

## Proiect final

### Programul StartFIN - Formarea personalului didactic din învățământul primar în domeniul financiar

**Tema selectată:**

**INSTRUMENTE DE PLATĂ – NUMERAR, CARD BANCAR**

**Realizat de:**

**Nicoleta-Violeta CIUBOTARU**



## **OPIS/ Cuprins**

Proiect didactic -*Instrumente de plată -numerar și card bancar* - p. 3 - 8

Fișa de lucru 1 – Text lacunar -versuri – p. 9

Fișa de lucru 2 – Hartă mentală – p. 10 - 11

Test de evaluare și barem de corectare – p. 12 - 13

## Proiect didactic

**Profesor:** CIUBOTARU Nicoleta-Violeta

**Unitatea de învățământ:** Școala Gimnazială „Ion Creangă” Bacău

**Disciplina:** Matematică și explorarea mediului

**Clasa:** pregătitoare

**Unitatea de învățare:** Estimări și măsurări

**Tema / Subiectul:** Instrumente de plată – numerar, card bancar

**Tipul lecției:** Predare-învățare (comunicare de noi cunoștințe)

**Obiectivul fundamental:** Însușirea cunoștințelor referitoare la concepte de specialitate aferente pieței financiar-bancare - noțiuni legate de instrumente de plată

✓ **Competențe generale:**

1. Cunoașterea și utilizarea unor elemente de limbaj specific domeniului financiar-bancar<sup>1</sup>;
2. Utilizarea unor mijloace și tehnici bancare<sup>1</sup>;
3. Utilizarea unor etaloane convenționale pentru măsurări și estimări<sup>2</sup>.

✓ **Competențe specifice:**

1. Identificarea unor termeni specifici domeniului financiar-bancar în contexte practice accesibile elevilor<sup>1</sup>;
2. Recunoașterea unor instrumente de plată și servicii bancare<sup>1</sup>;

---

<sup>1</sup> Obiective preluate din Programa școlară pentru disciplina opțională *Educație financiară*;

<sup>2</sup> Obiective preluate din Programa școlară de *Matematică și explorarea mediului* pentru clasa pregătitoare

3. Utilizarea operațiilor aritmetice pentru înțelegerea unor tranzacții financiare simple<sup>1</sup>;
4. Realizarea unor schimburi echivalente valoric folosind reprezentări neconvenționale în probleme-joc simple de tip venituri-cheltuieli, cu numere din centrul 0-31<sup>2</sup>.

### **Strategii didactice:**

- a. Metode și procedee didactice:** conversația, explicația, jocul didactic, problematizarea
- b. Forme de organizare a activității:** frontală, pe grupe

### **Evaluarea:**

1. observația sistematică
2. evaluare orală
3. evaluarea produselor activității

### **Resurse:**

- calculator, videoproiector, tablă smart
- bani de jucărie, carduri bancare surogat, cutii pușculiță pentru bani, magazin de jucărie, casă de marcat, decor,
- 45 min. ( din care 15 min. activitate liberă)

### **Bibliografie:**

1. Programa școlară de *Matematică și explorarea mediului* pentru clasa pregătitoare - [https://programe.ise.ro/Portals/1/2013\\_CP\\_I\\_II/25\\_Matematica\\_explorarea\\_mediului\\_CP\\_II\\_OMEN.pdf](https://programe.ise.ro/Portals/1/2013_CP_I_II/25_Matematica_explorarea_mediului_CP_II_OMEN.pdf)
2. Programa școlară CDȘ - *Educație financiară* - [https://programe.ise.ro/Portals/1/Curriculum/Progr\\_Aug/Educatie%20financiara-p-1-2.pdf](https://programe.ise.ro/Portals/1/Curriculum/Progr_Aug/Educatie%20financiara-p-1-2.pdf)

### **DESFĂȘURAREA LECȚIEI**

ETAPELE LECȚIEI	ACTIVITATEA DEPUȘĂ DE:		STRATEGIA DIDACTICĂ			Evaluare
	profesor	elevi	metode	mijloace	organizare	
1.Moment organizatoric 2 min.	Învățătoarea recită textul: <b><i>Dacă vreau un produs fin Cumpăr de la ..... Chiar de sunteți doar puștani La casă plătiți cu ..... Poți să ai și-un miliard, Dar e mai bine pe ..... De-ntâlnești o hoțomancă, Leii stau sigur la .....</i></b>	Ghicesc cuvintele lipsă, pe baza experienței de viață personală și ajutându-se de rime. ( <b><i>magazin, bani, card, bancă</i></b> )	Conversația	Calculator, videoproector, tabla smart, Fișa de lucru nr.1	frontal	Observație sistematică
2.Actualizarea cunoștințelor dobândite anterior 4 min.	Proiectează textul poezioarei pe tablă.  Adresează întrebări pentru a verifica nivelul de cunoștințe al elevilor legat de termenii descoperiți: <i>Ce este un magazin? Ați fost la magazin? Ce fac oamenii la magazin? De ce avem nevoie pentru a face cumpărături? Cum ați plătit? Toți oamenii plătesc la fel? De unde vin banii? Ați fost vreodată într-o bancă? Cu ce ocazie? Ați văzut vreodată un card? Cum arată? V-ați întrebat cum e posibil să plătești cu o bucată de plastic? 😊 Oare cu un</i>	Completează spațiile lacunare.  Răspund la întrebări, formulează opinii în legătură cu subiectul dezbătut, relatează experiențe proprii.	Conversația Problematizarea	Calculator, videoproector, tabla smart	frontal	Observație sistematică

	<i>card din carton se poate? 😊 Noi am putea să ne facem propriul card? Unde am putea să-l folosim? etc.</i>					
<b>3. Anunțarea lecției noi și a competențelor 1 min.</b>	<i>V-ar plăcea să știți cum reușesc părinții voștri să plătească cu cardul? Oare cu cardul putem plăti orice, oricât, la nesfârșit? Haideți să aflăm!</i>	Se mobilizează pentru lecție.	Conversația		frontal	Observația sistematică
<b>4. Desfășurarea lecției 18 min.</b>	<p>Împarte clasa în 4 grupe inegale, împarte rolurile și explică regulile jocului de rol: Magazinul (3 elevi), Banca (3), Fabrica (2), Clienții (restul clasei).</p> <p>Magazinul, Banca și Fabrica sunt poziționate în trei colțuri diferite ale clasei, decorate sugestiv.</p> <p><b>Fabrica</b> are 2 responsabili care le arată muncitorilor ce trebuie să facă și stabilesc ce sumă primește fiecare.</p> <p><b>Magazinul</b> are 3 responsabili care răspund de vânzarea produselor și încasarea sumelor. Este dotat cu produse diverse de jucărie, casă de marcat și dispozitiv POS.</p> <p><b>Banca</b> are 3 responsabili care răspund de transferul sumelor dintr-o pușculiță (cont) în alta și de eliberarea sumelor din cont, la cerere. La bancă există câte o cutie, reprezentând contul Fabricii, al</p>	<p>1. Clienții se deplasează prima dată la Fabrică. Mimează că fac diferite activități. Fabrica îi recompensează cu bani, dar nu le dă numerar fiecăruia, ci îi transmite Băncii să ia din pușculița ei (cont) și să pună în pușculița fiecărui muncitor câte 10 lei.</p> <p>2. Muncitorii merg apoi la Bancă. Jumătate dintre ei cer numerar banii primiți de la Fabrică, iar cealaltă jumătate solicită câte un card, cu ajutorul căruia vor putea să realizeze cumpărături sau vor retrage bani de la bancomat (ATM).</p> <p>3. Clienții se deplasează apoi la magazin. (Pentru a fi mai ușor de socotit produsele din</p>	Conversația, Explicația, Jocul de rol	Decor magazin, banca, fabrica; Jucării - produse magazin; Monede și bancnote de jucărie; Carduri bancare	pe grupe	Observația sistematică

	<p>Magazinului și al persoanelor care îndeplinesc rol de muncitori/cumpărători</p> <p>Ghidează și orientează gândirea elevilor, prin întrebări succesive, pentru a înțelege modul cum se realizează conexiunea dintre card și contul bancar.</p> <p><i>Cum ai putea să vorbești cu mama dacă ea nu ar fi de față? Dar dacă telefonul nu ar avea cartelă, oare ai mai putea vorbi? Telefonul nu ar funcționa fără cartelă. Pe cartela telefonului este înregistrat numărul, o informație foarte importantă atunci când vine vorba de telefoane. Un card este asemenea unei cartele, doar că el conține altfel de informații (numele posesorului, banca emitentă, contul atașat). Atunci când folosim cardul la cumpărături e ca și cum i-am transmite rapid băncii să transfere din pușculița noastră (cont) în pușculița magazinului banii pentru cumpărături. Aparatul care transmite informația se numește POS.</i></p>	<p>magazin vor fi la preț de 5 sau 10 lei). Cei care cumpără cu numerar oferă direct suma reprezentând contravaloarea produsului achiziționat responsabilului de magazin.</p> <p>Prin asociere cu o realitate mai familiară lor (utilizarea telefonului mobil) elevii înțeleg modul de funcționare a cardului bancar.( POS -ul este asemenea unui aparat telefonic, cardul este asemenea unei cartele). Observă elementele distinctive de pe card: numele posesorului, numărul din 16 cifre, banca emitentă, data expirării, procesatorul, codul CVC, banda magnetică/CIPul, forma, dimensiunea.</p> <p>4. Clienții realizează cumpărături , efectuând plata cu cardul. Banca transferă din</p>				
--	---	---	--	--	--	--

	<i>Pentru că este un obiect atât de important, accesul la utilizarea lui este protejat printr-un cod secret numit PIN. Codul PIN este format, de regulă, din 4 cifre. Acesta nu se păstrează niciodată în același loc cu cardul și nu se divulgă altor persoane.</i>	pușculița clientului în pușculița Magazinului suma solicitată.				
<b>5.Asigurarea feed-back-ului (Fixarea noilor cunoștințe) 3 min</b>	<i>Ce s-a întâmplat cu banii din pușculița voastră de la bancă? Dacă pușculița este goală, mai puteți face cumpărături cu cardul? Cum se poate reumple pușculița? Care pușculiță a primit cei mai mulți bani? Din care pușculiță au plecat cei mai mulți bani? Oare Magazinul trebuie să plătească și el, la rândul lui, cuiva bani?</i>	Urmărind cum s-au transferat banii în pușculițele de la bancă, copiii înțeleg circulația banilor în economie.	Observația dirijată		Frontal	Observația sistematică
<b>6.Evaluarea cunoștințelor 2 min.</b>	Distribuie o fișă de lucru - o reprezentare grafică a jocului de rol desfășurat în timpul orei (hartă mentală).	Așază etichetele în cadrul hărții mentale. Explică oral rolul săgeților din reprezentarea grafică.	Conversația	Fișa de lucru nr.2 -hartă mentală	Frontal, individual	Evaluare orală
<b>7.Activitate liberă 15 min.</b>	Le sugerează elevilor să realizeze propriul card, pe bază de șablon. Le reamintește să insereze elementele obligatorii care apar pe un card bancar.	Realizează din carton, folosind tehnica trasării și decupării după contur un card pe care îl vor personaliza după preferința fiecăruia.	Lucrul individual	Șablon card Imagini cu carduri bancare	Individual	Evaluarea produselor activității

### **Fișa de lucru nr. 1**

Completează căsuțele cu cuvintele potrivite:



***Dacă vreau un produs fin***

***Cumpăr de la***  . x

***Chiar de sunteți doar puștani***

***La casă plătiți cu***  . x

***Poți să ai și-un miliard,***

***Dar e mai bine pe***  , x

***De-ntâlnești o hoțomancă,***

***Leii stau sigur la***  . x

***card***

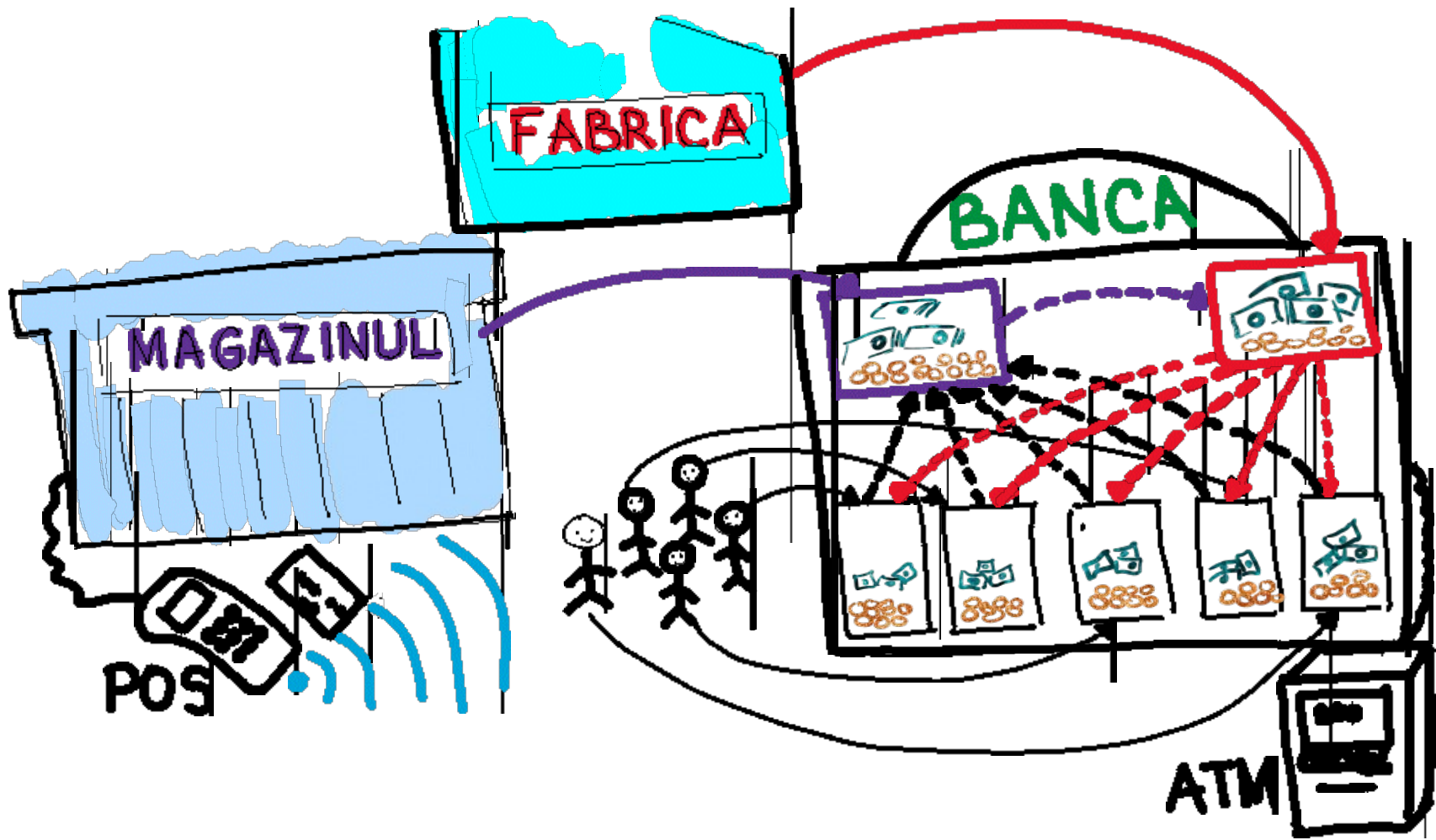
***magazin***

***bancă***

***bani***

Fișa de lucru nr. 2





Nume și prenume elev: \_\_\_\_\_

## TEST

1. Recunoaște elementele de pe fața și spatele cardului bancar. Realizează corespondența trasând săgeți.

Banca emitentă		Banda magnetică	
Numărul cardului		Semnătura posesorului	
Numele posesorului		Codul CVC/CW	
Data expirării cardului			
CIP-ul cardului			
Procesatorul cardului			

<https://wordwall.net/resource/53151672> , <https://wordwall.net/resource/53152006>

3 puncte

2. Cum poate fi folosit un card bancar? Asociază fiecărui element din prima coloană câte un element din coloana a doua.

 PayPoint	Plata facturilor
 POS	Plata la magazin
 Magazin on-line	Cumpărături on-line
 ATM	Retragerere/depunere numerar

<https://wordwall.net/resource/53152460>

4 puncte

3. Stabilește valoarea de adevăr a enunțurilor de mai jos. Încercuiește valoarea corectă.
- a) *La supermarket, plata cu cardul se efectuează mai rapid decât cea cu numerar.*    A / F
- b) *La piață, poți plăti peste tot cu cardul.*    A / F

2 puncte

**Notă: Se acordă 1 punct din oficiu.**  
**Timpe de lucru: 10 minute**

**Barem de corectare – test**

**Item 1** - Se acordă câte un punct pentru fiecare 3 asocieri corecte. **3 x 1 = 3 puncte**

**Item 2** – Se acordă câte un punct pentru fiecare corespondență realizată corect.

**4 x 1 = 4 puncte**

**Item 3** – Se acordă câte un punct pentru fiecare răspuns corect. (*a*) – *A*, *b*) – *F*)

**2 x 1 = 2 puncte**

**Din oficiu – 1 punct**

---

**TOTAL: 10 puncte**