



Program stručnog usavršavanja

Priručnik za trenera – Prvi dio
Učenje u učionici

PIGGOY
Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

SADRŽAJ

Uvod u program stručnog usavršavanja.....	2
Uvod	2
PIGGY BANK ciljna skupina	2
Uvod u priručnik za učenike za program obuke u učionici	4
Struktura programa osposobljavanja	4
Ishodi učenja	4
Pedagoška strategija.....	5
Učinite učenje zanimljivijim i nezaboravnim	5
Pružite učenicima pozitivnu disciplinu	6
Novi obrazovni resurs za učenje temeljen na izazovima i istraživanjima	7
Stripovi.....	8
Escape room izazovi	8
WebQuest istraživanja	8
Plan učenja.....	9
Dan 1 – Uvodna radionica – 4 sata	9
Dan 2 - Demonstracija najbolje prakse u izradi internetskih obrazovnih Escape Room izazova, WebQuest istraživanja i stripova – 7 sati.....	11
Dan 3 - Demonstracija najbolje prakse u izradi internetskog obrazovnog Escape Room izazova, WebQuest istraživanja i stripa – 7 sati	12
Dan 4 – Razvijanje vlastitih resursa temeljenih na izazovima – 7 sati	13



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Podrška Europske komisije izradi ove publikacije ne predstavlja odobrenje sadržaja koji odražava samo stavove autora i Komisija ne može biti odgovorna za bilo kakvu upotrebu informacija sadržanih u njoj.

Uvod u program stručnog usavršavanja

Uvod

Financijska pismenost ključna je kompetencija u svijetu 21. stoljeća. To je inkluzivna vještina jednako bitna kao i bilo koji drugi oblik pismenosti. Ljudi koji nemaju odgovarajuće vještine financijske pismenosti u nepovoljnom su položaju, a šanse za uspjeh su im umanjene i ograničene. Model obiteljskog učenja koji je razvio projekt PIGGY BANK angažira obitelji i podržava ih u razvoju vještina financijske pismenosti. Te nove vještine omogućuju im donošenje informiranih i ispravnih izbora na polju upravljanja osobnim i obiteljskim financijama. Nove financijske vještine i znanja učinkovita su prevencija od upadanja u dužničke zamke i ostalih financijskih problema i rizika. Projekt PIGGY BANK postiže uspjeh zahvaljujući korištenju inovativnog pedagoškog pristupa uz pomoć atraktivnih i zanimljivih obrazovnih alata kao što su Stripovi, Escape Room izazovi i WebQuest istraživanja.

Program stručnog usavršavanja projekta PIGGY BANK ima za cilj osigurati da edukatori odraslih koji koriste PIGGY BANK obrazovne resurse temeljene na izazovima, usvoje potrebne vještine kako bi u potpunosti iskoristili potencijal inovativnih resursa i mrežne platforme koju je projekt PIGGY BANK razvio za obitelji u svrhu razvoja njihove financijske pismenosti.

PIGGY BANK ciljna skupina

Primarna ciljna skupina projekta PIGGY BANK su obitelji s mladima koji imaju ugrađene navike korištenja mobilnih tehnologija u svoj svakodnevni život. Dizajniranje obrazovnih resursa temeljenih na igrama kojima se može izravno pristupiti na pametnim telefonima i drugim mobilnim uređajima značajno povećava šanse za trajni utjecaj na ciljnu skupinu u svim partnerskim zemljama i izgradnju većeg razumijevanja odabranih koncepata i tema financijske pismenosti.

Dva dijela programa stručnog usavršavanja

Program stručnog usavršavanja stavlja značajan naglasak na korištenje novih obrazovnih resursa temeljenih na izazovima: Stripovi, Escape Room izazovi i WebQuest istraživanja. Fokus Programa stručnog usavršavanja bit će na usvajanju potrebnih vještina od strane edukatora za odrasle za razvoj vlastitih resursa pomoću široko dostupnog softvera otvorenog koda (open source) ali i na razvijanju razumijevanja o funkcioniranju učenja temeljenog na izazovima i istraživanjima.

Projektini tim podijelio je program obuke u dva dijela, i to prvi dio kao trening u učionici i drugi dio kao samostalno učenje putem interneta.

- **Dio 1 – Trening u učionici (licem u lice):** Prvi dio sastoji se od 25 sati učenja u učionici i omogućava odgajateljima odraslih stjecanje potrebnih vještina za podučavanje

financijske pismenosti i za razvoj vlastitih obrazovnih alata temeljenih na izazovima, kao što su stripovi, Escape Room izazovi i WebQuest istraživanja.

- **Dio 2 – samostalno učenje putem interneta:** Drugi se dio sastoji od 35 sati samostalnog učenja putem interneta i prvenstveno omogućuje edukatorima odraslih usvajanje sposobnosti iskorištenja potencijala svih obrazovnih resursa projekta PIGGY BANK - 12 stripova, 12 Escape Room izazova i 12 WebQuest istraživanja.

Pozadina programa stručnog usavršavanja: Važnost financijske pismenosti

Trenutna pandemijska kriza u Europi i širom svijeta izuzetno negativno utječe na gospodarstvo. Ekonomski problemi zemalja ogledaju se u životima obitelji i pojedinaca. Mnogo je obitelji kojima dugovi postaju neizostavan i dugotrajan problem. Konsolidacija i restrukturiranje duga, negativne hipoteke na kapital, osobna nesolventnost, lešinarski fondovi pojmovi su koji su postali previše poznati mnogim odraslima u cijeloj Europi, a praćeni su zapljenom imovine i deložacijama. Iako su ovo vidljivi znakovi stresa pod kojim se i dalje nalaze mnoge obitelji, zabilježen je i porast raspada obiteljskih zajednica, bolesti povezanih sa stresom, čak i samoubojstava. Mnogim je odraslima nedostatak odgovarajuće financijske pismenosti u središtu ovih dugotrajnih problema. Zapravo, za mnoge obitelji nema lakog izlaza iz trenutne situacije, a morat će se donijeti i neke teške odluke kako bi se pokušalo ublažiti utjecaj financijskih poteškoća u budućnosti.

Ako se iz nedavnih europskih događaja mogu izvući pouke, zasigurno se mora priznati da je financijska pismenost svih Europljana ključna ako želimo postići uključivo i pravedno društvo koje je jedan od temeljnih ciljeva EU.

Obitelji ne mogu izdavati obveznice niti dobiti podršku Europske središnje banke. Kada su obitelji zahvaćene teškim financijskim okolnostima, na raspolaganju im je ograničen broj mogućnosti za pomoć u prevladavanju njihovih problema. Iako su financijske institucije diljem Europe predane radu s obiteljima u dugovima kako bi zajedno planirali izlaz iz trenutnih nevolja i pored toga što je danas uspostavljen čitav niz organizacija koje nude savjete i podršku osobama u financijskim poteškoćama, odrasli članovi obitelji koji su u većini slučajeva podnijeli trenutni teret duga i dalje odbijaju suradnju s financijskim institucijama i agencijama za podršku.

Ti problemi neće nestati, a jedan od glavnih čimbenika koji ometaju moguće rješenje obiteljskog duga jest nedostatak ključnih vještina financijske pismenosti koje se trenutno odnose na većinu niskokvalificiranih zajednica u kojima je teret duga i dalje visok. Mnogi pojedinci navedene agencije za podršku povezuju sa stigmom, stresom i neugodom. Uz to, mnoge pogođene odrasle osobe nemaju samopouzdanja da kontaktiraju svoju financijsku instituciju i započnu proces restrukturiranja ili usklađivanja svoje zaduženosti. Za mnoge je izgradnja financijske pismenosti u sigurnom okruženju može biti prvi korak na putu oporavka. Obrazovne aktivnosti za odrasle i zajednice savršena su sredstva za započinjanje procesa podizanja pismenosti kroz pristup obiteljskom učenju.

Uvod u priručnik za učenike za program obuke u učionici

Priručnik za učenike pruža podršku programu obuke (25 sati radionica u učionici) koji će se usredotočiti na omogućavanje odraslim učenicima razvijanje vlastitih resursa temeljenih na izazovima i istraživanjima koji sadrže sve potrebne informacije za učenje. Priručnik za učenike namijenjen je edukatorima odraslih kako bi podržali njihov angažman u korištenju novih izvora obiteljskog učenja. Priručnik za učenike i program osposobljavanja osiguravaju da odgajatelji odraslih steknu potrebne vještine za razvoj vlastitih stripova, obrazovnih Escape Room izazova i vlastitih WebQuest istraživanja.

Struktura programa osposobljavanja

Program izobrazbe započinje uvođenjem osnovnih načela financijske pismenosti a nakon toga se usmjerava na razvijeni model obiteljskog učenja projekta PIGGY BANK i upotrebu različitih resursa za različite dobne skupine. Priručnik za učenike zamišljen je kao prateći dokument za izvođenje Programa osposobljavanja za odrasle učenike.

Priručnik za učenike sastoji se od sljedećih elemenata:

- Uvod
- Važnost financijske pismenosti
- Korištenje inovativne pedagoške strategije
- Predstavljanje novog obrazovnog resursa za učenje temeljenog na izazovima
- Razvoj novog obrazovnog resursa za učenje temeljenog na izazovima

Kurikulum u trajanju od 25 sati za izvedbu u učionici predstavljen je sljedećim modulima:

Dan 1.	4 sata	Uvodna radionica o financijskoj pismenosti i osnovnim principima dobre obiteljske prakse učenja
Dan 2.	7 sati	Radionica koja predstavlja najbolje prakse u izradi obrazovnih internetskih Escape Room izazova, WebQuest-ova i stripova
Dan 3.	7 sati	Radionica koja predstavlja najbolje prakse u izradi obrazovnih internetskih Escape Room izazova, WebQuest-ova i stripova
Dan 4.	7 sati	Radionica na kojoj bi odgajatelji odraslih trebali iznijeti prijedlog različitih koraka potrebnih za razvoj vlastitih resursa temeljenih na izazovima

Ishodi učenja

Po završetku ovog programa obuke polaznici bi trebali:

1. Biti upoznati se s ciljevima projekta, važnošću financijske pismenosti i sažetkom PIGGY BANK projekta.

2. Razumjeti pedagogiju na kojoj se temelji razvoj Escape Room izazova, WebQuestova i Stripova.
3. Razumjeti nastavne metode za različite dobne skupine i biti sposobni prilagoditi stil poučavanja za svaku skupinu učenika.
1. Biti sposobni razviti vlastiti strip, Escape Room izazov i WebQuest istraživanje.

Pedagoška strategija

Program stručnog usavršavanja koristit će se inovativnim pedagoškim metodologijama za obuku u dinamičnom okruženju i za izradu dinamičnih alata za učenje koji koriste metodologije učenja temeljenih na izazovima.

Novi resursi temeljeni na izazovima su bogati medijima i interaktivni, a stručno usavršavanje će edukatora odraslih upoznati s novim pristupima potrebnim za učinkovitu upotrebu i integraciju novih resursa u svakodnevne aktivnosti.

Izgradnja povjerenja i vjerodostojnih odnosa između obitelji i edukatora odraslih koji rade s njima temeljni je cilj koji je osnova za dizajn procesa provedbe PIGGY BANK projekta.

Internetski obrazovni Escape Room izazovi i WebQuest-ovi mogu pružiti dinamičan pristup učenju u kojem učenici istražuju probleme i izazove iz stvarnog svijeta. Ovom vrstom aktivnog i zanimljivog učenja učenici se potiču da steknu šire znanje o predmetima koje proučavaju. Korištenje ovih resursa predlaže se zbog njihove fleksibilnosti u oblikovanju različitih pedagoških strategija i njihove prilagodljivosti najrazličitijim temama ili sadržajima. Oni također mogu pomoći u maksimalizaciji upotrebe digitalnih alata i okruženja koja su duboko ugrađena u svakodnevni život naše digitalne populacije i danas su široko dostupna. To je pristup razvijen na konstrukcionističkim teorijama s kojim su se mnogi projektni partneri upoznali u svom svakodnevnom radu i kao rezultat sudjelovanja u ERASMUS+ projektima. Kada su odgajateljima odraslih u njihovim lokalnim područjima partneri predstavili pristup korištenju kombinacije stripova za djecu, mrežnih obrazovnih Escape Room-ova i WebQuest izazova za stariju djecu i mlade kao i uvodnih radionica za roditelje i staratelje, pozitivne povratne informacije bile su izuzetno brojne.

Učinite učenje zanimljivijim i nezaboravnim

Program obuke PIGGY BANK projekta nastoji učenje učiniti privlačnijim i nezaboravnim pomoću ugrađenih obrazovnih alata temeljenih na istraživanjima. Kao nastavnik za odrasle, imate jedinstvenu priliku da poboljšate nastavne aktivnosti i lekcije pomoću obrazovnih alata iz PIGGY BANK projekta. Dok razmišljate o načinu planiranja i primjene ovih alata za učenje, razmotrite sljedeće perspektive poučavanja i učenja:

- **Pristupanje postojećim znanjima**

Ljudi učinkovitije uče kad je novo učenje povezano s njima poznatim vještinama i idejama. Što više i bolje upoznate svoje sudionike, njihove postojeće akademske i

osobne vještine i interese, to više i bolje možete prilagoditi svoje nastavne aktivnosti tako da odgovaraju njima kao učenicima.

- **Svaki učenik je jedinstven**

Način na koji vi najbolje učite možda nije isti kao kod drugih. Iskušavajte različite strategije dok ne pronađete jednu (ili nekoliko njih) koja odgovara istovremeno svakom pojedincu i grupi. Trebali biste imati na umu da je ciljna skupina u ovom projektu sastavljena od različitih dobnih skupina. Stoga je važno pristup prilagoditi svakoj dobi.

- **Budite kreativni**

Kad je učenje zabavno, ljudi su motivirani za aktivno sudjelovanje i veća je vjerojatnost da će se prisjetiti naučenog.

- **Pomozite učenicima da samostalno izvršavaju zadatke**

Budite izvor informacija za učenike, istovremeno im omogućavajući prostor da sami pronađu odgovore. Vodite ih kroz sve korake kako bi mogli riješiti sličan problem ili odgovoriti na slično pitanje bez pomoći. Kad učenici prvi put zatraže pomoć, pokušajte odrediti načine na koje ih možete potaknuti da si pomognu.

- **Usredotočite se na vrline i dajte pozitivne povratne informacije**

Mnogi su učenici vjerojatno imali prethodno negativno obrazovno iskustvo. Suzbijte te osjećaje nelagode pohvalom i usredotočenjem na nove vještine i primjetan napredak.

Pružite učenicima pozitivnu disciplinu

Namjera partnera na projektu PIGGY BANK je omogućiti edukatorima odraslih obuku na visokoj razini pružajući im potrebne alate za suradnički rad, promicanje financijske pismenosti koristeći metodologiju učenja temeljenih na projektima i rješavanju izazova. Edukatori odraslih često imaju zadatak angažirati i podržati učenike u novim poljima poput financijske pismenosti, a od njih se često očekuje da pružaju podršku najmarginaliziranijim skupinama i u udaljenim područjima. Mnogi su se ljudi previše udaljili od formalne nastave i formalnog okruženja za učenje, ali mogućnosti koje nova dinamična internetska okruženja pružaju za rješavanje trajnih problema poput niskih stopa financijske pismenosti, posebno među obiteljima s niskim primanjima, ostaju neiskorištene. Pružanje novih mogućnosti za učenje može se ubrzati objedinjavanjem napora prosvjetnih radnika kroz stručno usavršavanje i uvođenjem potpuno novih obrazovnih resursa temeljenih na izazovima koji pomažu u otvaranju novih puteva za stjecanje znanja.

Važno je upamtiti da se većina problema s disciplinom javlja kada potrebe pojedinih učenika na neki način nisu zadovoljene. Možete im pomoći u učenju i obrazovanju tako što ćete ih

naučiti kako na odgovarajući način zadovoljiti njihove potrebe. Da biste to učinili, morat ćete postaviti smjernice za ponašanje. Evo nekoliko koraka koji učenicima mogu pomoći u upravljanju svojim ponašanjem:

- **Postavite očekivanja**

Dajte jasne upute za ono što želite postići i opišite ponašanje koje očekujete od učenika tijekom provedbe aktivnosti PIGGY BANK projekta. Koristite profesionalni ton kada komunicirate i vodite treninge.

- **Očekujte poštivanje**

Sudjelovanje u projektu PIGGY BANK uzbudljiva je prilika za obitelji da razviju svoju financijsku pismenost i to bi se trebalo smatrati privilegijom. Svaki učenik treba poštovati vas, ostale sudionike i opremu koju koristi.

- **Osmislite strukturu**

Dobro isplanirana rutina s postavljenim aktivnostima i ciljevima pruža manje mogućnosti za nemir.

- **Pokažite smisao za humor**

Izbjegavajući podsmjeh ili ismijavanje, koristite se smijehom i humorom kako bi razbili napetost ili ublažili potencijalnu borbu za moć.

- **Budite pozitivni i poticajni**

Ako želite da vaši učenici visoko postave ljestvicu u pogledu svojih rezultata i postignuća, pobrinite se da im pružite pozitivnost i entuzijizam kako biste ih usmjerili prema njihovim ambicijama.

Novi obrazovni resurs za učenje temeljen na izazovima i istraživanjima

Učinkovito obiteljsko učenje zahtijeva da se pri dizajniranju bilo kojeg predloženog materijala za učenje uzimaju u obzir različite grupe članova obitelji. Za projekt PIGGY BANK partneri su stvorili resurse financijske pismenosti za 3 različite skupine:

1. **Stripovi:** za djecu u dobi od 6 do 12 godina - ovi se resursi sastoje od mjesečnog tematskog stripa koji uvodi koncepte financijske pismenosti. Stripovi su pažljivo napisani kako bi se stvorilo osnovno razumijevanje načina upravljanja novcem, učinkovitog proračuna, prepoznavanja financijskih zamki itd. Cjelokupna kolekcija stripova sastoji se od 12 mjesečnih izdanja od kojih se svaki bavi različitom temom financijske pismenosti.

2. **Escape room izazovi:** za tinejdžere u dobi između 13 i 18 godina - ove resurse čini niz od 12 mrežnih obrazovnih Escape Room izazova sa scenarijima temeljenima na praktičnim vještinama financijske pismenosti.

3. **WebQuest istraživanja:** za mlade između 19 i 25 godina - ovi se resursi sastoje od 12 obrazovnih resursa temeljenih na WebQuest izazovima koji potiču učenike da snažnije razviju vještine financijske pismenosti za bolje rješavanje svakodnevnih životnih situacija.

Stripovi

Kao što je već rečeno, PIGGY BANK stripovi namijenjeni su mladim članovima obitelji u dobi od 6 do 12 godina. Ovi im obrazovni resursi pomažu da se upoznaju s osnovnim financijskim temama koje se povezuju sa stvarnim životnim situacijama. Komplet stripova sastoji se od 12 mjesečnih tematskih stripova u kojima se financijski superjunaci bave pitanjima povezanima s financijskom pismenošću. Priče u stripovima prilagođene su dobi djece.

Iako su predloženi stripovi razvijeni kao dio holističkog programa obiteljskog učenja, oni će također biti izuzetno relevantni za škole koje žele uvesti financijsku pismenost u svoju paletu usluga. Stripovi su dostupni u PDF formatu kao i u flipbook obliku za korištenje na internetu. Stripovi su dostupni na svim jezicima partnera u projektu i dostupni su svakom pružatelju obrazovanja putem web stranice projekta i portala za učenje. Stripovi pružaju mladim članovima obitelji uvid u važne ideje i koncepte koji su ključni za razvoj njihove financijske pismenosti, a očekuje se da će utjecaj tih resursa i poruka koje oni prenose biti značajan.

Escape room izazovi

Escape Room izazovi namijenjeni su mladima između 13 i 18 godina. Escape Room-ovi predstavljaju inovativne resurse za učenje koji se bave ključnim temama financijske pismenosti. Scenariji razvijeni za svaku Escape Room sobu sadrže stvarne situacije i probleme. Izrađivanje svakog pojedinog Escape Room resursa od nule omogućava partnerima da postave različite obrazovne razine kako bi osigurali da se svi učenici mogu uključiti bez obzira na njihovo prethodno obrazovanje. Sve Escape Room sobe uokvirene su jednom pričom o vanzemaljcima. Priča motivira studente da riješe sve zadatke koji su im potrebni za bijeg.

WebQuest istraživanja

WebQuest-ovi su strukturirana iskustva učenja koja koriste poveznice do izvora na Internetu i motiviraju učenike da istražuju otvorena pitanja u svrhu razvoja individualne stručnosti i sudjelovanja u procesu koji novostečene informacije pretvara u složenije razumijevanje. Najbolji WebQuest-ovi nadahnjuju učenike da prepoznaju sadržajnije tematske odnose, doprinesu stvarnom svijetu učenja i promišljanju o vlastitim metakognitivnim procesima. WebQuest istraživanja se često opisuju i kao 'skalirane' strukture učenja koje podržavaju uspjeh učenika iznad njihovih trenutnih kapaciteta.

PIGGY BANK WebQuest istraživanja osmišljena su kao podrška članovima obitelji u dobi od 19 do 25 godina kako bi izgradili svoje znanje i razumijevanje financijske pismenosti. Tipični WebQuest ima nekoliko dijelova, a to su uvod, zadatak, resursi, evaluacija i zaključak. WebQuest istraživanja predstavljaju stvarne scenarije povezane s financijskom pismenošću i traže od učenika da dovrše postavljene zadatke. Važno je razumjeti da se radi o vježbama temeljenima na izazovima, a izazovi mogu biti tematski usmjereni na rješavanje određenih tema ili predmeta koji imaju specifičnu lokalnu važnost.

Iako učenje putem WebQuest istraživanja počinje privlačiti pažnju nastavnika u formalnim obrazovnim okruženjima, još uvijek se smatra da su u samom vrhu pedagoških inovacija. Korištenje WebQuest istraživanja za razvoj obrazovanja financijske pismenosti u okruženju obiteljskog učenja predstavlja značajnu inovaciju u svim partnerskim zemljama, a možda i diljem Europe.

Plan učenja

Dan 1 – Uvodna radionica – 4 sata

Sadržaj	Min	Oprema	Dodatne informacije
<u>Otvaranje radionice</u> <ul style="list-style-type: none"> Kako je ovo prva radionica, trener će se predstaviti, dati kratki uvod u trening i odgovoriti na pitanja koja polaznici obično imaju na početku treninga. 	30	Učionica sa stolicama poslaganima u polukrug.	<ul style="list-style-type: none"> Sudionici će razumjeti strukturu treninga i njegove ishode učenja.
<u>„Ledolomac“: Brzi krug upoznavanja</u> <ul style="list-style-type: none"> Budući da je ovo prva „licem u lice“ aktivnost programa stručnog usavršavanja, voditelj traži od svih sudionika da se predstave. Od skupine sudionika traži se da se podijele u dvije grupe i formiraju dva kruga, s jednim krugom unutar drugog kruga. Od osoba iz unutarnjeg kruga zatraži se da se okrenu prema svom partneru u vanjskom krugu. Ovo je priprema za brzi krug upoznavanja gdje sudionici dobivaju po 30 sekundi da se predstave svom partneru. 	30	Učionica sa dovoljno prostora za ovu aktivnost.	<ul style="list-style-type: none"> Sudionici će se uključiti u uvodne aktivnosti i upoznati se.

<ul style="list-style-type: none"> • Voditelj mjeri proteklo vrijeme i nakon 1 minute traži od sudionika iz unutarnjeg kruga da naprave jedan korak lijevo i da se upoznaju sa svojim novim partnerom. • Ova se aktivnost ponavlja nekoliko puta dok se sudionici ne upoznaju. 			
<p><u>Predstavljanje ciljnih skupina i ciljeva projekta PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Upoznavanje s ciljevima projekta PIGGY BANK. • Presentacija pedagoške strategije. • Definiranje ciljnih skupina - članova obitelji svih dobnih skupina koji žele razviti svoju financijsku pismenost. • Presentacija koncepta resursa za učenje temeljenih na izazovima. 	<p><u>75</u></p>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Školska ploča ili flipchart i markeri.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će se upoznati s ciljevima projekta PIGGY BANK, projektnim idejama i ciljnim skupinama. • Razumjet će koncept i prednosti obrazovnih resursa temeljenih na izazovima.
<p><u>PIGGY BANK Sažetak</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kao dio ove aktivnosti, sudionici se upoznaju s PIGGY BANK sažetkom. • Presentacija novih resursa temeljenih na izazovima. • Priprema za sljedeći dan – zatražite od sudionika da istraže on-line portal s resursima. 	<p><u>85</u></p>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici se upoznaju s novim resursima temeljenim na izazovima. • Sudionici se upoznaju s on-line portalom s resursima.
<p><u>Zatvaranje radionice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener će dati sažetak dana radionice. • Sudionici raspravljaju i daju svoje povratne informacije o lekcijama. 	<p><u>20</u></p>	<p>Učionica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će ponoviti i učvrstiti stečena znanja i vještine.

Dan 2 - Demonstracija najbolje prakse u izradi internetskih obrazovnih Escape Room izazova, WebQuest istraživanja i stripova – 7 sati

Sadržaj	Min	Oprema	Dodatne informacije
<u>Otvaranje radionice</u> <ul style="list-style-type: none"> • Presentacija dnevnog reda treninga • Identifikacija očekivanja sudionika od današnjeg dana radionice. • Kratki uvod u resurse temeljene na izazovima - Stripovi, Escape Room izazovi i WebQuest-ovi. 	30	Učionica sa stolicama poslaganima u polukrug.	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će se upoznati s temama ovog dana radionice i uključiti se u rad.
<u>Prezentacija stripova i specifičnosti ciljne skupine</u> <ul style="list-style-type: none"> • Trener će predstaviti znanje vezano uz stripove i ciljnu skupinu za ovaj obrazovni resurs. • Predstavljanje smjernica za strip. 	120	Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama. Olovke i materijali za bilješke za timove. Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.	<ul style="list-style-type: none"> • Stripovi se predstavljaju i objašnjavaju sudionicima. • Sudionici će razumjeti specifičnosti ciljne skupine male djece.
<u>Demonstracija najboljih praksi za izradu stripova</u> <ul style="list-style-type: none"> • Koristeći školsku ploču ili flipchart, trener će predstaviti smjernice za razvoj stripa. 	120	Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama. Olovke i materijali za bilješke za timove. Školska ploča ili flipchart i markeri. Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će naučiti potrebne korake za izradu stripova na temelju smjernica.
<u>Prezentacija izrade WebQuest-ova, Escape Room izazova i specifičnosti ciljnih skupina</u> <ul style="list-style-type: none"> • Trener će predstaviti znanje koje se odnosi na Escape Room, WebQuest i ciljne 	120	Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.	<ul style="list-style-type: none"> • WebQuest-ovi i Escape Room-ovi su predstavljeni i objašnjeni sudionicima.

<p>skupine koje će koristiti ove obrazovne resurse.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener će predstaviti najčešći format WebQuest izazova i objasniti pet elemenata formata. • Trener će predstaviti najčešći format Escape Room izazova. 		<p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će razumjeti specifičnosti obje ciljne skupine (ciljna skupina za Escape Room i ciljna skupina za WebQuest).
<p><u>Zatvaranje radionice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener će dati sažetak dana radionice. • Sudionici raspravljaju i daju svoje povratne informacije o lekcijama. 	<u>30</u>	Učionica	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će ponoviti i učvrstiti stečena znanja i vještine.

Dan 3 - Demonstracija najbolje prakse u izradi internetskog obrazovnog Escape Room izazova, WebQuest istraživanja i stripa – 7 sati

Content	Min	Equipment	Additional information
<p><u>Otvaranje radionice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentacija dnevnog reda treninga • Identifikacija očekivanja sudionika od današnjeg dana radionice. • Kratki sažetak znanja i vještina naučenih u prethodnim danima treninga. 	<u>30</u>	Učionica sa stolicama poslaganima u polukrug.	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će se upoznati s temama ovog dana radionice i uključiti se u rad.
<p><u>Demonstracija najbolje prakse u razvoju Escape Room-ova</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener će predstaviti smjernice za razvoj Escape Room izazova. 	<u>120</u>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će naučiti potrebne korake za izradu Escape Room-ova na temelju smjernica.

<p><u>Demonstracija najbolje prakse u razvoju WebQuest-ova</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Trener će predstaviti smjernice za razvoj WebQuest istraživanja. 	<p><u>120</u></p>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Školska ploča ili flipchart i markeri.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sudionici će naučiti potrebne korake za izradu WebQuest-ova na temelju smjernica.
<p><u>Povratne informacije i pregled stripova, Escape Room-ova i WebQuest-ova</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Trener će zatražiti od sudionika da daju svoje povratne informacije o prezentaciji Escape Room-ova i WebQuest-ova. Trener će pružiti dodatna objašnjenja za razvoj Escape Room izazova i WebQuest istraživanja. 	<p><u>120</u></p>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sudionici će razgovarati o resursima temeljenim na izazovima i postavljati pitanja o toj temi.
<p><u>Zatvaranje radionice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Trener će dati sažetak dana radionice. Sudionici raspravljaju i daju svoje povratne informacije o lekcijama. 	<p><u>30</u></p>	<p>Učionica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sudionici će ponoviti i učvrstiti stečena znanja i vještine.

Dan 4 – Razvijanje vlastitih resursa temeljenih na izazovima – 7 sati

Sadržaj i metoda	Min	Materijali	Cilj aktivnosti
<p><u>Otvaranje radionice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Prezentacija dnevnog reda treninga. Identifikacija očekivanja sudionika od današnjeg dana radionice. 	<p><u>30</u></p>	<p>Učionica sa stolicama poslaganima u polukrug.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sudionici će se upoznati s temama ovog dana radionice i uključiti se u rad.

<ul style="list-style-type: none"> • Kratki sažetak znanja i vještina naučenih u prethodnim danima treninga. 			
<p><u>Radionica – Izrada stripa</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sudionici su se upoznali sa stripovima projekta PIGGY BANK i praktičnim koracima te preporukama o tome kako izraditi strip. • Svi će sudionici pokušati izraditi vlastite stripove pomoću stečenih vještina i znanja. • Trener će aktivno pomoći sudionicima i podržati ih u razvoju njihovih stripova. 	<u>120</u>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će razviti nacrt vlastitih stripova.
<p><u>Radionica – Izrada Escape Room izazova</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sudionici su upoznati s Escape Room izazovima projekta PIGGY BANK te praktičnim koracima i preporukama o tome kako ih izraditi. • Svi će sudionici pokušati stvoriti vlastiti Escape Room pomoću stečenih vještina i znanja. • Trener će aktivno pomagati sudionicima i podržavati ih u razvoju njihovih Escape Room-ova. 	<u>120</u>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Školska ploča ili flipchart i markeri.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će razviti nacrt vlastitih Escape Room izazova.
<p><u>Radionica – Izrada WebQuest istraživanja</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sudionici su se upoznali s WebQuest istraživanjima projekta PIGGY BANK i praktičnim koracima i preporukama kako ih izraditi. • Svi sudionici pokušat će stvoriti vlastiti WebQuest pomoću stečenih vještina i znanja. 	<u>120</u>	<p>Učionica sa dovoljno prostora za rad u grupama.</p> <p>Olovke i materijali za bilješke za timove.</p> <p>Projektor, projekcijsko platno i prijenosno računalo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će razviti nacrt vlastitih WebQuest istraživanja.
<p><u>Zatvaranje radionice</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trener će dati cjelokupni sažetak radionice. • Sudionici raspravljaju i daju svoje povratne informacije o radionici. 	<u>30</u>	Učionica.	<ul style="list-style-type: none"> • Sudionici će ponoviti i učvrstiti stečena znanja i vještine. • Sudionici će procijeniti različite aspekte radionice.



PIGGY Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-CZ01-KA204-061127