

# GENIALLY – PLATFORMĂ EDUCAȚIONALĂ INTERACTIVĂ

## Utilizarea platformei în predarea Educației financiare

Pleșea Cătălin

### 1. Prezentarea platformei

Genially este o platformă digitală care permite realizarea de materiale interactive: prezentări, infografice, imagini interactive, quiz-uri, jocuri și activități educaționale cu elemente multimedia. Pentru un profesor de Educație financiară, aceasta poate transforma o lecție obișnuită într-o experiență în care elevii explorează, aleg, descoperă informații și rezolvă situații-problemă.

Platforma este potrivită pentru metode moderne și nonformale, deoarece profesorul poate combina textul cu imagini, butoane, scenarii, întrebări și elemente de joc.

### 2. De ce este utilă la Educație financiară?

- permite prezentarea unor situații financiare din viața de zi cu zi;
- transformă informația teoretică în activități interactive;
- încurajează învățarea prin descoperire și rezolvarea de probleme;
- poate fi utilizată pentru recapitulare, consolidare și evaluare;
- permite profesorului să creeze materiale adaptate vârstei și nivelului elevilor;
- sprijină lucrul individual, în perechi sau pe echipe.

### 3. Exemple de activități care pot fi create

| Activitate              | Exemplu financiar                                                    |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| Imagine interactivă     | Elevii descoperă prin clicuri diferite tipuri de cheltuieli.         |
| Quiz                    | Întrebări despre buget, economisire și nevoi/dorințe.                |
| Joc cu scenarii         | Elevul decide ce face cu un venit lunar fictiv.                      |
| Infografic              | Reprezentarea etapelor realizării unui buget personal.               |
| Escape room educațional | Elevii rezolvă indicii financiare pentru a ajunge la soluția finală. |

### 4. Exemplu de activitate: „Misiunea Bugetului Inteligent”

Profesorul creează în Genially un scenariu în care elevul primește un venit fictiv de 3.000 lei și trebuie să îl gestioneze. Pe ecran apar mai multe zone interactive: locuință, alimentație, transport, economii, educație și timp liber.

Elevul trebuie să aleagă cheltuielile prioritare și să păstreze o sumă pentru economii. Fiecare alegere îl conduce către o altă etapă a jocului. Dacă depășește bugetul, primește o explicație și poate reveni pentru a încerca o variantă mai bună.

## 5. Exemple de provocări pentru elevi

**Primești 3.000 lei. Cât ai aloca pentru economii?**

**Ai de ales între o nevoie și o dorință. Ce alegi și de ce?**

**Observi că ai cheltuit prea mult într-o categorie. Cum ajustezi bugetul?**

**Primești un mesaj care îți cere datele cardului pentru un premiu. Care este decizia sigură?**

**Găsești același produs la două prețuri. Ce informații compari înainte de cumpărare?**

## 6. Metode nonformale și interactive

- învățarea prin joc;
- învățarea prin descoperire;
- rezolvarea de probleme;
- învățarea bazată pe situații reale;
- lucrul în echipă;
- învățarea prin încercare și feedback.

## 7. Desfășurarea unei lecții

1. Profesorul prezintă obiectivul: realizarea și gestionarea unui buget personal.
2. Elevii accesează materialul Genially.
3. Elevii explorează elementele interactive și primesc o situație financiară.
4. Fiecare echipă propune un buget și justifică alegerile.
5. Profesorul discută rezultatele și explică greșelile frecvente.
6. La final, elevii formulează trei reguli pentru un buget sănătos.

## 8. Avantaje pentru profesor și elevi

Profesorul poate crea materiale vizuale și interactive, poate reutiliza activitățile și le poate adapta diferitelor clase. Elevii sunt implicați activ, au posibilitatea de a lua decizii și pot vedea consecințele alegerilor lor.

Un avantaj important este faptul că aceeași temă poate fi prezentată sub forma unei povești, a unui joc, a unui quiz sau a unui scenariu cu alegeri. Astfel, educația financiară devine mai apropiată de experiențele cotidiene ale elevilor.

## 9. Posibile limite și soluții

| Dificultate                               | Soluție                                                         |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| Necesită acces la internet și dispozitive | Lucrul în echipe sau proiectarea materialului pentru proiectie. |

|                                          |                                                            |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------|
| Materialul poate deveni prea încărcat    | Folosirea unui design simplu și a unor instrucțiuni clare. |
| Elevii se pot concentra prea mult pe joc | Profesorul discută permanent obiectivul educațional.       |

## 10. Concluzie

Genially poate fi un instrument foarte util pentru profesorul de Educație financiară, deoarece permite transformarea lecțiilor în experiențe interactive. Prin jocuri, scenarii și situații-problemă, elevii pot exersa bugetarea, economisirea, cumpărăturile responsabile și protejarea datelor financiare.

Folosirea platformei împreună cu discuția și reflecția de la finalul activității contribuie la dezvoltarea unor competențe financiare aplicabile în viața de zi cu zi.