul posibilitatea de a aduce un ceas de mână pentru a ține evidența timpului.

Materiale

- 24 cartonașe de nume (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 24 bucăți pliant 4;
- 36 piese de joc (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 24 creioane (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România);
- 4 calculatoare numerice (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România).

Termeni cheie
Plan de afaceri
Estimare
Cheltuieli
Profit
Costuri de debut

Abilități

Aritmetică
Comparare și contrastare
Raționament deductiv
Rezolvarea problemelor
Urmărirea instrucțiunilor scrise și verbale
A sta la rând
Consolidarea vocabularului

Întrebări relevante

Care este diferența dintre a avea o slujbă și administra o afacere?

Care sunt metodele prin care elevii de vârstă voastră pot câștiga bani?

Ce presupune un comportament etic la locul de muncă?



Prezentare

Introducere

Întâmpinați elevii prin a le ura bun venit. Împărțiți cartonașele de nume. Rugați elevii să își scrie numele pe acestea și să le poarte în timpul activităților. Asigurați-vă că dumneavoastră purtați propriul ecuson.

Amintiți-le elevilor că în cadrul activității precedente au explorat propriile interese și abilități, au învățat despre cercetarea de piață și s-au gândit la posibile idei de afaceri.

Amintiți-le elevilor de existența unei legături între abilități, interese și oportunități de afaceri.

Cereți-le să se gândească la tipuri de afaceri pe care le-ar putea porni.

Elevii se vor împărți în echipe, în funcție de interesele și tipurile de afaceri pe care doresc să le pornească. Aceste echipe vor juca jocul "Afacerea" în timpul activităților 5 și 6.

Activitate

Odată ce elevii sunt grupați în funcție de tipul afacerii, pot începe să își construiască propria afacere. Accentuați faptul că unele afaceri pot fi pornite cu puțini bani sau chiar fără bani. De exemplu, o firmă care oferă servicii de îngrijire a cățeilor nu va avea nevoie decât de pliante pentru a informa oamenii de existența ei, în vreme ce îngrijirea copiilor necesită nu doar promovare, ci și cursuri pentru deprinderea și dezvoltarea unor abilități specifice.

Explicați faptul că banii și timpul petrecut pentru pornirea afacerii se numesc costuri de debut, care de obicei se plătesc o singură dată.

Pentru a oferi mai multe explicații, rugați grupurile să se gândească la materialele de care ar avea nevoie o afacere care oferă servicii pentru îngrijirea animalelor de casă. Posibile răspunsuri includ diferite bucurii pentru căței, pliante de promovare și lese.

Distribuiți pliantele 4. Explicați faptul că planificarea este cea mai bună metodă pentru a asigura succesul. Un plan de afaceri este necesar pentru a ajuta echipele să identifice componentele necesare deschiderii unei afaceri și reprezintă o descriere a afacerii propuse și a activităților întreprise pentru a o porni.

Prin realizarea unui plan de afaceri, indivizii pot determina costurile de debut și alte cheltuieli care pot apărea.

Utilizând întrebările relevante notate pe margine, cereți elevilor să citească secțiunea de costuri de început implicate de Serviciul pentru Animale de casă. Ajutați-i să înțeleagă cum a avut succes afacerea.

Strategii de predare

Este posibil să fiți nevoiți să îi ghidați pe elevii în activitatea de formare a echipelor.

Termeni cheie

Costuri de debut: bani și timp cheltuiți pentru demararea unei afaceri.

Plan de afaceri:

o planificare în timp și din punct de vedere logistic și financiar a unei afaceri propuse.

Întrebări relevante

De ce obiecte au nevoie Emilia și Andrei pentru a porni afacerea? Determinați costurile aferente fiecărui articol. De exemplu: Câți bani vor cheltui pentru a trata câinii? Cât îi va costa să angajeze personal nou? Care vor fi costurile de început? Cât vor cheltui pe activitatea de promovare?



Strategii de predare

Plimbați-vă prin clasă pentru a ajuta elevii în completarea planului de afaceri.

Daca aceștia nu reușesc să realizeze un logo atrăgeți-le atenția către cel din exemplu și alte logo-uri prezentate în clasă.

Termeni cheie

Estimare: îi spune clientului suma pe care se poate aștepta să o plătească pentru un anumit bun sau serviciu, cu o anumită probabilitate.

Cheltuieli: suma de bani plătită furnizorilor pentru marfa furnizată și alte bunuri.

Profit: venit câștigat după ce toate costurile au fost plătite.

În continuare, revizualizați informațiile despre planul de afaceri. Ajutați elevii să identifice ce anume plănuiesc Emilia și Andrei și să le spună clienților despre afacerea lor. Elevii ar trebui să răspundă prin descrierea obiectului de activitate al afacerii, programul de lucru, modalitate de contact și motivul pentru care constituie cel mai bun furnizor de servicii pentru animale de casă, din zonă.

Asigurați-vă de faptul că unul din pașii inițiali este selectarea unui nume pentru afacere. Echipele își vor scrie numele pe pliant. Amintiți-le faptul că numele ar trebui să informeze potențialii clienți în legătură cu bunurile și serviciile oferite.

Lucrând în echipe, timp de 10 minute, elevii vor citi și completa secțiunea "Afacerea noastră" din interiorul pliantului.

La sfârșitul timpului alocat, rugați un membru al grupului să explice planul echipei.

Spuneți-le elevilor că acum, odată ce cunosc tipul și numele afacerii, este timpul să creeze un logo.

Rugați elevii să ia în considerare logo-ul din exemplul precedent. Acesta orientează clienții în privința obiectului de activitate al afacerii? Ce vă place în legătură cu acest logo? Ce ați schimba?

Fiecare elev își va crea un logo pentru afacerea sa. Acordați-le elevilor 5 minute pentru a-și crea logo-urile. Apoi, rugați fiecare echipă să selecteze unul dintre logo-uri pentru a le reprezenta afacerea. Luați fiecare logo și lipiți-l pe o piesă de joc. Echipele vor folosi aceste piese în cursul jocului "Afacerea" în timpul activităților 5 și 6.

Acum, direcționați elevii către secțiunea "estimări" din pliant. Explicați faptul că, afacerile furnizează estimări clienților. O estimare îi comunică unui client suma pe care ar trebui să se aștepte să o plătească pentru un bun sau un serviciu.

Accentuați faptul că planificarea este esențială pentru a oferi clienților estimări corecte. Deoarece estimările trebuie să fie corecte, planificarea slab calitativă poate determina profitul. Profitul este suma rămasă după plățirea tuturor costurilor. Explicați faptul că un cost este suma de bani plătită pentru provizii și alte bunuri necesare.

Adresați întrebările notate pe marginea paginii 33 pentru a ghida discuția, pentru a indica impactul competiției și pentru a accentua importanța estimărilor corecte.

Utilizând exemplul precedent, cereți echipelor să calculeze un cost estimativ pentru afacerea proprie. După 10 minute, cereți-le să completeze câmpul aferent din pliant.

Amintiți-le echipelor faptul că, dacă estimarea este mai mică decât costul final, afacerile vor pierde bani și cereți-le să prezinte estimările. Explicați că a avea propria afacere poate fi distractiv și satisfăcător, dar că, totodată, necesită multă muncă și o planificare atent realizată.



Verificarea însușirii conceptelor

Pe măsură ce revizuiți planul de afaceri, cereți-le elevilor să se gândească la următoarele întrebări:

- Ce ar trebui inclus într-un plan de afaceri?
- De ce este important să ai un plan de afaceri înainte de a începe o afacere?
- De ce este estimarea importantă?

Rezumat și recapitulare

Reluați, pe scurt, vocabularul introdus în această lecție. Amintiți-le elevilor că demararea unei afaceri necesită planificare și multă muncă.

Explicați-le faptul că în sesiunile următoare elevii vor învăța pașii spre a deveni un consumator inteligent. Ei vor explora diferitele metode de promovare și modalitățile prin care pot evita reclamele înșelătoare, vor fi incapabili să determine diferența între cheltuieli personale și cele implicate de inițierea unei firme.

Multumiți elevilor pentru efort și participare. Spuneți-le că vor juca jocul "Afacerea" în activitatea 5 și vor discuta despre mai multe modalități de a-și dezvolta afacerea.

Oportunități suplimentare de învățare

Oportunitatea 1

Provocați elevii să se gândească la tipul de slujbă pe care ar dori să îl aibă și să scrie abilitățile necesare. Listați descrierile pe o planșă informativă. Rugați elevii să citească descrierile, să găsească slujba care îi interesează și să își scrie propriile abilități. La sfârșit, cereți elevilor să vorbească cu persoana care a scris descrierea slujbei de care sunt interesați și să afle dacă sunt potriviți pentru acel post.

Oportunitatea 2

Colectați câteva cărți de vizită de la diferite persoane pe care le cunoașteți. Utilizând exemplele, cereți elevilor să își deseneze propriile cărți de vizită. Luați fiecare carte de vizită și faceți câteva copii pe care elevii le vor schimba între ei.

Oportunitatea 3

Organizați un târg de joburi. Invitați oameni de afaceri pentru a furniza informații despre companiile lor. Realizați standuri de prezentare și încurajați elevii să adreseze întrebări despre diferitele afaceri reprezentate. După târg, întrebați elevii ce au învățat despre diferitele tipuri de afaceri și cereți-le să trimită note de mulțumire participanților.

Întrebări relevante

Ce se va întâmpla dacă estimările realizate de Emilia și Andrei vor fi mai mari decât ale concurenței?

Strategii de predare

Deoarece afacerile diferă între ele, cereți fiecărei echipe o estimare bazată pe exemplul analizat.

Amintiți-le elevilor să ducă pliantele acasă și să dezbată informațiile cuprinse în acesta împreună cu familia.



Bibliografie

What's Cooking, Jenny Archer? Ellen Conford, 1989. ed. Little Brown. Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate (citire): 4.5. Ficțiune. Un elev din clasele primare își pornește propria afacere.

Young Person's Occupational Outlook Handbook, Ministerul Muncii și SUA, 2003. ed. JIST. Nivel: clasele 5-8. Grad de dificultate (citire): 6.1. Descrie mai mult de 260 de slujbe.

Jobs for Kids: A Smart Kids' Q & A Guide, Jeanne Kiefer, 2003. ed. Millbrook. Nivel: clasele 5-8. de dificultate (citire): 7.1. Nonficțiune. Oferă informații despre pornirea, administrarea a 5 afaceri diferite și totodată sfaturi despre planificare și marketing.

The Kids Guide to Money Cents, Keltie Thomas, 2004. Kids Can Press. Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate (citire): 6.0. Nonficțiune. Explică următoarele concepte: bani, bănci, economii, bursa și afacerile copiilor.

www.makemoneykids.com

Acest website ajută elevii să își găsească slujbe în domeniile lor de interes.



Fii un consumator inteligent

Rezumat

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".

Obiective

Elevii vor fi capabili să:

- exerseze utilizând metodele prezentate pentru a deveni un consumator inteligent;
- identifice diferența între cheltuielile personale și cele ale firmei.

Obiectivele jocului "Afacerea":

- administrarea banilor prin adoptarea unor decizii inteligente;
- aplicarea pașilor necesari pentru a avea și a administra o mică afacere.

Pregătirea activității

Elevii se familiarizează cu jocul "Afacerea" în timpul sesiunii 5.

Recitiți pliantul numărul 5. Acesta este necesar pentru desfășurarea sesiunii pentru că definește termenii cheie, conține materiale suplimentare și oferă idei pentru a fi dezbătute împreună cu părinții/ tutorii.

Recitiți recomandările de lucru cu elevii de la pagina a 9-a a ghidului.

Revedeți, de asemenea, și listele cu activități și listele cu materiale. În cadrul acestei activități este utilizat lucrul în echipă. Se recomandă păstrarea echipelor formate pentru activitățile anterioare.

Familiarizați-vă cu materialele aferente jocului și cu instrucțiunile de la pagina a 34-a a ghidului.

Determinați cel mai bun loc pentru desfășurarea jocului. Se recomandă utilizarea calculatoarelor numerice. Pozitionați termenii cheie într-un loc vizibil sau chiar în glosarul elevilor din pliant.

Timp recomandat

Această activitate durează, de obicei, 60 de minute. Există posibilitatea ca în clasă să nu existe un ceas de perete, deci luați în calcul posibilitatea de a aduce un ceas de mână.

Termeni cheie

Consumator,
persoană juridică
Administrarea
banilor
Consumator,
persoană fizică

Abilități

Aritmetică
Comparare și
contrastare
Raționament deductiv
Evaluarea datelor
Rezolvarea probleme-
lor
Urmărirea
instrucțiunilor scrise și
verbale
Jocul de rol



Întrebări relevante

Precizați câteva exemple de afaceri care pot fi pornite de către elevi.

De ce este important să realizați un plan pentru orice afacere pe care vreți să o porniți?

Care este scopul unei estimări?

Termeni cheie

Consumator, persoană juridică:

O persoană care cumpără și vinde bunuri sau servicii pentru afacerea sa.

Administrarea banilor:

Adoptarea deciziilor în legătură cu obținerea, împărțirea, cheltuirea și economisirea banilor.

Consumator individual:

O persoană care cumpără bunuri sau servicii pentru propriul uz.

Material

- 24 cartonașe de nume (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 24 bucăți pliant 5;
- 1 foaie abțibilduri (opțional);
- 4 planșe de joc « Afacerea »;
- 4 zaruri (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 seturi de carduri de joc;
- 12 piese de joc (câte o piesă pentru fiecare afacere de la sesiunea 4);
- 12 fișe bancare pentru persoane juridice completate (câte un registru pentru fiecare afacere);
- 24 creioane (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement Romania);
- 4 calculatoare numerice (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement Romania).

Prezentare

Introducere

Salutați elevii. Împărțiți ecusoanele de nume. Rugați elevii să își scrie numele pe acestea și să le poarte în timpul activităților. Asigurați-vă că purtați propriul cartonaș de nume.

Reamintiți-le elevilor de ultima activitate în care au învățat despre planurile de afaceri, costuri de debut și estimări. Întrebările vă vor ajuta pentru a ghida discuția.

Spuneți-le elevilor faptul că în cadrul acestei sesiuni vor învăța ce este un consumator inteligent și vor exersa abilități de administrare a banilor.

Rugați elevii să se împartă din nou în echipe.

Explicați faptul că există două tipuri de consumatori. Primul tip este cel personal. Acești consumatori cumpără bunuri sau servicii pentru propriul uz. Rugați elevii să precizeze câteva exemple de achiziții personale.

Al doilea tip de consumator este cel de tip persoană juridică. Aceștia cumpără obiecte pe care le vor utiliza în cadrul afacerilor sau pe care le vor vinde la rândul lor (precum vopsea, pensule, timbre, hârtie, cești, ingrediente). Evidențiați faptul că aceste achiziții au un impact important asupra profitului companiei și că aceste decizii afectează atât afacerea cât și clienții.

Cereți elevilor să își imagineze ce s-ar întâmpla dacă o firmă ar cheltui prea mult. Dar dacă ar cumpăra produse de calitate inferioară? Explicați faptul că modul în care cheltuim banii este o decizie importantă. În toate domeniile aferente administrației banilor trebuie adoptate decizii. Pentru a avea succes este esențial să adoptăm decizii inteligente.



Strategii de predare

Adăugați elevii noi micilor grupe existente.

Înainte de a începe activitatea stabiliți regulile pe care trebuie să le respecte cei care nu vor fi implicați direct.

Directionați atenția elevilor către caracteristicile consumatorului inteligent. Explicați faptul că un consumator informat are informațiile necesare pentru a lua decizii înțelepte. Explicați faptul că înainte de a cheltui bani trebuie să:

- Se oprească și să se gândească
- Materializeze planul afacerii
- Adreseze întrebări
- Revadă informațiile acumulate
- Treacă la acțiune

Având afișul în față, citiți subtitlurile și cereți feedback elevilor. Încurajați elevii să utilizeze sistemul consumatorului inteligent. Utilizați următoarele completări:

(Să) **Se oprească și să se gândească.** Este timpul să te gândești să te gândești dacă este decizia corectă. Acest pas poate dura câteva minute sau mai mult. Depinde de natura achiziției. Întrebați elevii dacă fac acest pas atunci când cumpără ceva. De ce (nu)? Este o idee bună? De ce (nu)?

(Să) **Materializeze un plan.** În acest punct, consumatorii și-au cântărit opțiunile. Pentru a construi un plan, stabiliți tipul informației de care aveți nevoie, modul de a o obține și când este necesar să adopti o decizie. Întrebați elevii dacă fac acest pas atunci când cumpără ceva. De ce (nu)? Este o idee bună? De ce (nu)?

(Să) **Adreseze una dintre întrebări.** Adresarea întrebărilor ajută consumatorii să adopte decizii mai bune. Cereți elevilor să identifice întrebările pe care le-ar adresa înainte să facă o achiziție. Cui îi cer sfatul în aceste situații?

(Să) **Revadă informațiile acumulate.** Acest lucru permite adoptarea unei decizii potrivite. Întrebați elevii dacă parcurg acest pas atunci când cumpără ceva. De ce (nu)? Este o idee bună? De ce (nu)?

(Să) **Treacă la acțiune.** Atunci când fac o achiziție, consumatorii trebuie să păstreze bonul în cazul în care doresc să returneze bunul cumpărat. Amintiți-le elevilor că un consumator inteligent muncește mai mult dar are și beneficii mai multe.

Activitate

Elevii participă la o serie de jocuri de rol pentru a exersa și a demonstra alegerile unui consumator inteligent.

Distribuiți pliantul 5. Separați elevii în echipe și atașați fiecărei echipe un joc de rol. Spuneți-le elevilor că această activitate ar trebui să prezinte problema și modul în care o echipă care utilizează sistemul SMART poate crea soluția.



Întrebări relevante

Puteți identifica toate etapele procesului SMART în jocurile de rol?

Sunteți de acord cu deciziile adoptate? De ce (nu)?

Acordați elevilor 5 minute pentru a pregăti jocurile de rol care pot dura maximum 3 minute. Plimbați-vă printre elevi pentru a le oferi ajutor dacă este cazul.

Anunțați sfârșirea timpului. Cereți fiecărei echipe să își prezinte sceneta și utilizați întrebările relevante, notate pe margini, pentru a analiza fiecare performanță timp de 2 minute. Repetați activitatea astfel încât toate cele 6 echipe să fii împărțit performanțele sale.

Jocuri de rol

Vrei să cumperi un DVD player. Mergi împreună cu un prieten la un magazin pentru a vedea cele mai bune oferte de cumpărare. Nu cunoști foarte multe despre DVD-playere, dar prietenul tău are unul și îi place foarte mult. Vânzătorul încearcă să te convingă să cumperi un DVD player și un sistem de sonorizare. Ce faci?

Vrei să cumperi un ghiozdan nou. La magazin ai găsit unul, la prețul de 100 lei și vrei să îl cumperi, dar va dura 7 săptămâni să strângi banii. Un prieten îți spune că are același tip de ghiozdan și ți-l va vinde pentru 70 lei. El spune că este doar puțin folosit. Ce decizie vei lua ?

Este foarte cald afară și te oprești să cumperi o limonadă. Magazinul din apropiere vinde limonadă la 10 lei sticla. Supermarketul vinde limonada pentru 5 lei sticla. Familia ta va merge la supermarket ziua următoare. Ce decizie iei?

Vărul tău realizează o listă pentru a cumpăra ciocolată și vrea să faci și tu o comandă. Ciocolata costă 12 lei o bucată, iar banii câștigați vor fi folosiți pentru școală. Ciocolata seamănă cu cea de la magazin, care costă 2,5 lei. Ce faci?

Te plimbi prin magazine, cu intenția de a cumpăra o bicicletă nouă. Într-unul dintre magazine, vânzătorul îți spune că dacă cumperi bicicleta azi vei primi o reducere. Costă mai mult decât vroiai să cheltui, dar arată minunat. Ce decizie iei?

Cumperi vopsea pentru gard. Cea albă costă 25 lei găleata. Vânzătorul îți spune că are o altă vopsea mai ieftină dar care necesită să fie aplicată în două straturi. Ce faci?

Jocul “Afacerea”

Prezentați elevilor jocul. Spuneți-le că aceasta este șansa lor să ia decizii în legătură cu afacerea lor.

Explicați regulile jocului. Jocul “Afacerea” este jucat în timpul sesiunii 5 și 6 pentru a dezvolta abilitățile de a adopta decizii.

Construirea cadrului de joc

Elevii vor juca în echipe și vor lua decizii, fiind în concurență unele cu celelalte.



Distribuți câte o fișă bancară pentru persoane juridice fiecărei echipe. Rugați fiecare membru să își scrie numele pe fișă respectivă.

Distribuți fiecărei afaceri piesele de joc personalizate pe care le-au creat în timpul sesiunii 4.

Aveți la dispoziție 4 planșe de joc "Afacerea" și trebuie să decideți care este cel mai bun mod de a organiza echipele. Distribuți planșele de joc, zarurile, carduri competiție.

Mai întâi, rugați echipele să studieze fișele bancare pentru persoane juridice, primite și să recapituleze obiectivele și cuvintele cheie specifice Rundei 1. Explicați-le faptul că fiecare echipă are un împrumut de 50 lei, încă de la începutul jocului și arătați-le cum să treacă această sumă în fișă respectivă. Echipele vor scădea valoarea împrumutului inițial, înainte de a-și calcula profitul, la sfârșitul fiecărei runde.

Fiecare echipă își plasează piesa pe poziția de start. Aranjați cardurile de competiție, astfel încât întrebările să fie vizibile, pe spațiul destinat poziționării acestor carduri de pe planșa de joc.

În continuare, explicați-le spațiile de pe planșa de joc.

Muncește și câștigă: echipele primesc recompensă financiară pentru serviciile/ bunurile oferite. Firmele depun sumele în conturile bancare.

Alege și cheltuie: Echipele cheltuie suma de bani și retrag banii din cont pentru a plăti furnizorii și publicitatea. În timpul primei runde, echipele cheltuie banii pe produsele de la pagina a 2-a a fișei. În timpul celei de-a doua runde, echipele cheltuie banii pe opțiunile de publicitate de la pagina a 4-a a fișei.

Du-te înapoi: Echipele se mișcă înapoi, un spațiu.

Pierzi o rundă: Echipa rămâne pe același spațiu timp de o tură.

Cardul provocării: echipele iau cardul și iau o decizie în funcție de informația de pe card, care le oferă câteva opțiuni.

Explicați elevilor pașii implicați în desfășurarea jocului.

Strategii de predare

Fiecare card de provocare poate conține mai multe răspunsuri corecte.

Multe carduri au un răspuns care nu este etic sau este incorect.

Pentru a stabili ritmul jocului puteți scoate sau adăuga anumite piese din joc.



Procedurile jocului

- Determinați timpul alocat fiecărei runde și decideți ordinea echipelor.
- Fiecare echipă aruncă zarul o dată în timpul unei runde și deplasează piesa în funcție de numărul indicat de zar.
- Echipetele trebuie să citească și să urmeze instrucțiunile scrise pe planșă.
- După fiecare rundă, echipele trebuie să noteze depunerile sau retagerile de numerar. Unele spații, de pe planșa de joc, cer efectuarea ambelor acțiuni.
- Jocul continuă până în momentul în care timpul expiră.

Echipele calculează profitul obținut, folosind fișele bancare pentru persoane juridice. Amintiți-le să scadă valoarea împrumutului inițial, de 50 lei.

Rugați elevii să înceapă jocul. Plimbați-vă prin clasă pentru a răspunde posibilelor întrebări.

Alocați 20 -30 de minute echipelor pentru a juca. După expirarea timpului, cereți echipelor să își determine profitul.

Luăți în calcul posibilitatea ca fiecare echipă să desemneze o persoană care să prezinte și să explice cea mai bună decizie pe care au fost nevoiți să o adopte.

Anunțați sfârșitul jocului. Felicități echipele pentru munca depusă. Strângeți materialele: planșele de joc, piesele de joc, zarurile, cardurile provocări de afaceri și fișele bancare pentru persoane juridice. Păstrați-le până la următoarea întâlnire.

Verificarea însușirii conceptelor

Pe măsură ce revizuiți jocul și fișele bancare pentru persoane juridice, adresați următoarele întrebări:

- Care este diferența dintre un consumator individual și un consumator persoană juridică?
- Care sunt caracteristicile unui consumator inteligent?
- Care a fost cea mai bună decizie pe care ați adoptat-o în timpul jocului?

Rezumat și recapitulare

Recapitulați termenii cheie introduși în timpul lecției și sistemul consumatorului inteligent. Dezbateți scenariile descrise în jocurile de rol, care au ajutat elevii să demonstreze alegerile inteligente.

Multumiți-le elevilor pentru efort și participare. Spuneți-le că lecția următoare va fi ultima pe care o veți desfășura în cadrul acestui program și va constitui finalul jocului "Afacerea".



Oportunități suplimentare de învățare

Oportunitatea 1

Cereți elevilor să pretindă că au 30 lei bani de cheltuială și să deseneze obiectele pe care ar dori să le cumpere cu acești bani. Utilizând sistemul consumatorului inteligent (SMART), ajutați elevii să decidă dacă vor cumpăra sau nu obiectele respective. Discutați despre ceea ce au învățat din această experiență.

Oportunitatea 2

Rugați elevii să realizeze o listă cu obiectele pe care ar dori să le cumpere și să facă niște "cumpărături inteligente". Ajutați elevii să identifice prețul și alte detalii iar apoi cereți câte un raport despre informațiile găsite.

Oportunitatea 3

Realizați un ziar al clasei, cu elevii în rol de jurnaliști, redactori, reporteri și ilustratori. Includeți reclame pentru activități școlare, oferte de slujbe și articole despre decizii inteligente în afaceri.

Bibliografie

Ralph Nader: Crusader for Safe Consumer Products and Lawyer for the Public Interest, Kelli Peduzzi. 1990. ed. G. Stevens Nivel: clasele 5-8. Grad de dificultate (citire): 7.2. Nonficțiune. Biografia unui faimos susținător al consumatorului.

Smart Spending: A Young Consumer's Guide, Lois Schmitt, 1989. ed. Scribner. Nivel: clasele 5-8. Grad de dificultate (citire): 7.1. Nonficțiune. Sfaturi pentru consumatorii inteligenți.

www.zillions.org

Website-ul conține informații despre produse, reclame și bani. Este prevăzut totodată, cu o secțiune pentru profesori.



Activitatea 6

Care este secretul?

Rezumat

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 "**Sensul banilor**" și totodată, jocul "Afacerea".

Obiective

Elevii vor fi capabili să:

- Recunoască reclamele înșelătoare;
- Aplice cunoștințele de administrare a banilor dobândite, în simulări de afaceri;
- Noteze și să urmărească câștiguri și pierderi financiare.

Obiectivele jocului "Afacerea":

- Promovarea afacerilor prin reclame.
- Adoptarea deciziilor financiare corecte.
- Aplicarea pașilor necesari pentru a deține și administra o afacere de dimensiuni mici.

Pregătirea activității

Elevii vor continua jocul "Afacerea", pe parcursul activității 6. Separați cele trei scenarii, înainte de începerea activității. Fiecare foaie conține 2 dintre cele trei scenarii posibile. Fiecare echipă va discuta unul din cele trei scenarii. Acest lucru permite ca 2 grupuri să revadă același scenariu și să dezvolte o discuție.

Recitiți pliantul numărul 6, care definește termenii cheie și furnizează idei/ concepte care pot fi discutate cu părinții/ tutorii.

Recitiți recomandările de la pagina a 9-a a ghidului și lista cu materialele necesare și activitățile ce vor avea loc.

Munca în echipă este folosită în cadrul acestei activități. Se recomandă utilizarea aceluiași grupuri de lucru. Familiarizați-vă cu jocul, piesele acestuia și fișa personală bancară pentru persoane juridice.

Revizuiți toate instrucțiunile de desfășurare a jocului înainte de a le prezenta elevilor. Familiarizați-vă cu toate semnificațiile spațiilor de pe planșa de joc.

Identificați cel mai bun loc pentru desfășurarea jocului. Planșele de joc au fost create pentru a fi folosite pe o masă întinsă sau pe podea.



Se recomandă utilizarea calculatoarelor numerice, aduse de către profesori sau voluntarii consultanți într-un număr îndeajuns de mare pentru ca elevii să poată juca jocul "Afacerea".

Poziționați termenii cheie într-un loc vizibil sau chiar în glosarul din pliantul numărul 6.

Timp recomandat

Această activitate durează, de obicei, 60 de minute. În cazul în care nu există un ceas de perete în clasă, aduceți un ceas de mână.

Materiale necesare

- 24 cartonașe de nume (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 24 bucăți pliant 6;
- 4 planșe de joc « Afacerea »;
- 4 zaruri (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 4 seturi de carduri de provocare;
- 12 piese de joc (de la activitățile 4 și 5) (nu sunt incluse în setul de materiale JA);
- 12 fișe bancare pentru persoane juridice (de la activitatea 5);
- 3 scenarii (A-C);
- 24 creioane (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România);
- 24 creioane de colorat (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România);
- 4 calculatoare numerice (nu sunt incluse în setul de materiale furnizat de Junior Achievement România);
- 24 de certificate de absolvire;
- 24 CD-uri.

Prezentare

Introducere

Salutați elevii. Împărțiți ecusoanele (cartonașele de nume). Rugați elevii să își scrie numele pe acestea și să le poarte în timpul activității. Asigurați-vă că purtați propriul cartonaș de nume.

Amintiți-le elevilor că în decursul activității precedente au învățat despre modalitatea de a fi un consumator inteligent și despre deciziile adoptate în cunoștință de cauză. Întrebările relevante vă pot furniza mai multe teme de discuție.

Întrebări relevante

Ce este un consumator inteligent?

În ce constă sistemul consumatorului inteligent? (să Se oprească și să se gândească, să Materializeze planul afacerii, să Adreseze întrebări, să Revadă informațiile acumulate, să Treacă la acțiune).

Ce ați învățat despre câștig, împărțirea banilor, economisire și cheltuieli?



Termeni cheie

Înșelător: aspect care nu este în totalitate adevărat.

Strategii de predar

Scenariul avionului:

Este adevărat? Reclama face aceste afirmații dar pot fi toate acestea adevărate?

Scenariul hainelor:

Este reală această ofertă? Poți să-ți cumperi o garderobă completă cu suma de 70 lei?

Scenariul cărții:

Poate fi ceva în neregulă cu comenzile online? De ce este important să beneficiazi de ajutorul unui adult în această situație?

Amintiți-le elevilor că sunt trei lucruri esențiale pe care le pot face cu banii: să îi cheltuie, să îi economisească sau să îi împartă cu alte persoane. Spuneți-le elevilor că în timpul activității finale vor exersa ceea ce au învățat prin derularea jocului "Afacerea".

Activitate

Prea bun pentru a fi adevărat

Explicați elevilor faptul că un pasul următor spre a fi un consumator bun este abilitatea de a distinge între promovare onestă și înșelătoare. Pentru a defini tipul de promovare ce poate păcăli, cereți elevilor să descrie o reclamă care nu li s-a părut convingătoare și să explice de ce nu au crezut mesajul pe care îl transmitea.

Împărțiți elevii în 6 echipe și distribuiți câte un card scenariu fiecărei echipe. Cereți echipelor să selecteze o persoană care să citească scenariile.

Pe spatele cartonașelor scenariu există un spațiu pentru răspunsul la întrebarea: "Ce ați învățat?". Spuneți elevilor să includă în răspuns și informațiile referitoare la ceea ce a fost înșelător în ceea ce privește reclama. Plimbați-vă printre echipe pentru a le ajuta.

Acordați-le 5 minute pentru a finaliza cerința. După terminarea timpului, cereți unei persoane din fiecare grup să prezinte pe scurt, timp de 2 minute fiecare, concluziile elaborate de echipă.

Deoarece două câte două, grupurile vor discuta același scenariu așteptați-vă să identificați răspunsuri diferite. Dacă vă permite timpul, discutați aceste diferențe.

Jocul "Afacerea"

Echipele vor juca runda a doua a acestui joc; dacă este posibil vor fi utilizate aceleași echipe, ca și în sesiunea anterioară.

Distribuiți fiecărei echipe fișa bancară pentru persoane juridice și piesa de joc personalizată.

Revizuiți obiectivele rundei a doua, prezentate în pagina a 3-a a fișei bancare pentru persoane juridice, împreună cu costurile de promovare detaliate în pagina a 4-a. Reamintiți echipelor că au un împrumut de început în valoare de 50 lei, necesar pentru a începe runda. Reluați, împreună cu elevii, modul în care această sumă trebuie introdusă în fișa bancară pentru persoane juridice.

Cereți-le elevilor să înceapă jocul. Plimbați-vă prin clasă pentru a ajuta echipele în completarea fișelor bancare și pentru a le răspunde eventualelor întrebări.

Alocați 20 - 30 de minute pentru joc. După expirarea timpului, cereți echipelor să își determine valoarea profitului.



Luați în calcul posibilitatea ca fiecare echipă să desemneze o persoană care să prezinte și să explice cea mai grea decizie pe care echipa a fost nevoită să o ia.

Anunțați sfârșitul jocului "Afacerea". Felicitați echipele pentru munca depusă. Strângeți materialele necesare desfășurării activității: planșele de joc, zarurile și piesele de joc.

Rezumat și recapitulare

Discutați despre lucrurile pe care elevii le-au învățat despre deținerea și administrarea unei afaceri. Accentuați importanța lucrului în echipă în aceste situații, atât în calitatea de angajat cât și de angajator.

Harta minții

Distribuiți pliantul numărul 6. Rugați elevii să completeze harta minții.

Această hartă reprezintă o metodă de a ține minte informații și de a-ți organiza ideile și gândurile. În primul rând, cereți elevilor să se gândească la lucrurile pe care le-au învățat în cadrul programul "**Sensul banilor**". Apoi, având conceptele importante incluse în cercuri mari, adăugați detaliile despre fiecare în parte, în cercuri mai mici.

Acordați aproximativ 5 minute elevilor pentru a completa harta minții. Plimbați-vă printre elevi pentru a-i ajuta, dacă este necesar. Folosiți lista de mai jos pentru a-i ajuta pe elevi să înceapă.

Exemple de concepte cheie pentru completarea hărții:

- câștig;
- a împărți;
- a economisi;
- a cheltui;
- consumator inteligent (SMART);
- reclame înșelătoare;
- conducerea unei afaceri;
- angajat sau angajator.

Vizita finală

Spuneți elevilor că v-a făcut plăcere să lucrați cu ei. Mulțumiți-le pentru participare și distribuiți certificatele de absolvire și CD-urile cu jocul "Magazinul virtual". CD-ul "Magazinul virtual" reprezintă o simulare interactivă care permite elevilor să aleagă o afacere, să creeze planuri de afaceri și să răspundă la scenarii și provocări reale. Încurajați elevii să ia pliantele, cd-urile și certificatele de absolvire acasă, pentru a le arăta părinților. Dacă timpul vă permite, împărtășiți elevilor ceva ce ați învățat în decursul vizitelor dumneavoastră și rugați elevii să precizeze aspectele pe care le vor ține minte în legătură cu experiența Junior Achievement.

Strategii de predare

Luați în considerare posibilitatea de a le cere elevilor să își pună în aplicare abilitățile pentru a demonstra gradul de înțelegere al scenariilor.

Adăugați noii elevii echipelor deja formate.

Permiteți echipelor să discute experiențele proprii și cereți-le (dacă timpul vă permite) să ilustreze conceptele precizate pe harta minții.

Reamintiți-le elevilor să ia acasă cd-urile și diplomele de absolvire pentru a le arăta familiilor lor.



Oportunități suplimentare de învățare

Oportunitatea 1

Căutați în ziare și reviste atât reclame oneste cât și înșelătoare. Decupați articolele găsite și creați două afișe, câte unul pentru fiecare categorie : "Reclame oneste" versus "Reclame înșelătoare".

Oportunitatea 2

Cereți elevilor să caute reclame despre afaceri în ziare și reviste. Explicați-le faptul că pentru ca o afacere să aibă succes, oamenii trebuie să știe unde este, care este obiectul de activitate, cum poate fi contactată și alte informații pertinente. Rugați-i pe elevi să rezume mesajul unei reclame – promite să schimbe viața consumatorului în vreun fel?

Oportunitatea 3

Dacă aveți calculatoare personale la dispoziție, utilizați CD-ul inclus în setul de materiale pentru a le permite elevilor să descopere conceptele prezentate în cadrul programului.

Bibliografie

Money, Money, Money: Where It Comes From, How to Save It, Spend It, Make It, Eve Drobot, 2004. ed. Maple . Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate (citire): 6.9. Nonficțiune. Oferă copiilor informații generale despre administrarea banilor.

Ultimate Kids' Money Book, Neale S. Godfrey, 1998. New York, ed. Simon & Schuster Books for Young Readers. Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate (citire): 5.3. Nonficțiune. Un instantaneu al economiei și al banilor, inclusiv câștiguri, economii și cheltuieli, cecuri, cărți de credit, bănci și istoria banilor.

The Everything Kids' Money Book: From Saving to Spending to Investing—Learn All About Money!, Diane Mayr, 2000. Holbrook, MA: Adams Media Corp. Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate (citire): 5.2. Nonficțiune. Un rezumat al evoluției banilor.

The Disappearing Friend Mystery, Gertrude Chandler Warner, 1992. ed. A. Whitman. Nivel: clasele 3-6. Grad de dificultate (citire): 4.5. Ficțiune. Copiii Boxcar câștigă bani pentru a construi o nouă aripă pentru spital.

www.younginvestor.com

Acest site conține informații despre câștiguri, investiții și administrarea banilor; de asemenea, are o secțiune separată pentru copii, adolescenți, părinți și profesori. Sunt incluse și jocuri.



Cont Bancar

Listă a depunerilor și a retragerilor de bani din bancă.

Afacere

Totalitatea activităților care înglobează realizarea, cumpărarea și comercializarea bunurilor și serviciilor.

Consumator, de tip persoană juridică

O persoană care cumpără și vinde bunuri sau servicii pentru afacerea sa.

Plan de afaceri

O planificare în timp și din punct de vedere logistic și financiar a unei afaceri propuse.

Înșelăciune

Aspect ce nu este în totalitate adevărat.

Depunere

Depozitarea banilor într-un cont bancar pentru a fi în siguranță.

Câștig

Procesul de primire a unei sume de bani pentru un serviciu prestat.

Angajat

O persoană care lucrează pentru o altă persoană în schimbul unei sume de bani.

Antreprenor

O persoană care crează și administrează o nouă afacere.

Estimare

Reflectă suma pe care clientul se poate aștepta să o plătească pentru un anumit bun sau serviciu, cu o anumită probabilitate.

Cheltuieli

Sumă de bani plătită furnizorilor pentru marfa furnizată sau alte bunuri.

Venit

Sumă de bani primită drept plată pentru munca depusă, bunurile sau serviciile prestate sau dobânda câștigată pentru investițiile realizate.

Dobândă

Sumă de bani plătită pentru a utiliza banii altcuiva.

Abilitate deprinsă

Deprindere obținută ca urmare a experienței prin care au trecut.

Studiu de piață

Procesul prin care se identifică nevoile unor persoane și gradul de disponibilitate al acestora spre a plăti pentru a și le satisface.

Mentor

O persoană, cu experiență, care te sfătuiește în anumite privințe.

Bani

Orice obiect folosit de indivizi drept mijloc de schimb.

Administrarea banilor

Adoptarea deciziilor legate de obținerea, împărțirea, cheltuirea și economisirea banilor.

Consumator individual

O persoană care cumpără bunuri sau servicii pentru propriul uz.

Profit

Venit rămas după ce toate costurile au fost plătite.



Model

O persoană care oferă un bun exemplu.

Liber profesionist

Persoană care lucrează pentru sine, nu pentru o altă persoană/companie.

Costuri de debut

Bani și timp cheltuit pentru începerea unei afaceri.

Retragere

Luarea unei sume de bani dintr-un cont bancar.

Etica

Un set de valori bazate pe muncă și corectitudine.



www.jaromania.org



www.jaromania.org



Investește în Educație!



O abordare practică și modernă

Programe Learning by Doing

În programele JA România, tinerii experimentează roluri sociale și exersează activități similare celor din economia reală, dobândind un potențial de abilități și atitudini flexibile și realiste. Adăugarea acestor module practice la conținutul academic al programei școlare obligatorii reprezintă șansa unei apropieri benefice a școlii de viața reală, menită să asigure succesul tinerilor în profesie și în viață.

Categoriile de programe

Educație economică
Educație antreprenorială
Educație financiară
Educație ptr. orientare profesională

Competiții

Compania Anului
START! Business
Banks in Action Challenge
Global Business Challenge
Piața de capital

Proiecte

Innovation Camp
Job Shadow Day

Evenimente

International Graduate Fair
Romanian Business Hall of Fame®
Global Entrepreneurship Week

Junior Achievement online

www.ja.org

www.ja-ye.org

www.jaromania.org

www.antreprenoriati.org

www.studentcenter.ro

www.voluntarcenter.ro

Junior Achievement România

Calea Victoriei 155, Bldg D1, Tronson 6, 010073, București, România,

Tel.: +40 21 312 31 94, +40 21 312 30 66, +40 21 315 11 55, +40 21 315 11 78,

Fax: +40 21 315 60 43, Mobil: +40730 330 885

E-mail: office@jaromania.org; Web: www.jaromania.org



Adresa: Calea Victoriei 155,
Bldg D1, Tronson 6,
010073, București,
România

Telefon: + 4021 312 31 94
+ 4021 312 30 66
+ 4021 315 11 55

Fax: + 4021 315 60 43
+ 4021 315 11 78

Mobil: + 40 710 330 880

E-mail: office@jaromania.org

Website: www.jaromania.org

ISBN 978-606-92172-2-1



**Junior
Achievement®**

www.jaromania.org

E201

