



# Program dalšího vzdělávání

Příručka pro studenty – 2. část  
Samostudium

**PiGGOY**  
**Bank**

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy

## OBSAH

Úvod .....	2
Učební aktivita 1 - Komiksy projektu Piggy Bank .....	2
Učební aktivita 2 - Jak navrhovat nápady a příběhy pro vlastní komiksy .....	7
Čtyři kroky k vytvoření vlastního komiksu .....	7
Učební aktivita 3 - Únikové místnosti projektu Piggy Bank .....	8
Jak funguje učení a výukové zdroje založené na výzvách a proč jsou pro studenty tak atraktivní .....	9
Učební aktivita 4 – WebQuesty projektu Piggy Bank .....	10
Učební aktivita 5 - Jak vytvořit svůj vlastní WebQuest .....	10
Učební aktivita 6 – Distanční vzdělávání během éry pandemie a po ní .....	12
Co je distanční vzdělávání? .....	12
Synchronní vs. asynchronní distanční vzdělávání .....	13
Může být distanční vzdělávání rozmanité a zajímavé? .....	13
Jaké jsou nevýhody distančního vzdělávání? .....	14
Osvědčené postupy pro online lekce .....	14



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

Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.

## Úvod

Tato část vzdělávacího programu navazuje na výuku v učebně. Obsahuje studijní materiály pro zhruba 35 hodin samostudia. Studium si můžete organizovat samostatně dle svých potřeb a volit si témata a bloky učení, které vás zajímají.

Připomínáme, že celý vzdělávací program sestává ze dvou částí: prezenční výuka v učebně (25 hodin) a samostudium (35 hodin). Vzdělávací program primárně pomáhá učitelům využívat potenciál vzdělávacích zdrojů projektu Piggy Bank, které zahrnují různé vzdělávací nástroje aložené na výzvách. Kromě toho máte příležitost naučit se další dovednosti a získat další znalosti pro zlepšení své práce pedagoga, zejména v oblasti vzdělávacích nástrojů založených na výzvách.

Po absolvování této části vzdělávacího programu budete umět:

1. Využívat 12 komiksů projektu Piggy Bank pro vzdělávací účely.
2. Navrhovat nápady a příběhy pro vlastní komiksy.
3. Využívat 12 únikových místností projektu Piggy Bank pro vzdělávací účely.
4. Vysvětlit, jak fungují vzdělávací zdroje založené na výzvách a proč jsou pro studenty tak atraktivní.
5. Využít 12 WebQuestů projektu Piggy Bank pro vzdělávací účely.
6. Vytvořit WebQuesty na různá témata.
7. Zlepšit distanční vzdělávání svých studentů a zahrnout online zdroje projektu Piggy Bank mezi své online vzdělávací nástroje.

**Pustte se do toho a užijte si studium!**

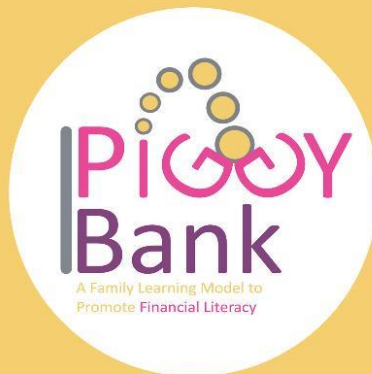
## Učební aktivita 1 - Komiksy projektu Piggy Bank

### Cíle vzdělávací aktivity



- Seznámit se se všemi komiksy projektu Piggy Bank.
- Popřemýšlet o tom, jak můžete tyto vzdělávací nástroje využívat prakticky jako pedagog nebo rodič.

Projektový tým Piggy Bank vyvinul 12 komiksů na podporu finanční gramotnosti dětí. Tyto komiksy jsou určeny pro děti ve věku od 6 do 12 let. Celá sbírka komiksů obsahuje 12 komiksů. Každý z nich se zabývá jiným tématem finanční gramotnosti. Pojdme se podívat na to, jak vypadá jeden z komiksů projektu Piggy Bank.



# Korunka a Eurák

Dobrodružství finančních válečníků

Komiks 12 - Březen - Měny ve světě

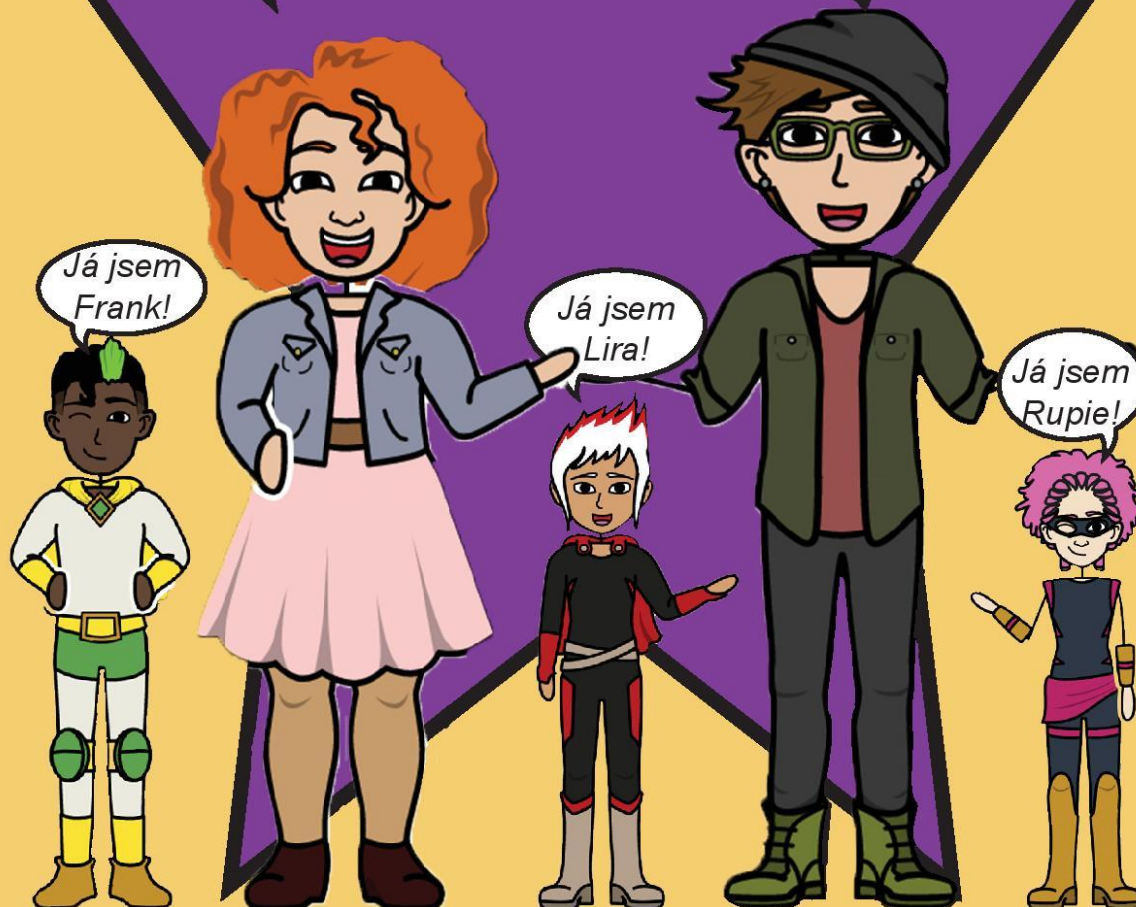
Jmenuji se  
Korunka a toto je  
můj brácha Eurák.

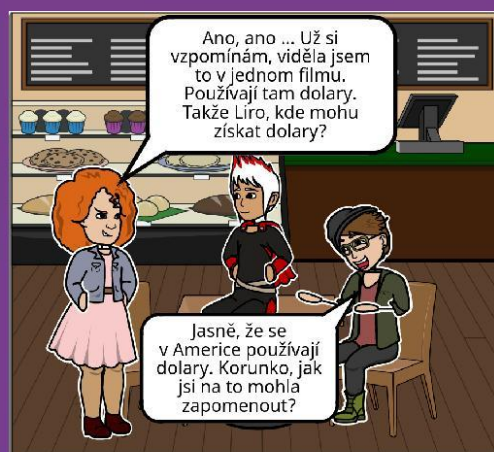
S pomocí našich  
superhrdinů, Franka,  
Liry a Rupie se  
budeme učit o  
penězích!

Já jsem  
Frank!

Já jsem  
Lira!

Já jsem  
Rupie!







## Tipy pro rodiče

**Zapojte celou rodinu do učení finančních dovedností! Dokážete to s použitím několika jednoduchých kroků:**

**Předvádějte dětem věci prakticky:** Ukažte dětem měnu používanou ve vaší zemi a podívejte se na hodnotu a podobu každé bankovky a mince.

**Diskutujte:** Promluvte si s dětmi o Eurech a vysvětlete jim, že tuto měnu používá 19 zemí Evropské unie. Rozšířit toto téma můžete uvedením zemí v Evropě, které nepoužívají Euro. Podívejte se s dětmi, jaké různé měny se v těchto zemích používají.

**Rozvíjejte porozumění:** Vysvětlete dětem, že různé měny mají různou hodnotu - například 1 € se nerovná 1 GBP nebo jedné koruně. Vysvětlete jim také, že k výpočtu hodnoty jedné měny ke druhé měně se používají směnné kurzy. Ukažte dětem nástroj pro převod měn online a naučte je zjistit, kolik je například 10 euro v českých korunách, polských zlotých nebo amerických dolarech atd.

**Vysvětlujte:** Popište dětem kroky potřebné ke směně naší české koruny na jinou měnu. Zajděte s dětmi do banky nebo do směnární a ukažte jim, jak to funguje. Vysvětlete jim také, že se vždy snažíte najít místo, kde vám za vaše koruny dají nejlepší kurz bez dalších poplatků.

## Zábavná aktivita pro mladé studenty

Přiřaďte zemi k její měně. Dokážete najít správný název pro každou měnu na obrázku?

**Polsko**



**Libra**

**Španělsko**



**Euro**

**Amerika**



**Zlotý**

**Velká Británie**



**Dolar**



Spolufinancováno  
z programu Evropské unie  
Erasmus+

„Podpora Evropské komise při tvorbě této publikace nepředstavuje souhlas s obsahem, který odráží pouze názory autorů, a Komise nemůže být zodpovědná za jakékoliv využití informací obsažených v této publikaci.“  
Číslo projektu: 2019-1-CZ01-KA204-061127



Všimněte si, že komiks obsahuje příběh pro děti, ale také část pro rodiče. Tyto komiksy tedy podporují rodinnou výchovu v oblasti finanční gramotnosti.



Vaším úkolem je seznámit se se všemi 12 komiksy projektu Piggy Bank a přemýšlet o tom, do jaké míry je můžete použít ve své pedagogické praxi nebo případně pro vzdělávání svých dětí v oblasti finanční gramotnosti. Všechny vzdělávací zdroje Piggy Bank jsou k dispozici na [www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu).

[www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu)

## Učební aktivita 2 - Jak navrhovat nápady a příběhy pro vlastní komiksy

### Cíle vzdělávací aktivity



- Porozumět procesu přípravy komiksu.
- Zkusit si připravit vlastní komiks pro vzdělávací účely.

### Čtyři kroky k vytvoření vlastního komiksu

#### 1. Na začátku je vždy nápad.

Všechno začíná nápadem a komiks není výjimkou. Dobrý nápad a dobrý příběh jsou rozhodující pro úspěch komiksu, románu nebo filmu. Máte prázdný list papíru a svou fantazii. Vdechněte život novému příběhu a novým hrdinům. Buďte dobrým vypravěčem. Pokud vás napadne nějaký kreativní nápad, následujte ho. Nikdy nevíte, kam vás to zavede.

#### 2. Napište scénář

Jednou z nejčastějších chyb je začít kreslit komiks před zpracováním scénáře příběhu. Tento postup nevede k úspěchu. Udělejte si čas na napsání scénáře.

Následující základní otázky vám mohou pomoci začít.

- Jaké bude téma mého komiksu?
- Kdo budou hlavní postavy?
- Co se stane na začátku, uprostřed a na konci mého příběhu?

#### 3. Nakreslete komiks

Po dokončení scénáře je čas začít kreslit. Ať už pracujete tradičně nebo digitálně, kresba komiksu je časově náročná práce. Naštěstí existují aplikace a software, které urychlí vaši práci



nebo pomohou i těm, kteří neumí dobře kreslit. Je také důležité mít dostatek času na výběr správných barev a písem. Ty jsou důležité pro atmosféru a atraktivitu komiksu. V této fázi procesu však nemusí být vaše práce dokonalá. Zaměřte se na to, aby váš komiks byl nakreslen. Na jeho zdokonalení (vybarvování a přidávání grafických prvků) můžete pracovat později.

#### 4. Propagace

Udělal jste komiks. A co teď?

Je čas na jeho propagaci, marketing a využití. Nejlepší věc, kterou můžete udělat, je říct lidem o vašem komiksu. Ukažte ho svým přátelům, rodině, kolegům, žákům. Řekněte světu o svém komiksu! Naštěstí to stránky sociálních médií jako Facebook, Instagram, Twitter hodně usnadňují.



Vaším úkolem je pokusit se připravit vlastní komiks. Vytvořit komiks může znít jako nadsadný úkol. Ale není to tak nemožné, jak se může zdát. Najděte inspiraci a dovednosti na YouTube nebo Google. Stačí napsat například:

- Jak se dělá komiks.

**A vaše umělecké dobrodružství může začít!**

### Učební aktivita 3 - Únikové místnosti projektu Piggy Bank

#### Cíle vzdělávací aktivity



- Seznamte se se všemi únikovými místnostmi projektu Piggy Bank.
- Přemýšlejte o tom, jak můžete tyto vzdělávací nástroje využívat prakticky jako pedagog nebo rodič.
- Pochopte, jak funguje učení a výukové zdroje založené na výzvách a proč jsou pro studenty tak atraktivní.

Projektový tým Piggy Bank vyvinul 12 únikových místností. Tyto vzdělávací zdroje jsou určeny pro mladé lidi ve věku od 13 do 18 let. Únikové místnosti projektu Piggy Bank představují inovativní vzdělávací zdroje, které se zabývají klíčovými tématy finanční gramotnosti. Scénáře vyvinuté pro každou místnost obsahují reálné situace a problémy. Návrh zdrojů finanční gramotnosti od nuly umožnil projektovému týmu připravit různé úrovně únikových místností, aby bylo zajištěno, že se studenti mohou zapojit bez ohledu na předchozí historii vzdělávání.

Všechny únikové místnosti jsou orámovány jedním příběhem o mimozemšťanech. Příběh motivuje studenty k dokončení všech únikových místností.



Vaším úkolem je projít si všech 12 únikových místností projektu Piggy Bank a přemýšlet o tom, do jaké míry je můžete využít ve své pedagogické praxi nebo případně pro vzdělávání svých teenagerů v oblasti finanční gramotnosti. Všechny vzdělávací zdroje projektu Piggy Bank jsou k dispozici na [www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu).

[www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu)

**Jak funguje učení a výukové zdroje založené na výzvách a proč jsou pro studenty tak atraktivní**

#### **Co je učení založené na výzvách?**

Jedná se o pedagogický přístup, který aktivně zapojuje studenty a nechává je řešit skutečné problémy z reálného světa, které souvisí s tématem studia. Je mnohem zábavnější učit se překonáváním výzev než pouhým memorováním znalostí. Studenti stojí před výzvou, musí najít a implementovat správné řešení.

Učení a výukové zdroje založené na výzvách jsou mocným nástrojem pro vzdělávání, který studenty zaujme a poskytne jim pobídku k rozvíjení různých dovedností aktivním a zábavným učením. Je motivující a zapojuje studenty do příslušných výzev a problémů. Takové aktivity mohou být velmi inspirativní pro mladé studenty, kteří jsou motivováni kreativně myslet a prozkoumávat nové znalosti a dovednosti vlastním způsobem. Schopnost vypořádat se s novými problémy a životními výzvami je navíc klíčovou dovedností pro celý život.

#### **Jak tedy učení založené na výzvách funguje?**

Odpověď na tuto otázku je jednoduchá a lze ji formulovat jako třífázový proces. První fází je zapojení a představení problému. V této fázi se studenti seznámí s problematikou a je jim představen úkol nebo problém, který mají vyřešit či zvládnout. Druhou fází je výzkum, během kterého studenti studují problematiku a přemýšlejí nad možnostmi řešení, která navrhnou. Poslední fází je akce, během níž jsou vyvíjena a implementována konkrétní řešení zadaného problému a jsou také vyhodnoceny výsledky.

## Učební aktivita 4 – WebQuesty projektu Piggy Bank

### Cíle vzdělávací aktivity



- Seznámit se se všemi WebQuesty projektu Piggy Bank.
- Popřemýšlet o tom, jak můžete tyto vzdělávací nástroje využívat prakticky jako pedagog nebo rodič.
- Zkusit pro své studenty připravit WebQuest.

Projektový tým projektu Piggy Bank vyvinul 12 WebQuestů, které povzbuzují studenty k rozvoji dovedností finanční gramotnosti. Tyto vzdělávací zdroje jsou určeny pro mládež ve věku od 19 do 25 let. WebQuest je činnost zaměřená na výzkum, při které studenti získávají všechny informace z webu. Učitelé poskytují svým studentům úkoly, které obsahují relevantní odkazy na webové stránky podle řešeného problému. Účelem používání WebQuestů je povzbudit studenty, aby informace a znalosti aktivně používali, a ne je jen shromažďovali a memorovali. WebQuest podporuje kritické myšlení prostřednictvím analýzy, hledání a vytváření řešení.



Vaším úkolem je seznámit se se všemi 12 WebQuesty projektu Piggy Bank a přemýšlet o tom, do jaké míry je můžete použít ve své pedagogické praxi. Všechny vzdělávací zdroje projektu Piggy Bank jsou k dispozici na [www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu).

[www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu)

## Učební aktivita 5 - Jak vytvořit svůj vlastní WebQuest

WebQuest je strukturovaný vzdělávací nástroj, který využívá online odkazy na informační zdroje, a dále také praktické úkoly, které motivují studenty. WebQuesty usnadňují rozvoj individuálních odborných znalostí a podporují účast v procesu, který přeměňuje nově získané informace a znalosti na sofistikovanější a hlubší porozumění. Úkoly WebQuestu může student plnit samostatně nebo lze WebQuest připravit i pro skupiny studentů, například pro dvojice či trojice studentů, případně i větší skupiny. WebQuesty mohou obsahovat různé úrovně úkolů, od začátečníků až po experty. WebQuest má několik částí, které by v každém WebQuestu měly být obsaženy. Mezi tyto části patří úvod, úkoly, proces a zdroje informací, sebehodnocení a závěr.

## Úvod

V této části WebQuestu definujete, co je předmětem WebQuestu, jaké odborné oblasti se věnuje, a také představujete hlavní úkol WebQuestu. Pokud například plánujete vytvořit WebQuest, kde studenti mají naplánovat cestu na Mars, v úvodu můžete nabídnout základní fakta o Marsu. Nebo pokud požádáte své studenty, aby navrhli, jak zastavit násilí gangů v místní komunitě, v úvodu byste mohli představit některá fakta o násilí gangů v Evropě. Vaším cílem by mělo být zapojit studenty a motivovat je k dokončení aktivit WebQuestu, takže je často moudré volit témata, která odrážejí jejich každodenní život nebo jsou v souladu s jejich zájmy či cíli.

## Úkoly

V této části specifikujeme konkrétní úkoly pro studenty. Co přesně mají dosáhnout díky aktivitám WebQuestu. Snažíme se, aby stanovené úkoly byly něčím, co je pro studenty inspirující, lákavé, zajímavé a smysluplné. Některé WebQuesty zahrnují i aktivity v terénu, například komunikaci s jinými lidmi ze specifických cílových skupin apod. Na konci WebQuestu by měl existovat nějaký výstup demonstrující splnění úkolů, například:

- prezentace projektu, řešící nějaký problém, pro veřejnost nebo správní radu;
- příprava prezentace o konkrétní problematice v PowerPointu nebo v Google Slides;
- vytvoření krátkého videa na chytrém telefonu o navrhovaném řešení určitého problému;
- zorganizovat vox pop a zjistit názory veřejnosti na nějaké místně aktuální téma;
- navrhnout leták nebo infografiku na platformě Canva a odprezentovat výstupy WebQuestu;
- vytvořit návrh obchodního modelu pro nový podnikatelský nápad atd.

## Proces a zdroje informací

V této části jsou studenti vedeni procesem a všemi zdroji, které jim pomohou získat potřebné informace a znalosti, aby mohli absolvovat celý WebQuest a dokončit zadané úkoly. Jako webové zdroje jsou uváděny linky například na odborné články, blogy, videa apod. Studenti jsou vedeni instrukcemi v této části WebQuestu a plní stanovené úkoly.

## Sebehodnocení

V této části jsou studenti požádáni, aby vyplnili jednoduchý dotazník s odpověďmi Ano / Ne. Hodnotí, zda získali konkrétní znalosti a dovednosti. Otázky korespondují s obsahem a aktivitami WebQuestu.

## Závěr

Tato část je poslední částí WebQuestu a obsahuje souhrn toho, co se studenti učili. Tyto informace mohou být uvedeny v několika větách nebo odrážkách, aby byly jasné a uživatelsky přívětivé. Závěr může také zahrnovat zobecnění získaných znalostí a dovedností nebo užitečné tipy a osvědčené postupy pro použití v praktickém životě.



Vaším úkolem je pokusit se připravit WebQuest pro vaše studenty. Téma a úroveň obtížnosti si můžete vybrat podle svého uvážení. Nezapomeňte do svého WebQuestu zahrnout všechny následující části.

- Úvod
- Úkoly
- Proces a zdroje informací
- Sebehodnocení
- Závěr

## Učební aktivita 6 – Distanční vzdělávání během éry pandemie a po ní

### Cíle vzdělávací aktivity



- **Získat dovednosti a znalosti o tom, jak můžete zlepšit distanční vzdělávání svých studentů.**
- **Zahrnout online zdroje projektu Piggy Bank mezi své online vzdělávací nástroje.**

Pandemie COVID-19 ovlivnila vzdělávací systémy po celém světě. Většina vlád se rozhodla dočasně uzavřít vzdělávací instituce a omezit tím šíření COVID-19. Mnoho škol přešlo na online distanční výuku prostřednictvím platforem, jako je Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams atd.

Zavření škol mělo dopad zejména na studenty, učitele a rodiny. Zavírání škol v reakci na pandemii otevřelo otázku digitálního učení a kvality distančního vzdělávání. Vlády doporučily používat distanční vzdělávání a vzdělávací aplikace, zdroje a platformy, které školy a učitelé mohou použít k distančnímu vzdělávání studentů.

### Co je distanční vzdělávání?

Distanční vzdělávání je způsob, jak vzdělávat studenty online. Lekce a výukové materiály jsou poskytovány přes internet. Studenti pracují z domova, nikoli ve třídě. Pro mnoho učitelů byla tato forma výuky nová a museli se ji naučit implementovat do výuky. Kvůli koronaviru si distanční vzdělávání - styl výuky využívaný převážně vysokými školami a univerzitami - osvojili také studenti základních a středních škol. Všechny školy byly nuceny vytvářet online vzdělávací výukové lekce a zvyšovat efektivitu online vzdělávání.

Distanční vzdělávání může některé studenty znevýhodnit. Studenti s omezeným počítačovým vybavením nebo bez přístupu k internetu mohou mít potíže. A ti, kteří potřebují pomoc s motivací a organizací výuky od učitele, tak mohou strádat v situaci, když jsou vytrženi z tradičního výukového prostředí ve třídě.

### Synchronní vs. asynchronní distanční vzdělávání

Dálkové studium spadá do dvou hlavních kategorií:

- Synchronní
- Asynchronní

Měli byste pochopit, jaký je rozdíl mezi synchronním a asynchronním distančním vzděláváním. Do jednoho nebo obou těchto táborů spadají různé typy distančního vzdělávání.

#### Synchronní distanční vzdělávání

Synchronní znamená „současně“. Odkazuje na metodu poskytování vzdělávání, která probíhá v reálném čase. Vyžaduje živou online komunikaci. K dosažení tohoto cíle využívá technologie, jako jsou telekonference. Synchronní učení se ukazuje jako méně flexibilní než jiné formy distančního vzdělávání. Studenti se musí setkat se svým učitelem a spolužáky v předem naplánovaných časech. Tento přístup omezuje schopnost studenta učit se vlastním tempem. Může to frustrovat některé studenty, kteří touží po svobodě asynchronního distančního vzdělávání.

#### Asynchronní distanční vzdělávání

Pokud jde o asynchronní distanční vzdělávání, studenti dostávají pokyny a úkoly a studují samostatně. Mají svobodu pracovat vlastní rychlostí. Studenti mají přístup k vzdělávacímu obsahu nad rámec plánovaného času schůzky nebo třídy a mohou komunikovat prostřednictvím online konverzací, kvízů nebo videozáznamů podle vlastního plánu. Učitelé a studenti těží z flexibility asynchronního učení, protože jim umožňuje vytvářet a využívat vzdělávací obsah v jakémkoliv čase, kdy na to mají zrovna náladu či prostor. Učební materiály jsou přístupné kdykoli a kdekoli. Tým projektu Piggy Bank vytvořil únikové místnosti, WebQuesty a komiksy, které jsou příklady vzdělávacího obsahu, který lze použít v asynchronním distančním vzdělávání. Samozřejmě vždy existuje potřeba živé interakce mezi učitelem a žáky.

### Může být distanční vzdělávání rozmanité a zajímavé?

Dálkové studium může kombinovat mnoho aktivit. Studenti mohou například:

- sledovat přednášky, videa nebo prezentace;
- provádět výzkum na různá témata;
- předkládat diskusní příspěvky;
- pracovat na úkolech nebo projektech;
- účastnit se videokonferencí;
- posílat zprávy a diskutovat s učitelem a ostatními žáky;

- řešit online kvízy a hádanky;
- otestovat si znalosti prostřednictvím online testů;
- hrát vzdělávací hry;
- používat vzdělávací portály atd.

### Jaké jsou nevýhody distančního vzdělávání?

Zvažme některé z nevýhod. Studenti čelí vyššímu riziku online rozptýlení. Bez osobních setkání s učitelem mohou studenti ztratit přehled o termínech a ztratit motivaci. Studenti, kteří dobře pracují samostatně, mohou tyto překážky snadno překonat. Studenti, kteří mají potíže s určováním priorit, mohou narazit. Stejně tak budou mít obtíže ti, kteří nemají organizační a plánovací schopnosti. Distanční vzdělávání má pro rodiny také skryté náklady. Mezi tyto náklady patří:

- Nákup spolehlivého počítače pro každé dítě.
- Rychlé připojení k internetu.
- Nákup webové kamery (v některých případech).
- Údržba počítače.
- Zvýšené provozní výdaje (např. Elektřina).

Ne všichni studenti mají přístup k těmto zdrojům. Dálkové studium je může výrazně znevýhodnit. Pomalé připojení k internetu ztěžuje schopnost studenta účastnit se online výuky. Omezená rychlost připojení nemusí být dostatečná při sledování videa nebo při účasti na telekonferenci.

### Osvědčené postupy pro online lekce

Učitelé nemusí mít pocit, že začínají od nuly, protože k distančnímu vzdělávání existuje spousta odborných materiálů i již vytvořených výukových zdrojů. Zde je několik tipů, jak vytvořit lepší online lekce pro vaše studenty.

- Vytvořte úvodní video ke svým lekcím.
- Poskytujte aktualizace a připomenutí úkolů pro studenty.
- Připojte do výuky hostující řečníky a odborníky. Používejte synchronní živé chaty, při nichž mohou odborníci sdílet své zkušenosti a odpovídat na otázky studentů.
- Poskytujte smysluplnou zpětnou vazbu.
- Nechte studenty vést diskusi. Snažte se, aby byly diskuse smysluplnější a poutavější. Jedním z tipů je umožnit studentům moderovat nebo vést diskusní fórum namísto pouhé účasti.
- Podílejte se na výukovém procesu každého studenta. To nejlepší, co můžete pro své studenty udělat, je podporovat je v jejich procesu učení, a to i na dálku. Buďte aktivní v diskusních fórech, pokládejte otázky a komentujte jednotlivé příspěvky studentů.



Zamyslete se nad tím, jak můžete ve své pedagogické praxi využívat vzdělávací nástroje projektu Piggy Bank. Pamatujte, že finanční vzdělání a finanční gramotnost jsou pro mládež zásadní. Finanční vzdělávání je připravuje na skutečný život. Pro finančně negramotné mladé dospělé je snadné upadnout do finančních pastí, aniž by o tom věděli. Špatná rozhodnutí týkající se osobních financí mohou mít negativní důsledky po dlouhou dobu. Pokud mladí lidé získají kvalitní finanční vzdělání v oblasti správy svých osobních financí už v raném věku, tak budou připraveni na reálný, „dospělácký“ život, až přijde čas. Finančně gramotní mladí dospělí mají mnohem větší šanci vést bohatý a uspokojivý život ve finanční bezpečí. Finanční vzdělávání je pro mládež důležité, protože umožňuje silný start do života.



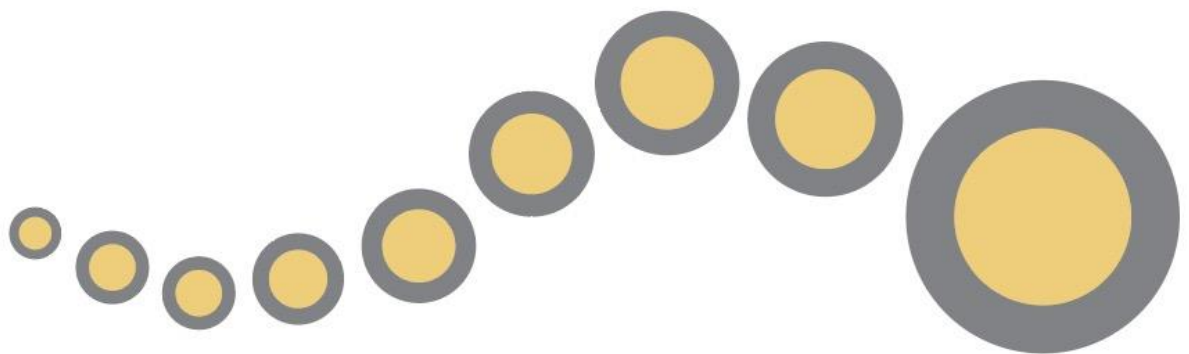
**Děkujeme za vaši  
účast v projektu**





# PiGgy Bank

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy



USTANOVA ZA OBRAZOVANJE ODRASLIH



CENTRE FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH  
& DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY



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