

TABLA INTERACTIVA – RESURSA CURRICULARA MODERNA IN PREDAREA EDUCATIEI FINANCIARE IN INVATAMANTUL PRIMAR

Profesor pentru invatamantul primar,
Viorela-Maria Bodea
Scoala Gimnaziala "Constantin Brancusi"

Educatia financiara este o disciplina optionala, face parte din curriculumul la decizia scolii si are o programă elaborată la nivel național, avizată în 2013. Această disciplină reflectă un aspect al inițiativei dezvoltate de Comisia Europeană în toate statele membre ale UE care își propune educarea consumatorului și dezvoltarea receptivității elevilor pentru domeniul financiar. Programa pentru „Educație financiară” a fost elaborată în colaborare cu serviciul de educație al Băncii Naționale Române, care a pilotat cursurile pentru această disciplină în mai multe unități școlare, încă din anul 2010-2011, iar din 2013 Consiliul de Administrație al Bancii Naționale a României a aprobat proiectul "Educație financiară" și a decis să îl susțină financiar.

Finalitățile urmărite prin studiul acestei discipline sunt: sensibilizarea elevilor cu privire la problematica banilor și a băncilor, formarea unor capacități de explorare/ investigare a fenomenului bancar, formarea unor deprinderi și abilități de utilizare a unor mijloace și tehnici bancare, identificarea intereselor proprii și a unor mijloace de economisire și gestionare a banilor.¹

Eu am propus-o elevilor mei pentru că oferă posibilitatea desfășurării lecțiilor într-un mod inedit, cu resurse curriculare moderne, cu o abordare transdisciplinară a conținuturilor, care presupun aplicații practice care se reflectă direct în viața de zi cu zi: utilizarea tablei interactive, vizite la bănci, la Muzeul Băncii Naționale a României, operațiuni bancare (deschidere de cont, creare de depozit, retragere de numerar, completarea unui cec, utilizarea unui card, plată facturi, riscurile și dezavantajele unui credit, dobânda primită de la bancă pentru un depozit, dobânda platită băncii pentru împrumutul făcut, cursul de schimb valutar) aproximarea valorii a două bunuri pentru a verifica dacă pot intra într-un troc echitabil, etc.

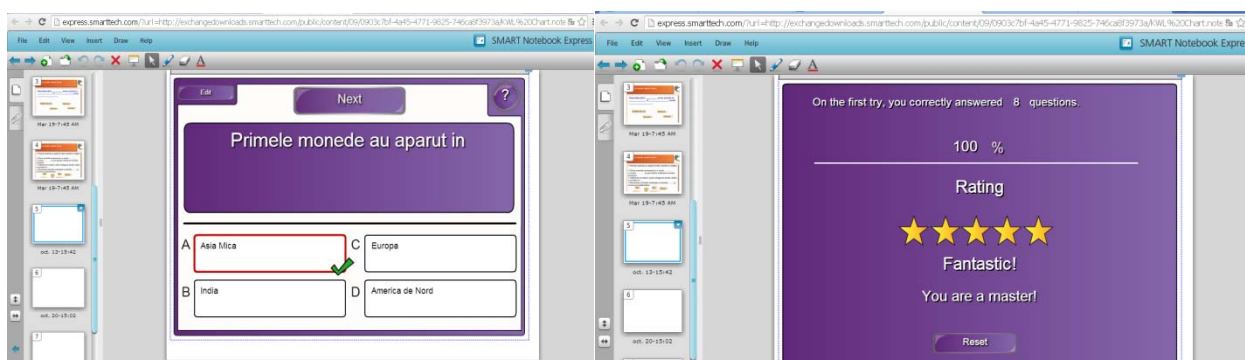
¹ Programa scolara pentru disciplina optionala EDUCATIE FINANCIARA, Bucuresti 2013

În cadrul majorității lecțiilor am utilizat cu succes tabla interactivă atât pentru valențele ei formative de exersare a deprinderilor de utilizare a tehnologiilor digitale, de mobilizare a funcțiilor psiho-motorii în utilizarea TIC, cât și pentru creșterea randamentului însușirii coerente a cunoștințelor prin aprecierea imediată a răspunsurilor elevilor datorită utilizării diferitelor aplicații cu verificare automată și corectare. Alte avantaje ar fi: conștientizarea faptului că noțiunile învățate încă din clasă își vor găsi utilitatea în rezolvarea exercițiilor-joc dinspre finalul orei, la partea de consolidare și fixare a cunoștințelor ceea ce are ca efect învățarea lectiei din clasă, stimularea gândirii logice, instalarea climatului de competitivitate. Un alt aspect este întărirea motivației elevilor în procesul de învățare, fapt observat de mine și confirmat de părinții elevilor prin feed-back-ul pozitiv, multi spunându-mi cu câtă încântare povestesc acasă elevii despre ce au mai învățat la Educație financiară și ce au mai făcut azi “la tabla Smart”. Utilizarea tablei interactive determină o atitudine pozitivă a elevilor față de această disciplină.

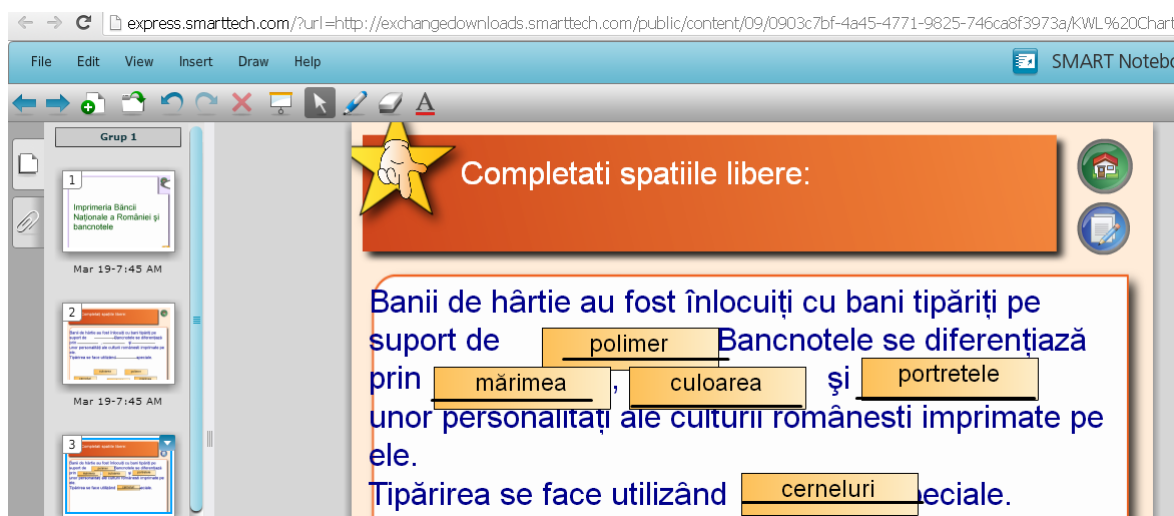
Acest mijloc modern de predare-învățare-evaluare pune la dispoziție prin softul tablei *Smart Notebook 11*, în *Galerie*, în *Lesson Activity Toolkit 2.0*, elemente multimedia interactive care pot fi adaptate, transformându-le, introducând conținut specific orei, în diferite exerciții-joc care se pot utiliza pe parcursul etapelor lecției. De exemplu, am ales un astfel de element pentru explicarea și poziționarea pe hartă a evenimentelor istorice cu privire la utilizarea primelor monede în etapa de prezentare a materiei noi. În măsurarea rezultatelor, a performanțelor (verificarea), asigurarea conexiunii inverse (feed-back-ului) am utilizat elemente cum sunt: *Keyword match* care oferă posibilitatea elevilor de a alinia cuvântul cu explicația sau definiția potrivită, aplicații de triere, *vortex*, am utilizat pentru punerea pe categorii a imaginilor cu diverse bancnote în funcție de valoare (mai mică sau egală cu 100; mai mare decât 100) sau la lecția “Banii se investesc “ după ce au învățat despre venituri, cheltuieli și profit, tot în vortex trebuia să sorteze cuvinte care reprezintă cheltuieli sau venituri ale unui magazin.



Un set de întrebări cu alegere multiplă oferă posibilitatea verificării imediate și un feedback cu un procent care cuantifică în ce măsură a răspuns corect elevul la întrebările testului fulger, deci în ce măsură și-a însușit noile cunoștințe.



Pentru că în cadrul acestui opțional sunt introduși o serie de termeni noi pentru elevi, am utilizat diferite exerciții de completare a unui text lacunar.



Ca rezultat al activității desfășurate la această disciplină, elevii au dobândit ușor, într-un mod plăcut și atractiv cunoștințele și deprinderile care vor contribui la dezvoltarea celor 8 competențe cheie. În urma feedback-ului pozitiv primit de la elevi și din partea părinților voi continua să utilizez tabla interactivă, folosind elemente din galerie cât mai diversificate la acest opțional dar și la alte discipline atunci când este posibil. Mă gândesc în ceea ce privește curriculumul, la propunerea continuării acestui opțional și pe parcursul clasei a IV-a ca aprofundare și extindere a conținuturilor. Voi încerca să colaborez cu autoarea auxiliarelor acestei discipline în vederea realizării unui CD cu astfel de aplicații pentru fiecare lecție care să fie eventual distribuit gratuit cum a fost oferit manualul și caietul elevului.

Bibliografie:

- *Programa școlară pentru disciplina opțională EDUCATIE FINANCIARA*, București 2013
- Covaci, Alexandru, *Tabla interactivă și Smart Notebook 11*, Cluj-Napoca, 2014
- Constantin, Liliana-Violeta și Dinica, Livia, *Eficiența utilizării TIC în procesul instructiv-educativ*, 2006