# 



# Introdução

As sessões de formação "Money Matters" contêm uma série de oito workshops de meio-dia para pais e encarregados de educação.

Os workshops 1 – 6 ajudarão pais e encarregados de educação no desenvolvimento da sua capacidade de literacia financeira através de uma série de atividades dedicadas e materiais de aprendizagem. Os workshops 7 e 8 apoiarão os pais e encarregados de educação no seu papel de Formadores de aprendizagem familiar dentro das suas redes familiares imediatas, fornecendo-lhes as ferramentas e competências para partilhar os recursos do Money Matters com as suas redes.

**Conteúdo do módulo**

| 1 | Vocabulário Financeiro |
| --- | --- |
| 2 | Gestão Financeira Familiar |
| 3 | Recursos e Ferramentas Financeiras Online |
| 4 | Gerir emoções associadas ao dinheiro |
| 5 | Gestão de dinheiro durante períodos de vida críticos |
| 6 | Torne-se um consumidor crítico. |
| 7 | Aprendizagem Familiar |
| 8 | Questões de dinheiro do kit de ferramentas digitais |

Bem-vindo ao Módulo 1 – Vocabulário Financeiro.

Resultados da aprendizagem: Após a conclusão deste módulo, pais e encarregados de educação poderão:

* descrever o significado das palavras financeiras mais comuns
* explicar diferentes tipos de dívida e inflação
* descrever alguns serviços bancários e outras agências de dinheiro/finanças

| Título do módulo: Vocabulário Financeiro | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tempo** | **Atividades de Aprendizagem** | **Métodos de formação** | **Materiais / Equipamentos Necessários** | **Atividades e folhas de atividade** |
| 10 minutes | **Bem-vindos**  **Resultados da Aprendizagem (LO)**  **Plano para a sessão**  Introduza o plano visual dando uma breve visão geral e quaisquer tarefas de limpeza/avisos. |  | PC e projetor  PP2- LO  Plano de sessão PP 3-Visual | Folha de presença |
| 10 minutos | **M1.1**  **Atividade quebra-gelo: Conheça os Vizinhos**  Os participantes apresentam-se aos colegas e contam-lhes algo sobre si mesmos. | Orientação | PP-4 |  |
| 20 minutos | **Palavras-chave financeiras**  **Atividade M1.2**  Exercício de sala de aula: Ligar as palavras às definições  Corte a Atividade M 1.2 em 24 cartões e distribua-os aos participantes.  12 cartas mostram uma palavra, e outras 12 cartas mostram o significado correspondente.  Cada participante deve encontrar o participante que tenha o cartão correspondente.  Se tiver tempo veja o exercício na App Money Matters. | Colaboração & Prática | PP 5-7 | Atividade M1.2  Corte as cartas ao longo das linhas.  24 cartas no total. |
| 30 minutos | **Serviços Bancários**  Em pequenos grupos, peça aos participantes que pensem em como explicar os seguintes termos a uma criança entre os 6 e os 12 anos:  - **EMPRÉSTIMO**  **- CHEQUE**  **- CONTAS POUPANÇA**  **- TRANSFERÊNCIAS BANCÁRIAS**  **- CHEQUES**  **- CARTÕES DE CRÉDITO**  **- CARTÕES DE COBRANÇA**  **- CARTÕES DE DÉBITO**  **- CARTÕES PRÉ-PAGOS**  Também que recursos usariam, por exemplo, dinheiro real, banda desenhada, etc.  Ideias de feedback para todo o grupo | Aprendizagem Ativa | Flip chart e marcadores  PC e projetor  PP 8 |  |
| 10 minutos | **Outras agências monetárias/financeiras**  Pergunte aos participantes se conhecem alguma agência financeira não bancária. Por exemplo, uniões de crédito  Falta alguma coisa nos slides? | Aprendizagem Ativa | PC e projetor  PP 9-10 |  |
| 10 minutos | Rutura PP 11 | | | |
| 15 minutos | **Atividade M 1.3**  **DÍVIDA BOA VS MÁ DÍVIDA**  Considere a pergunta "Existe uma coisa como uma dívida boa ou má?" Toda a discussão em grupo. | Aprendizagem Ativa  Colaboração & Prática | PC e projetor  PP 12  PP13 |  |
| 15 minutos | **Atividade M 1.4**  **Boa dívida e má dívida**  Os participantes consideram a lista da **Atividade M1.4** e decidem o que acham que pode ser uma dívida 'boa' e porquê. |  | PP14 | Atividade M1.4 |
| 20 minutos | **Atividade M 1.5**  **Boa dívida e má dívida**  ***Exercício reflexivo:*** Em pequenos grupos, os participantes discutem o cenário e as opções sugeridas. | Colaboração & Prática | PC e projetor  PP 15 |  |
| 35 minutos | **Atividade M 1.6**  ***Viagem no Tempo- Como é que a inflação (também chamada custo de vida) afeta o seu dinheiro?***  O que significa inflação? pedir aos participantes para pensarem em pares o que sabem sobre o termo inflação. Encoraje-os a pensar no contexto em que já ouviram a palavra antes. A que se aplica a inflação e como a definiriam?  Peça aos participantes que partilhem as suas ideias e expliquem que a inflação é o aumento global dos preços dos bens e serviços ao longo do tempo.  Em seguida, distribua a **folha de atividades MM1.6 Time Travel, Inflation Style** e dê aos participantes 20 minutos para completarem o exercício.    Convide voluntários para partilharem o que aprenderam. Porque é que os números ao longo do tempo aumentaram e o que significa isto?  Explicar que o valor de uma libra/euro não é estático; muda com o tempo. Por exemplo, em 1950 um pão pode ter custado 15 cêntimos, e agora pode custar cerca de 2,50€. Altas taxas de inflação, sem aumento de salários significa que o seu poder de compra vai dramaticamente descer | Colaboração & Prática | Computadores ou telemóveis para aceder e calcular as taxas de inflação  PP 16- O que significa a inflação?  Definição PP 17  PP 18 | Atividade M1.6 |
| 5 minutos | **Encerramento de Workshops**  Para encerrar o workshop, agradeça ao grupo por estar presente.  Para mais recursos visite o site Money Matters. |  | PP 19 |  |
| **Avaliação (Como vai descobrir o que os pais e encarregados de educação aprenderam?** **)**  Os participantes serão continuamente avaliados ao longo da sessão, na sua participação ativa em atividades individuais e de grupo. O formador colocará questões sobre os materiais de aprendizagem e incentivará os participantes a refletir sobre o conteúdo da sessão de formação. | | | | |
| Exemplos de avaliação | - Demonstração de conhecimento:  -Os formadores vão definir cenários e atividades de role play dos participantes para examinar o conhecimento que ganharam ao longo da sessão. | | | |
| Duração | 180 Minutos | | | |