



# Program stručnog usavršavanja

Priručnik za učenike – Prvi dio  
Učenje u učionici

**PIGGOY**  
**Bank**

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy

## SADRŽAJ

<b>Uvod u Priručnik za učenike za program osposobljavanja u učionici .....</b>	<b>3</b>
Struktura programa osposobljavanja .....	3
Ishodi učenja .....	4
PIGGY BANK ciljna skupina .....	4
<b>Obrazovna aktivnost 1 - Važnost financijske pismenosti .....</b>	<b>4</b>
<b>Obrazovna aktivnost 2 - Korištenje inovativne pedagoške strategije .....</b>	<b>5</b>
Učinite učenje zanimljivijim i nezaboravnim .....	6
Pružite učenicima pozitivnu disciplinu .....	6
<b>Obrazovna aktivnost 3 - Predstavljanje novog obrazovnog resursa za učenje temeljenog na izazovima .....</b>	<b>8</b>
<b>Obrazovna aktivnost 4 - Razvoj novog obrazovnog resursa za učenje temeljenog na izazovima .....</b>	<b>8</b>
<b>Smjernice za izradu: Strip .....</b>	<b>8</b>
Uvod .....	8
Razina .....	9
Relevantnost .....	9
Kvaliteta .....	9
Standardi i scenarij .....	9
Jasna poruka i korisne vještine .....	9
Prijevod .....	9
Digitalizacija .....	10
<b>Smjernice za izradu: Escape Room izazov .....</b>	<b>10</b>
Što je digitalni obrazovni Escape Room izazov? .....	10
Uvod u zadatak .....	10
Pitanja u zadacima .....	10
Razina zadatka .....	10
Relevantnost .....	10
Kvaliteta .....	10
Koraci .....	11
Standardi .....	11
Odgovori .....	11
Zaključak - koristan savjet .....	11
<b>Smjernice za izradu: WebQuest izazov .....</b>	<b>11</b>
Što je WebQuest izazov? .....	11
Uvod .....	11

Motivacija.....	11
Postojeće i novo znanje.....	12
<b>Zadaci.....</b>	<b>12</b>
Razina zadatka.....	12
Standardi.....	12
<b>Resursi (izvori) .....</b>	<b>12</b>
Koraci .....	12
Suradnja .....	12
Relevantnost .....	12
Kvaliteta .....	12
<b>Samoprocjena.....</b>	<b>13</b>
<b>Zaključak .....</b>	<b>13</b>



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 Priručnik za učenike za program osposobljavanja u učionici

Ovaj Priručnik za učenike zamišljen je kao podrška programu osposobljavanja (25 sati radionice u učionici) koji se fokusira na pružanje podrške odraslim učenicima u razvijanju vlastitih resursa temeljenih na izazovima koji sadrže sav potreban sadržaj za učenje. Priručnik za učenike namijenjen je edukatorima odraslih kako bi podržali njihov angažman u upotrebi novih resursa za obiteljsko učenje razvijenih u projektu PIGGY BANK. Priručnik za učenike i program osposobljavanja osigurat će da edukatori odraslih steknu potrebne vještine za razvoj i izradu vlastitih stripova, mrežnih resursa temeljenih na izazovima i vlastitih WebQuest izazova.

### 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 različite resurse razvijene za razne 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:

<b>Dan 1.</b>	4 sata	Uvodna radionica o financijskoj pismenosti i osnovnim principima dobre obiteljske prakse učenja
<b>Dan 2.</b>	7 sati	Radionica koja predstavlja najbolje prakse u izradi obrazovnih internetskih Escape Room izazova, WebQuest-ova i stripova
<b>Dan 3.</b>	7 sati	Radionica koja predstavlja najbolje prakse u izradi obrazovnih internetskih Escape Room izazova, WebQuest-ova i stripova
<b>Dan 4.</b>	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.
4. Biti sposobni razviti vlastiti strip, Escape Room i WebQuest.

## 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 sadržaja i tema financijske pismenosti.

## Obrazovna aktivnost 1 - 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.

## Obrazovna aktivnost 2 - Korištenje inovativne pedagoške strategije

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 bogati su medijskim sadržajem 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.



## Obrazovna aktivnost 3 - Predstavljanje novog obrazovnog resursa za učenje temeljenog na izazovima

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.

Trener će vam predstaviti primjere svakog resursa temeljenog na izazovima. Nakon završetka ove lekcije upoznat ćete se sa Stripovima, Escape Room i WebQuest izazovima, a predlošci za razvoj svakog od ovih resursa biti će vam poslani u digitalnom obliku.

## Obrazovna aktivnost 4 - Razvoj novog obrazovnog resursa za učenje temeljenog na izazovima

### Smjernice za izradu: Strip

#### Uvod

Svaki izrađeni strip trebao bi svojim sadržajem biti zanimljiv i poučan ciljnoj skupini. Čitajući stripove, čitatelj bi se trebao povezati s likovima i tako naučiti kako se ponašati pametno i odgovorno u suočavanju sa situacijama opisanima u stripu. Da bi se to postiglo, tekst se mora temeljiti na interesima i ciljevima koji su najčešći za odabranu ciljnu skupinu.

### Razina

Osim što bi stripovi trebali biti zanimljivi i poučni, oni također ciljnoj skupini moraju biti smisleni i zabavni. Likovi iz stripa moraju biti prilagođeni dobnoj granici ciljne skupine, tj. trebaju biti izrađeni tako da ciljana skupina može povezati likove sa stvarnim životnim pojavama i situacijama. Potrebno je izraditi stripove koji potiču čitatelja na razmišljanje o tome kako se najbolje nositi sa opisanom situacijom. Budući da su obrađene teme praktične prirode, važno je prilagoditi razinu stripa čitateljima na takav način da mogu razumjeti poruku i steći potrebno praktično znanje koje će moći primijeniti u svakodnevnom životu.

### Relevantnost

Točnost svih podataka mora se provjeriti unaprijed i tema treba biti povezana sa željenim ciljem. Vrlo je važno da se informacije koje koristimo mogu primijeniti u praksi i da njihovim korištenjem pozitivno utječemo na sposobnost donošenja odluka ciljne skupine u svakodnevnom životu. Tekst u stripu mora biti pažljivo sastavljen kako ne bi uputio krivu poruku ciljnoj skupini i naveo ih na pogrešne poteze u situacijama s kojima će se susretati tijekom života.

### Kvaliteta

Svi stripovi moraju pružiti dovoljnu količinu i kvalitetu informacija potrebnih za stjecanje traženog znanja. Sve informacije treba prilagoditi ekonomskoj i socijalnoj situaciji ciljne skupine kako bi se strip mogao primijeniti u praksi i izbjeglo zbunjivnje ciljne skupine ako se sadržaj stripa značajno razlikuje od svakodnevnih situacija u njihovoj zemlji. Na primjer, važno je prilagoditi iznose i vrstu valute za svaku zemlju.

### Standardi i scenarij

Stripovi se moraju temeljiti na jasnim parametrima koji su navedeni i definirani za svaku temu, a koji također predstavljaju ciljeve koje se želi postići. Drugim riječima, čitatelj mora steći znanje i vještine definirane u ishodima učenja. Čitajući stripove, čitatelji stječu osnovna znanja i vještine koje im pomažu u svakodnevnim situacijama. Kad se sretnu sa sličnom situacijom u stvarnom životu, moći će reagirati bolje nego prije čitanja stripova.

### Jasna poruka i korisne vještine

Koraci koje su likovi unutar stripa poduzeli kako bi pozitivno riješili opisanu situaciju moraju čitatelju biti jasni. Mora biti jasno zašto se neki rasplet situacije unutar stripa karakterizira kao pozitivna ili negativna situacija. U ovom dijelu važno je priču u stripu predstaviti na jednostavan i jasan način kako bi članovima ciljne skupine bilo jasno zašto se takva situacija dogodila, zašto se odvijala na određeni način i zašto je bila pozitivna ili negativna. Važno je da čitatelji steknu znanje zašto je pametno izbjegavati neke poteze, ali i što je najbolje učiniti ako se nađu u određenoj situaciji.

### Prijevod

Nakon izrade engleskih verzija stripova, potrebno ih je prevesti na jezike zemalja partnera. Prilikom prevođenja vrlo je važno da je maksimalno prilagođen ciljanoj skupini projekta, tj. da su svi pojmovi, znakovi, scenarij i sadržaj prilagođeni na takav način da ih ciljana skupina može

Iako svladati. Sadržaj bi trebao biti lako razumljiv u situacijama i uvjetima države iz koje dolazi ciljna skupina, tj. mora biti maksimalno lokaliziran kako bi se ciljana skupina mogla identificirati s likovima iz stripa i situacijama opisanim u priči.

### Digitalizacija

Nakon što se osmisli cijeli koncept stripa i razrade scenarij i likovi, potrebno je odraditi završni dio, a to je digitalizacija stripa. Za ovaj završni dio zadužen je jedan ili dva projektna partnera, koji sadržaj za strip pretvaraju u digitalni oblik stripa.

## Smjernice za izradu: Escape Room izazov

### Što je digitalni obrazovni Escape Room izazov?

Digitalni obrazovni Escape Room zabavan je internetski izazov sa zadacima, zagonetkama, tragovima i eventualno tajnim bravama i prostorijama te drugim zanimljivim elementima. Escape Room izazovi podučavaju vrijedne životne vještine i znanja kroz zabavni proces učenja. Zadaci temeljeni na rješavanju problema i izazova predstavljaju zanimljiv i atraktivan stil učenja.

### Uvod u zadatak

Uvodni dio - Uvod - trebao bi čitatelje zainteresirati svojim sadržajem i "uvući" ih u temu te ih motivirati za rad na zadacima i testnim pitanjima. Da bi se to postiglo, tekst se mora temeljiti na interesima i ciljevima koji su ciljnoj skupini privlačni.

### Pitanja u zadacima

#### Razina zadatka

Zadaci Escape Room-a trebali bi ciljnoj skupini biti izvedivi i zanimljivi, potičući ih na razmišljanje o tome kako zadatak riješiti logično i praktično. Budući da su obrađene teme praktične prirode, važno je prilagoditi razinu zadatka čitateljima na takav način da su sposobni riješiti zadatak i tako steći potrebno praktično znanje koje će moći primijeniti u svakodnevnom životu.

#### Relevantnost

Točnost svakog zadatka i svih odgovora moraju se provjeriti unaprijed, a zadaci trebaju biti povezani s postizanjem ishoda učenja. Vrlo je važno da su informacije jasne, a zadaci rješivi i zahtjevni u nekoj razumnoj mjeri.

#### Kvaliteta

Nastavno na prethodnu točku, svi izvori navedeni kao pomoć u rješavanju zadatka moraju pružiti dovoljnu količinu i kvalitetu informacija potrebnih za rješavanje zadatka. Sve informacije treba prilagoditi ekonomskoj i socijalnoj situaciji zemlje učenika kako bi se vještine učenja mogle primijeniti u praksi. Kvaliteta grafičkog dizajna također je presudna.

### Koraci

Kako bi se Escape Room izazov mogao uspješno riješiti, čitateljima moraju biti jasni koraci koje moraju poduzeti da bi dovršili zadatke zadanim redoslijedom.

### Standardi

Zadaci se moraju temeljiti na jasnim parametrima koji odgovaraju ishodima učenja za svaku temu. Definiranje ishoda učenja prvi je korak u stvaranju nekog obrazovnog alata poput Escape Room izazova. Studenti moraju steći znanje i vještine u skladu s definiranim ishodima učenja.

### Odgovori

Tražena rješenja zadataka moraju biti jasna i ne smiju omogućiti učeniku davanje dvosmislenih odgovora. Svakako je potrebno učenika voditi do jednostavnih i preciznih rezultata kako bi se izbjegla pitanja koja se mogu razumjeti na više načina i učenika navesti na netočan odgovor koji neće kasnije biti prihvaćen u aplikaciji, web platformi na kojoj je razvijen Escape Room ili od strane osobe koja provjerava odgovore.

### Zaključak - koristan savjet

Kao što je slučaj s uvodom, zaključni dio također mora biti zanimljiv učenicima. Završni dio Escape Room-a prilika je za sumiranje stečenih znanja i vještina. To je također prostor za utvrđivanje naučenih sadržaja u odnosu na stvarne situacije. U završnom dijelu Escape Room izazova može se nalaziti savjet za korištenje novih vještina u praksi.

## Smjernice za izradu: WebQuest izazov

### Što je WebQuest izazov?

WebQuest izazov je istraživački usmjerena nastavna aktivnost u kojoj studenti potrebne informacije prvenstveno traže iz internetskih izvora. Struktura WebQuest-a obično se sastoji od ovih bitnih dijelova:

- uvod
- zadatak
- resursi (izvori)
- samoprocjena
- zaključak

### Uvod

#### Motivacija

Uvodni dio trebao bi zainteresirati učenike svojim sadržajem, zainteresirati ih za temu i motivirati ih za rad na zadacima. Da bi se to postiglo, tekst se mora temeljiti na interesima i ciljevima koji su privlačni ciljnoj skupini.

### Postojeće i novo znanje

Tekst uvodnog dijela trebao bi ukratko podsjetiti čitatelje na znanja o temi za koja očekujemo da ih posjeduju i pripremiti ih (kratko i jasno) za nova znanja koja će usvojiti rješavanjem WebQuest izazova.

### Zadaci

Smišljanje i izrada zadataka najteži je i najkreativniji dio izrade WebQuesta. Zadatak predstavlja formalni opis onoga što će studenti proizvesti u WebQuest-u ili njegov konačni rezultat. Zadaci bi trebali biti smisleni i zabavni.

### Razina zadatka

Zadaci bi trebali biti izvedivi, zanimljivi i zabavni za ciljnu skupinu. Potrebno je osmisliti zadatke koji zahtijevaju pronalaženje rješenja iz više izvora, sintezu podataka prikupljenih iz tih izvora, što rezultira kreativnim rješenjem ili "proizvodom". Ako je moguće, poželjno je da, kao dio rezultata, student izrazi svoj stav ili mišljenje o temi unutar svog konačnog "proizvoda".

### Standardi

Zadaci se moraju temeljiti na jasnim parametrima koji odgovaraju ishodima učenja za svaku pojedinu temu. Definiranje ishoda učenja je prvi korak u stvaranju obrazovnog alata poput WebQuest-a. Studenti moraju steći znanje i vještine u skladu s definiranim ishodima učenja.

### Resursi (izvori)

#### Koraci

Učenicima mora biti jasno koje korake moraju poduzeti i kojim redoslijedom kako bi riješili zadatak i postigli cilj.

#### Suradnja

Ponekad zadaci WebQuest-a zahtijevaju ovladavanje vještinama i stjecanje znanja uz pomoć grupnog rada (s prijateljima, članovima obitelji itd.) bilo tijekom pripreme ili prilikom predstavljanja konačnog rezultata. Prezentacija rezultata WebQuest izazova prilika je za predstavljanje i sažimanje novostečenih znanja i vještina.

#### Relevantnost

Svaki navedeni izvor (poveznica) mora biti smislen i mora sadržavati dovoljno korisnih informacija za rješavanje zadataka i postizanje konačnog rezultata.

#### Kvaliteta

Kako se radi o poučavanju usmjerenom na istraživanje, kvaliteta ponuđenog sadržaja je najvažnija. Grafički dizajn nije toliko presudan, ali pridonosi atraktivnosti i uspjehu svakog WebQuest-a.

### Samoprocjena

Ovaj dio WebQuest-a najčešće je napisan u obliku upitnika u kojem student procjenjuje svoje stečeno znanje odgovaranjem na niz pitanja s "Da" ili "Ne". (Primjer: Nakon što dovršim ovaj WebQuest, mogu: Promovirati odgovorne stavove kao potrošač: Da / Ne).

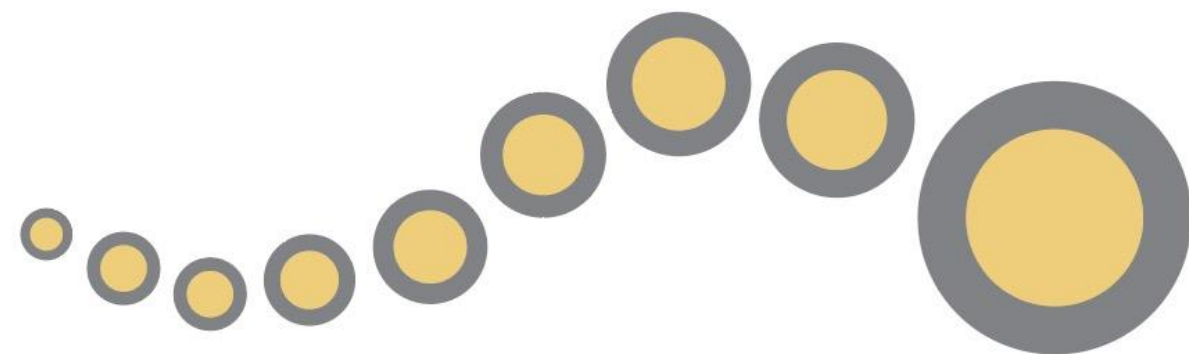
### Zaključak

Kao što je slučaj s uvodom, zaključni dio učenicima također mora biti zanimljiv. Završni dio WebQuest-a prilika je za sažimanje stečenih znanja i vještina. U završnom dijelu WebQuest izazova može se nalaziti savjet za korištenje novih vještina u praksi.



# PIGGY Bank

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy



**REINTEGRA**



**CALLIDUS**  
USTANOVA ZA OBRAZOVANJE ODRASLIH



S V E B ■ **movetia** Autismen und Demenz  
für alle Altersgruppen  
Förderung der Teilhabe  
F S E A ■



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