



Πρόγραμμα
Ενδοϋπηρεσιακής
κατάρτισης

Εγχειρίδιο μαθητών - Μέρος 1
Μαθαίνοντας στην τάξη

ΡΙΣΩΥ
Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

Περιεχόμενα

Εισαγωγή στο Εγχειρίδιο Μαθητών για το Πρόσωπο με Πρόσωπο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα	3
Δομή του εκπαιδευτικού προγράμματος.....	3
Μαθησιακά αποτελέσματα.....	4
Ομάδα στόχου PIGGY BANK.....	4
Μαθησιακή Δραστηριότητα 1 - Σημασία του οικονομικού γραμματισμού	4
Μαθησιακή Δραστηριότητα 2 - Χρήση μιας καινοτόμου παιδαγωγικής στρατηγικής	5
Κάντε τη μάθηση πιο ελκυστική και αξέχαστη.....	6
Παροχή θετικής πειθαρχίας στους μαθητές.....	7
Μαθησιακή Δραστηριότητα 3 - Παρουσίαση του Νέου Challenge-based Εκπαιδευτικού Πόρου για τη Μάθηση	8
Μαθησιακή Δραστηριότητα 4 - Ανάπτυξη του Νέου Εκπαιδευτικού Πόρου για Μάθηση με βάση την Πρόκληση	9
Κατευθυντήρια Γραμμή για Ανάπτυξη: Κόμικ	9
Εισαγωγή	9
Επίπεδο	9
Συνάφεια	10
Ποιότητα	10
Πρότυπα και σενάριο	10
Σαφές μήνυμα και χρήσιμες δεξιότητες.....	10
Μετάφραση	11
Ψηφιοποίηση.....	11
Κατευθυντήρια γραμμή για Ανάπτυξη: Escape Room	11
Τι είναι ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό escape room;.....	11
Εισαγωγή εργασιών.....	11
Δοκιμαστικές ερωτήσεις	12
Επίπεδο εργασιών.....	12
Συνάφεια.....	12
Ποιότητα	12
Βήματα	12
Πρότυπα.....	12
Απαντήσεις	12
Συμπέρασμα - μια καλή συμβουλή	13
Κατευθυντήρια Γραμμή για Ανάπτυξη: WebQuest	13
Τι είναι το WebQuest;.....	13

Εισαγωγή	13
Κίνητρο.....	13
Υφιστάμενες και νέες γνώσεις	13
Καθήκοντα	13
Επίπεδο εργασιών.....	14
Πρότυπα.....	14
Πόροι	14
Βήματα.....	14
Συνεργασία	14
Συνάφεια.....	14
Ποιότητα	14
Αυτο-αξιολόγηση.....	14
Συμπέρασμα.....	15



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.

Εισαγωγή στο Εγχειρίδιο Μαθητών για το Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα

Αυτό το Εγχειρίδιο Μαθητών παρέχει υποστήριξη για το πρόγραμμα Εκπαίδευσης (25 ώρες εργαστηρίου) το οποίο εστιάζει στο να δωθεί η δυνατότητα στους ενήλικες μαθητές να αναπτύξουν το δικό τους υλικό με το απαιτούμενο μαθησιακό περιεχόμενο. Το Εγχειρίδιο Μαθητών έχει σχεδιαστεί για εκπαιδευτές ενηλίκων ώστε να υποστηρίξουν την εμπλοκή τους με τους νέους οικογενειακούς πόρους μάθησης που αναπτύχθηκαν στο έργο PIGGY BANK. Το Εγχειρίδιο Μαθητών και το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης θα διασφαλίσουν ότι οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες για να αναπτύξουν τα δικά τους κόμικς, τα δικά τους Δωμάτια Διαφυγής (Escape Rooms) και τις δικές τους Ιστο-εξερευνήσεις (Web-quests).

Δομή του εκπαιδευτικού προγράμματος

Το πρόγραμμα Εκπαίδευσης ξεκινά εισάγοντας τις βασικές αρχές του χρηματοοικονομικού γραμματισμού πριν στρέψει την προσοχή του στο αναπτυγμένο μοντέλο οικογενειακής μάθησης του έργου PIGGY BANK και στους διάφορους πόρους κατάλληλους ανά ηλικία. Το Εγχειρίδιο Μαθητή έχει σχεδιαστεί ως ένα υποστηρικτικό έγγραφο για την παράδοση του προγράμματος Εκπαίδευσης σε ενήλικες μαθητές.

Το Εγχειρίδιο Μαθητών περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

- Εισαγωγή
- Σημασία του χρηματοοικονομικού γραμματισμού
- Χρήση καινοτόμου παιδαγωγικής στρατηγικής
- Παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού
- Ανάπτυξη νέου εκπαιδευτικού υλικού

Το πρόγραμμα σπουδών 25 ωρών πρόσωπο με πρόσωπο παρουσιάζεται στις ακόλουθες ενότητες, ως εξής:

Ημέρα 1	4 ώρες	Ένα εισαγωγικό εργαστήριο που παρουσιάζει τον οικονομικό γραμματισμό και τις βασικές αρχές της καλής οικογενειακής μαθησιακής πρακτικής
Ημέρα 2	7 ώρες	Ένα εργαστήριο που καταδεικνύει τις βέλτιστες πρακτικές στην κατασκευή ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού δωματίου διαφυγής, ενός Web-Quest και ενός βιβλίου κόμικς
Ημέρα 3	7 ώρες	Ένα εργαστήριο που καταδεικνύει τις βέλτιστες πρακτικές στην κατασκευή ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού δωματίου διαφυγής (Escape Rooms), μιας Ιστο-εξερεύνησης (web-quest) και ενός βιβλίου κόμικς.
Ημέρα 4	7 ώρες	Ένα εργαστήριο στο οποίο οι εκπαιδευτές ενηλίκων πρέπει να αναπτύξουν μια περίληψη των διαφόρων

		βημάτων που απαιτούνται για την ανάπτυξη του δικού τους υλικού.
--	--	---

Μαθησιακά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος, οι συμμετέχοντες θα πρέπει:

1. Να γνωρίζουν τους στόχους του έργου, τη σημασία του χρηματοοικονομικού γραμματισμού και τη συλλογή PIGGY BANK.
2. Να κατανοήσουν την παιδαγωγική που υποστηρίζει την ανάπτυξη των διαδικτυακών δωματίων διαφυγής (Escape rooms), Ιστο-εξερευνήσεων (Web-Quests) και κόμικς.
3. Να κατανοήσουν τις μεθόδους διδασκαλίας για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και να είναι σε θέση να προσαρμόσουν τον τρόπο διδασκαλίας για κάθε ομάδα μαθητών.
4. Να είναι σε θέση να αναπτύξουν τα δικά τους κόμικ, διαδικτυακά δωμάτια διαφυγής (Escape rooms), και Ιστο-εξερευνήσεις (Web-Quests).

Ομάδα στόχου PIGGY BANK

Η κύρια ομάδα-στόχος του έργου PIGGY BANK είναι οι οικογένειες με νεαρούς χρήστες διαδικτύου που έχουν τεχνολογίες κινητής τηλεφωνίας ενσωματωμένες στην καθημερινή τους ζωή. Ο σχεδιασμός ειδικών εκπαιδευτικών πόρων που βασίζονται σε παιχνίδια, οι οποίοι μπορούν να έχουν άμεση πρόσβαση σε smartphones και άλλες κινητές συσκευές, αυξάνει σημαντικά τις πιθανότητες για ένα διαρκές αντίκτυπο στην ομάδα στόχου σε όλες τις χώρες εταίρους και τη δημιουργία μιας καλύτερης κατανόησης των εννοιών και των θεμάτων χρηματοοικονομικού γραμματισμού που επιλέγονται.

Μαθησιακή Δραστηριότητα 1 - Σημασία του οικονομικού γραμματισμού

Η τρέχουσα πανδημική κρίση στην Ευρώπη και σε όλο τον κόσμο έχει μοιραίο αντίκτυπο στην οικονομία. Τα οικονομικά προβλήματα των χωρών αντικατοπτρίζονται στη ζωή των οικογενειών και των ατόμων. Υπάρχουν πολλές οικογένειες για τις οποίες τα χρέη παραμένουν ένα βαθύ και συνεχές ζήτημα. Η ενοποίηση και αναδιάρθρωση χρέους, οι υποθήκες αρνητικών ιδίων κεφαλαίων, η προσωπική αφερεγγυότητα, τα κεφάλαια γύπων είναι όροι με τους οποίους πολλοί ενήλικες έχουν γίνει πολύ εξοικειωμένοι σε όλη την Ευρώπη και συνοδεύονται από ανάκτηση αγαθών και περιουσίας και εξώσεων. Ενώ αυτά είναι τα ορατά σημάδια του άγχους που εξακολουθούν να υφίστανται πολλές οικογένειες, υπήρξε επίσης αύξηση των οικογενειακών διακοπών, ασθενειών που σχετίζονται με το άγχος, ακόμη και αυτοκτονιών. Για πολλούς ενήλικες, η έλλειψη κατάλληλου οικονομικού γραμματισμού βρίσκεται στο επίκεντρο αυτών των συνεχιζόμενων προβλημάτων. Στην πραγματικότητα, δεν υπάρχει εύκολη διέξοδος από την τρέχουσα κατάσταση για πολλές οικογένειες και θα πρέπει να γίνουν δύσκολες επιλογές για να μετριαστεί ο αντίκτυπος των οικονομικών δυσκολιών στο μέλλον.

Εάν πρέπει να αντληθούν διδάγματα από τα πρόσφατα γεγονότα στην Ευρώπη, πρέπει σίγουρα να αναγνωριστεί ότι ο χρηματοοικονομικός γραμματισμός είναι βασικός αλφαριθμητισμός για όλους τους Ευρωπαίους εάν θέλουμε να επιτύχουμε μια κοινωνία χωρίς αποκλεισμούς και δίκαιη που αποτελεί έναν από τους βασικούς στόχους της ΕΕ.

Οι οικογένειες δεν μπορούν να εκδώσουν ομόλογα ή να λάβουν υποστήριξη από την Ευρωπαϊκή Κεντρική Τράπεζα. Όταν οι οικογένειες παγιδεύονται σε δύσκολες οικονομικές συνθήκες, υπάρχει ένας περιορισμένος αριθμός επιλογών που έχουν στη διάθεσή τους για να ξεπεράσουν τα προβλήματά τους. Ενώ τα χρηματοπιστωτικά ιδρύματα σε όλη την Ευρώπη έχουν δεσμευτεί να συνεργαστούν με οικογένειες με χρέη για να σχεδιάσουν μια διέξοδο από τις τρέχουσες δυσοίωνες καταστάσεις και ενώ τώρα υπάρχει ένας πλήθος οργανώσεων που έχουν συσταθεί για να προσφέρουν συμβουλές και υποστήριξη σε άτομα με οικονομική δυσκολία, τα ενήλικα μέλη της οικογένειας που στις περισσότερες περιπτώσεις ξεκίνησαν την τρέχουσα επιβάρυνση του χρέους εξακολουθούν να αρνούνται να συνεργαστούν με τα χρηματοπιστωτικά ιδρύματα και τους οργανισμούς υποστήριξης.

Αυτά τα προβλήματα δεν θα εξαφανιστούν και ένας από τους κύριους παράγοντες που παρεμποδίζουν την πιθανή επίλυση του οικογενειακού χρέους είναι η έλλειψη βασικών δεξιοτήτων χρηματοοικονομικού γραμματισμού που επί του παρόντος αφορούν τις περισσότερες κοινότητες με χαμηλή ειδίκευση όπου οι επιβαρύνσεις του χρέους παραμένουν υψηλές. Για πολλά άτομα, οι υπηρεσίες υποστήριξης που έχουν συσταθεί έρχονται με ένα στίγμα, άγχος και αμηχανία. Επιπλέον, πολλοί από τους πληγέντες ενήλικες δεν έχουν την αυτοπεποίθηση να επικοινωνήσουν με το χρηματοπιστωτικό τους ίδρυμα και να ξεκινήσουν τη διαδικασία αναδιάρθρωσης ή συμφιλίωσης του χρέους τους. Για πολλούς, η οικοδόμηση του οικονομικού γραμματισμού σε ένα μη απειλητικό περιβάλλον μπορεί να είναι το πρώτο βήμα προς την ανάκαμψη. Η σχεδίαση εκπαίδευσης ενηλίκων είναι το τέλειο μέσο για να ξεκινήσει η διαδικασία αύξησης του γραμματισμού μέσω μιας οικογενειακής μαθησιακής προσέγγισης.

Μαθησιακή Δραστηριότητα 2 - Χρήση μιας καινοτόμου παιδαγωγικής στρατηγικής

Το ενδοϋπηρεσιακό πρόγραμμα κατάρτισης θα χρησιμοποιεί καινοτόμες παιδαγωγικές μεθοδολογίες για την παροχή κατάρτισης σε δυναμικά περιβάλλοντα και για τη δημιουργία δυναμικών εργαλείων μάθησης που χρησιμοποιούν μεθοδολογίες μάθησης βάσει πρόκλησης.

Οι νέοι πόροι που βασίζονται σε πρόκληση χρησιμοποιούν μέσα σε μεγάλο βαθμό και είναι διαδραστικοί, και η ενδοϋπηρεσιακή εκπαίδευση θα εξοικειώσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων με τις νέες προσεγγίσεις που απαιτούνται για τη χρήση και την ενσωμάτωση των νέων πόρων στις καθημερινές δραστηριότητες αποτελεσματικά.

Η οικοδόμηση εμπιστοσύνης και αξιόπιστων σχέσεων μεταξύ οικογενειών και εκπαιδευτών ενηλίκων που εργάζονται μαζί τους είναι ο θεμελιώδης στόχος που έχει δημιουργήσει τη βάση για το σχεδιασμό της διαδικασίας υλοποίησης PIGGY BANK.

Τα διαδικτυακά εκπαιδευτικά Escape Rooms και τα WebQuests μπορούν να προσφέρουν μια δυναμική προσέγγιση στη μάθηση με την οποία οι μαθητές εξερευνούν πραγματικά προβλήματα και προκλήσεις. Με αυτόν τον τύπο ενεργητικής και δεσμευτικής μάθησης, οι μαθητές εμπνέονται για να αποκτήσουν μια βαθύτερη γνώση των θεμάτων που μελετούν. Η χρήση αυτών των πόρων προτείνεται λόγω της ευελιξίας τους στη διαμόρφωση διαφόρων παιδαγωγικών στρατηγικών και της προσαρμοστικότητάς τους στα διαφορετικά θέματα ή περιεχόμενα. Μπορούν επίσης να βοηθήσουν στη μεγιστοποίηση της χρήσης των ψηφιακών εργαλείων και περιβαλλόντων που είναι βαθιά ενσωματωμένα στην καθημερινή ζωή των ψηφιακών εγγενών πληθυσμών μας και είναι ευρέως διαθέσιμα σήμερα. Πρόκειται για μια προσέγγιση που αναπτύχθηκε με βάση τις κατασκευαστικές θεωρίες με τις οποίες πολλοί συνεργάτες του έργου έχουν εξοικειωθεί στην καθημερινή τους εργασία και ως αποτέλεσμα της συμμετοχής τους σε έργα ERASMUS+.

Όταν οι συνεργάτες παρουσίασαν σε εκπαιδευτές ενηλίκων στις τοπικές τους περιοχές τη προσέγγιση της χρήσης ενός συνδυασμού βιβλίων κόμικς για παιδιά, διαδικτυακά Escape Rooms και προκλήσεις Web-Quest για παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας και νέους, τα θετικά σχόλια ήταν συντριπτικά.

Κάντε τη μάθηση πιο ελκυστική και αξέχαστη

Το πρόγραμμα εκπαίδευσης PIGGY BANK στοχεύει στο να κάνει τη μάθηση πιο ελκυστική και αξέχαστη μέσω της χρήσης ενσωματωμένων και βασισμένων στην έρευνα εκπαιδευτικών εργαλείων. Ως εκπαιδευτής ενηλίκων, έχετε μια μοναδική ευκαιρία να βελτιώσετε τις διδακτικές δραστηριότητες και τα μαθήματα χρησιμοποιώντας τα εκπαιδευτικά εργαλεία του έργου PIGGY BANK. Καθώς σκέφτεστε πώς να σχεδιάσετε και να εφαρμόσετε αυτά τα εργαλεία μάθησης, λάβετε υπόψη τις ακόλουθες προοπτικές για τη διδασκαλία και τη μάθηση:

- **Πρόσβαση σε προηγούμενες γνώσεις**

Οι άνθρωποι μαθαίνουν πιο αποτελεσματικά όταν η νέα μάθηση συνδέεται με γνωστές δεξιότητες και ιδέες. Όσο περισσότερο γνωρίζετε τους συμμετέχοντες, τα δυνατά ακαδημαϊκά τους σημεία και ενδιαφέροντά τους, καθώς και τις προσωπικές τους δυνατότες και ενδιαφέροντα, τόσο περισσότερο μπορείτε να προσαρμόσετε τις διδακτικές σας δραστηριότητες ώστε να ταιριάζουν στους μαθητεύομενους.

- **Κάθε μαθητής/τρια είναι μοναδικός/η**

Ο τρόπος που μαθαίνετε καλύτερα μπορεί να μην είναι ο ίδιος τρόπος που οι άλλοι μαθαίνουν καλύτερα. Δοκιμάστε διαφορετικές στρατηγικές έως ότου βρείτε μία (ή μερικές) που φαίνονται να λειτουργούν για κάθε άτομο και την ομάδα. Θα πρέπει να

έχετε κατά νου ότι η ομάδα-στόχος σε αυτό το έργο αποτελείται από διαφορετικές ηλικίες. Επομένως, είναι σημαντικό να προσαρμόζεται η προσέγγιση σε κάθε ηλικία.

- **Να είστε δημιουργικοί**

Όταν η μάθηση είναι διασκεδαστική, τα άτομα έχουν κίνητρα να συμμετέχουν ενεργά και είναι πιο πιθανό να θυμηθούν τι έχουν μάθει.

- **Βοηθήστε τους μαθητές να ολοκληρώσουν τις εργασίες ανεξάρτητα**

Γίνετε πόρος για τους μαθητές, ενώ τους επιτρέπετε να βρουν τις δικές τους απαντήσεις. Καθοδηγήστε τους σε όλα τα βήματα, ώστε να μπορέσουν να αντιμετωπίσουν ένα παρόμοιο πρόβλημα ή να απαντήσουν σε μια παρόμοια ερώτηση χωρίς βοήθεια. Όταν οι εκπαιδευόμενοι ζητούν πρώτα βοήθεια, προσπαθήστε να καθορίσετε τρόπους με τους οποίους μπορείτε να τους ενθαρρύνετε να βοηθήσουν τον εαυτό τους.

- **Εστιάστε στα δυνατά σημεία και δώστε θετικά σχόλια**

Πολλοί μαθητές είχαν πιθανώς αρνητική προηγούμενη εκπαιδευτική εμπειρία. Αντιμετωπίστε αυτά τα συναισθήματα δυσφορίας με επαίνους και εστιάζοντας σε νέες δεξιότητες και αξιοσημείωτη πρόοδο.

Παροχή θετικής πειθαρχίας στους μαθητές

Η εταιρική σχέση του έργου PIGGY BANK σκοπεύει να προσφέρει κατάρτιση υψηλού επιπέδου σε εκπαιδευτές ενηλίκων, παρέχοντάς τους τα απαραίτητα εργαλεία για να συνεργαστούν, να προωθήσουν τον οικονομικό γραμματισμό χρησιμοποιώντας μια σειρά προκλήσεων και μεθοδολογιών μάθησης βάσει έργων. Οι ενήλικες εκπαιδευτικοί έχουν συχνά την ευθύνη να εμπλέκουν και να υποστηρίζουν μαθητές σε νέους τομείς όπως το χρηματοοικονομικό γραμματισμό και συχνά αναμένεται να παρέχουν πρόσβαση σε υπηρεσίες για τις πιο περιθωριοποιημένες ομάδες και στις απομακρυσμένες περιοχές. Για πολλούς ανθρώπους η εκπαίδευση έχει φτάσει στο βαθμό που μπορεί να φτάσει μέσα σε τυπικά περιβάλλοντα διδασκαλίας και τυπικής μάθησης, αλλά οι ευκαιρίες που προσφέρουν τα νέα δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα για την αντιμετώπιση επίμονων ζητημάτων όπως τα χαμηλά ποσοστά χρηματοοικονομικής παιδείας, ειδικά μεταξύ των οικογενειών χαμηλού εισοδήματος, παραμένουν αναξιοποίητα. Η παροχή νέων ευκαιριών μάθησης μπορεί να επιταχυνθεί με την ενοποίηση των προσπαθειών των εκπαιδευτικών μέσω της ενδουπηρεσιακής κατάρτισης και της εισαγωγής εντελώς καινούριων εκπαιδευτικών challenge-based πόρων που βοηθούν στο άνοιγμα νέων οδών απόκτησης γνώσεων.

Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι τα περισσότερα προβλήματα πειθαρχίας συμβαίνουν όταν οι μαθητές δεν ικανοποιούν τις ανάγκες τους με κάποιο τρόπο. Μπορείτε να τους βοηθήσετε στη μάθηση και την εκπαίδευση διδάσκοντάς τους πώς να ικανοποιήσουν τις ανάγκες τους με κατάλληλους τρόπους. Για να το κάνετε αυτό, θα πρέπει να ορίσετε οδηγίες

συμπεριφοράς. Ακολουθούν ορισμένα βήματα που μπορείτε να πάρετε για να βοηθήσετε τους μαθητές να διαχειριστούν τη συμπεριφορά τους:

- **Θέστε τις προσδοκίες**

Δώστε σαφείς οδηγίες για το τι θέλετε να επιτύχετε και περιγράψτε τη συμπεριφορά που περιμένετε από τους μαθητές κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων της PIGGY BANK. Χρησιμοποιήστε έναν επαγγελματικό τόνο όταν επικοινωνείτε και πραγματοποιείται τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες.

- **Αναμένετε σεβασμό**

Η συμμετοχή στο έργο PIGGY BANK είναι μια συναρπαστική ευκαιρία για τις οικογένειες να αναπτύξουν την οικονομική τους γνώση και πρέπει να θεωρηθεί προνόμιο. Κάθε μαθητής/ρια πρέπει να σέβεται εσάς, τους άλλους συμμετέχοντες και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιούν.

- **Παρέχετε δομή**

Μια καλά προγραμματισμένη ρουτίνα με καθορισμένες δραστηριότητες και στόχους παρέχει λιγότερες ευκαιρίες για ανησυχία.

- **Δείξτε μια αίσθηση του χιούμορ**

Να μην συγχέεται με την γελοιοποίηση, χρησιμοποιήστε το γέλιο ή το χαμόγελο για να σπάσει η ένταση ή μια πιθανή πάλη εξουσίας.

- **Να είστε θετικοί και ενθουσιώδεις**

Εάν θέλετε οι μαθητές σας να θέσουν τη γραμμή ψηλά όσον αφορά τα αποτελέσματα και τα επιτεύγματα, βεβαιωθείτε ότι παρέχετε τη θετικότητα και τον ενθουσιασμό για να τους οδηγήσετε στις φιλοδοξίες τους.

Μαθησιακή Δραστηριότητα 3 - Παρουσίαση του Μαθησιακού Υλικού

Η αποτελεσματική οικογενειακή μάθηση απαιτεί διαφορετικά υποσύνολα της οικογένειας να λαμβάνονται υπόψη στο σχεδιασμό οποιουδήποτε προτεινόμενου εκπαιδευτικού υλικού. Για το έργο PIGGY BANK, οι εταίροι δημιούργησαν πόρους χρηματοοικονομικής παιδείας σε 3 διαφορετικά υποσύνολα, συγκεκριμένα:

1. **Βιβλία με κόμικς:** για παιδιά ηλικίας από 6 έως 12 ετών - αυτοί οι πόροι αποτελούνται από ένα μηνιαίο θεματικό κόμικ που εισάγει τις έννοιες του οικονομικού γραμματισμού. Τα κόμικς γράφονται προσεκτικά για να δημιουργήσουν μια βασική κατανόηση του πώς να διαχειρίζεστε τα χρήματα, πώς να κάνετε προϋπολογισμό αποτελεσματικά, πώς να αναγνωρίζετε οικονομικές παγίδες κ.λπ. Η

πλήρης συλλογή των κόμικς περιλαμβάνει 12 μηνιαίες εκδόσεις, καθεμία από τις οποίες ασχολείται με ένα διαφορετικό θέμα χρηματοοικονομικής παιδείας.

2. **Escape rooms:** για εφήβους ηλικίας 13 έως 18 ετών - αυτοί οι πόροι αποτελούνται από μια σειρά από 12 διαδικτυακούς εκπαιδευτικούς πόρους που βασίζονται σε πρόκληση Escape Room που παρουσιάζουν σενάρια διαφυγής με θέμα τις πρακτικές δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού.
3. **WebQuests:** για νέους ηλικίας 19 έως 25 ετών - αυτοί οι πόροι αποτελούνται από μια σειρά 12 εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στην WebQuest πρόκληση που ενθαρρύνουν τους μαθητές να αναπτύξουν βαθύτερες δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού για την καλύτερη αντιμετώπιση συνηθισμένων περιστάσεων ζωής.

Ο εκπαιδευτής θα σας παρέχει παραδείγματα κάθε πόρου που βασίζεται σε προκλήσεις. Αφού ολοκληρώσετε αυτό το μάθημα, θα εισαχθείτε στα Βιβλία Κόμικς, τα Δωμάτια Διαφυγής και τα Web-Quests και τα πρότυπα για την ανάπτυξη καθενός από αυτούς τους πόρους θα σας παρέχονται ψηφιακά.

Μαθησιακή Δραστηριότητα 4 - Ανάπτυξη του Νέου Εκπαιδευτικού Πόρου για Μάθηση με βάση την Πρόκληση

Κατευθυντήρια Γραμμή για Ανάπτυξη: Κόμικ

Εισαγωγή

Με το περιεχόμενό του, κάθε βιβλίο κόμικς πρέπει να είναι ενδιαφέρον και διδακτικό για την ομάδα-στόχο. Με την ανάγνωση των κόμικς, οι αναγνώστες πρέπει να συνδεθούν με τους χαρακτήρες και έτσι να μάθουν πώς να συμπεριφέρεται έξυπνα και υπεύθυνα όταν αντιμετωπίζουν καταστάσεις από τα κόμικς. Για να επιτευχθεί αυτό, το κείμενο πρέπει να βασίζεται στα ενδιαφέροντα και τους στόχους που είναι πιο συνηθισμένοι για την ομάδα-στόχο.

Επίπεδο

Εκτός από το γεγονός ότι τα κόμικς πρέπει να είναι ενδιαφέροντα και διδακτικά, πρέπει επίσης να είναι διασκεδαστικά και με νόημα για την ομάδα-στόχο. Οι χαρακτήρες από τα κόμικς πρέπει να προσαρμοστούν στο όριο ηλικίας της ομάδας στόχου, δηλαδή πρέπει να είναι προσαρμοσμένα έτσι ώστε η ομάδα στόχου να μπορεί να συνδέσει τους χαρακτήρες με φαινόμενα και καταστάσεις πραγματικής ζωής. Είναι απαραίτητο να δημιουργηθούν κόμικς που ενθαρρύνουν τον αναγνώστη να σκεφτεί πώς είναι καλύτερο να αντιμετωπίσει μια σχετική κατάσταση. Δεδομένου ότι τα θέματα που καλύπτονται είναι πρακτικής φύσης, είναι σημαντικό να προσαρμόσετε το επίπεδο των κόμικς στους αναγνώστες με τέτοιο τρόπο

ώστε να είναι σε θέση να κατανοήσουν το μήνυμα και να αποκτήσουν τις απαραίτητες πρακτικές γνώσεις που θα μπορούν να εφαρμόσουν στην καθημερινή ζωή.

Συνάφεια

Η ακρίβεια όλων των πληροφοριών πρέπει να ελέγχεται εκ των προτέρων και το θέμα πρέπει να σχετίζεται με τον επιθυμητό στόχο. Είναι πολύ σημαντικό οι πληροφορίες που χρησιμοποιούμε να εφαρμόζονται στην πράξη και ότι με τη χρήση τους επηρεάζουμε θετικά την ικανότητα λήψης αποφάσεων της ομάδας στόχου στην καθημερινή της ζωή. Το κείμενο στα κόμικς πρέπει να γραφτεί προσεκτικά, ώστε να μην στέλνει λάθος μήνυμα στην ομάδα-στόχο και να τους οδηγεί να κάνουν λάθος κινήσεις στις καταστάσεις που θα συναντήσουν στη ζωή τους.

Ποιότητα

Όλα τα κόμικς πρέπει να παρέχουν επαρκή ποσότητα και ποιότητα των πληροφοριών που απαιτούνται για την απόκτηση γνώσεων. Όλες οι πληροφορίες πρέπει να προσαρμόζονται στην οικονομική και κοινωνική κατάσταση της ομάδας στόχου, έτσι ώστε το κόμικ να μπορεί να εφαρμοστεί στην πράξη και η ομάδα-στόχος να μην συγχέεται εάν το περιεχόμενο στο κόμικ διαφέρει σημαντικά από τις καθημερινές καταστάσεις της χώρας-στόχου. Για παράδειγμα, είναι σημαντικό να προσαρμόσετε τα ποσά και τον τύπο του νομίσματος ώστε να είναι αυτά κάθε χώρας.

Πρότυπα και σενάριο

Τα κόμικς πρέπει να βασίζονται στις σαφείς παραμέτρους που παρατίθενται και καθορίζονται για κάθε θέμα και που αντιπροσωπεύουν επίσης τους στόχους που επιδιώκονται να επιτευχθούν. Με άλλα λόγια, ο αναγνώστης πρέπει να αποκτήσει τις γνώσεις και τις δεξιότητες που ορίζονται ως μαθησιακά αποτελέσματα. Με την ανάγνωση των κόμικς, οι αναγνώστες αποκτούν βασικές γνώσεις και δεξιότητες που τους βοηθούν σε καθημερινές καταστάσεις. Όταν συναντήσουν παρόμοια κατάσταση στη ζωή τους, θα είναι σε θέση να αντιδράσουν καλύτερα σε σύγκριση με το πώς θα αντιδρούσαν πριν να διαβάσουν τα κόμικς.

Σαφές μήνυμα και χρήσιμες δεξιότητες

Τα βήματα που έχουν πάρει οι χαρακτήρες του κόμικ για να επιλύσουν θετικά την κατάσταση πρέπει να είναι σαφή στον αναγνώστη. Πρέπει να είναι σαφές γιατί κάποια εξέλιξη της κατάστασης στο κόμικ χαρακτηρίζεται ως θετική ή αρνητική κατάσταση. Σε αυτό το μέρος, είναι σημαντικό να παρουσιαστεί η ιστορία μέσα στα κόμικς με απλό και σαφή τρόπο, ώστε το μήνυμα προς τα μέλη της ομάδας-στόχου να είναι σαφές και διδακτικό, να είναι ξεκάθαρο γιατί συνέβη μια τέτοια κατάσταση και εξελίχθηκε με τον συγκεκριμένο τρόπο, και γιατί ήταν θετική ή αρνητική. Είναι σημαντικό οι αναγνώστες να γνωρίζουν γιατί είναι σοφό να

αποφεύγουν κάποιες κινήσεις, αλλά και τι είναι καλύτερο να κάνουν αν βρεθούν σε μια συγκεκριμένη κατάσταση.

Μετάφραση

Μετά την ανάπτυξη των αγγλικών εκδόσεων των κόμικς, είναι απαραίτητο να τις μεταφράσετε στις γλώσσες των χωρών εταίρων. Η μετάφραση είναι πολύ σημαντικό να προσαρμοστεί στο μέγιστο στην ομάδα στόχου του έργου, δηλαδή όλοι οι όροι, οι χαρακτήρες, το σενάριο και το περιεχόμενο να προσαρμόζονται με τέτοιο τρόπο ώστε η ομάδα στόχου να μπορεί να τους χρησιμοποιήσει εύκολα. Το περιεχόμενο πρέπει να είναι κατανοητό εντός των καταστάσεων και των όρων της χώρας από την οποία προέρχεται η ομάδα-στόχος, δηλαδή πρέπει να προσαρμοστεί στο μέγιστο ώστε η ομάδα-στόχος να μπορεί να ταυτιστεί με τους χαρακτήρες των κόμικς και τις καταστάσεις που περιγράφονται στην ιστορία των κόμικς.

Ψηφιοποίηση

Μετά τη σχεδίαση ολόκληρης της ιδέας του κόμικ και την επεξεργασία του σεναρίου και των χαρακτήρων, είναι απαραίτητο να γίνει το τελευταίο μέρος, που είναι η ψηφιοποίηση του κόμικ. Ένας ή δύο συνεργάτες του έργου είναι υπεύθυνοι για αυτό το τελευταίο μέρος, το οποίο μετατρέπει το περιεχόμενο του κόμικ σε ψηφιακή μορφή του κόμικ.

Κατευθυντήρια γραμμή για Ανάπτυξη: Δωμάτια Διαφυγής - Escape Rooms

Τι είναι ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό escape room;

Ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό escape room είναι μια διασκεδαστική, διαδικτυακή πρόκληση με εργασίες, παζλ, ενδείξεις και πιθανώς μυστικές κλειδαριές και άλλα ελκυστικά στοιχεία. Τα δωμάτια διαφυγής διδάσκουν πολύτιμες δεξιότητες και γνώσεις ζωής με μια διασκεδαστική μαθησιακή διαδικασία. Η επίλυση προβλημάτων και οι εργασίες βάσει προκλήσεων αντιπροσωπεύουν ένα ευχάριστο και ελκυστικό στυλ μάθησης.

Εισαγωγή εργασιών

Το εισαγωγικό μέρος - Εισαγωγή - θα πρέπει να προσελκύσει τους αναγνώστες με το περιεχόμενό του και να τους φέρει κοντά στο θέμα και να τους παρακινεί να δουλέψουν πάνω στα καθήκοντα και τις δοκιμαστικές ερωτήσεις. Για να επιτευχθεί αυτό, το κείμενο πρέπει να βασίζεται στα ενδιαφέροντα και τους στόχους που είναι ελκυστικοί για τα μέλη της ομάδας-στόχου.

Δοκιμαστικές ερωτήσεις

Επίπεδο εργασιών

Οι εργασίες Escape Room θα πρέπει να είναι εφικτές και ενδιαφέρουσες για τα μέλη της ομάδας-στόχου, ενθαρρύνοντάς τους να σκεφτούν πώς να λύσουν την εργασία λογικά και πρακτικά. Δεδομένου ότι τα θέματα που καλύπτονται είναι πρακτικής φύσης, είναι σημαντικό να προσαρμόσετε το επίπεδο της εργασίας στους αναγνώστες με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι σε θέση να επιλύσουν την εργασία και, συνεπώς, να αποκτήσουν τις απαραίτητες πρακτικές γνώσεις που θα μπορούν να εφαρμόσουν στην καθημερινή τους ζωή.

Συνάφεια

Η ακρίβεια κάθε εργασίας και όλες οι απαντήσεις πρέπει να ελέγχονται εκ των προτέρων και οι εργασίες πρέπει να σχετίζονται με την επίτευξη του μαθησιακού στόχου. Είναι πολύ σημαντικό οι πληροφορίες να είναι σαφείς και οι εργασίες να είναι επιλύσιμες και εύλογα απαιτητικές.

Ποιότητα

Συνεχίζοντας από το προηγούμενο σημείο, όλες οι πηγές που αναφέρονται ως βοήθεια στην επίλυση της εργασίας πρέπει να παρέχουν επαρκή ποσότητα και ποιότητα πληροφοριών που απαιτούνται για την επίλυση της εργασίας. Όλες οι πληροφορίες πρέπει να προσαρμοστούν στην οικονομική και κοινωνική κατάσταση της χώρας-στόχου, έτσι ώστε οι μαθησιακές δεξιότητες να μπορούν να εφαρμοστούν στην πράξη. Η ποιότητα του γραφικού σχεδιασμού είναι επίσης σημαντική.

Βήματα

Για να επιλυθεί το Escape Room, οι αναγνώστες πρέπει να γνωρίζουν ξεκάθαρα τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν για να ολοκληρώσουν τις εργασίες και με ποια σειρά.

Πρότυπα

Οι εργασίες πρέπει να βασίζονται στις σαφείς παραμέτρους που αντιστοιχούν στα μαθησιακά αποτελέσματα για κάθε θέμα. Ο ορισμός των μαθησιακών αποτελεσμάτων είναι το πρώτο βήμα για τη δημιουργία κάποιου εκπαιδευτικού εργαλείου, όπως ένα Escape Room. Οι μαθητές πρέπει να αποκτήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες σύμφωνα με τα καθορισμένα μαθησιακά αποτελέσματα.

Απαντήσεις

Οι ζητούμενες λύσεις για τα καθήκοντα πρέπει να είναι σαφείς και να μην επιτρέπουν στον μαθητή να δώσει διφορούμενες απαντήσεις. Είναι σίγουρα απαραίτητο να καθοδηγήσετε τους μαθητές σε απλά και ακριβή αποτελέσματα, προκειμένου να αποφευχθούν απαντήσεις που μπορούν να γίνουν κατανοητές με διάφορους τρόπους και οι οποίες μπορεί να οδηγήσουν σε λανθασμένη απάντηση την οποία θα απορρίψει το άτομο που ελέγχει τις απαντήσεις, ή σε περίπτωση της εφαρμογής ή της διαδικτυακής πλατφόρμας στην οποία τα Escape Rooms έχουν αναπτυχθεί.

Συμπέρασμα - μια καλή συμβουλή

Όπως συμβαίνει με την εισαγωγή, το συμπέρασμα πρέπει επίσης να είναι ενδιαφέρον και ελκυστικό για τους μαθητές. Το τελευταίο μέρος του escape room είναι μια ευκαιρία να συνοψίσουμε τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχουν μάθει. Είναι επίσης ένας χώρος για τη γενίκευση του μαθημένου περιεχομένου σε σχέση με πραγματικές καταστάσεις. Μια κλήση για χρήση νέων δεξιοτήτων στην πράξη μπορεί επίσης να είναι και στο τελευταίο μέρος του escape room.

Κατευθυντήρια Γραμμή για Ανάπτυξη: Ιστο-εξερευνήσεις (Web-Quest)

Τι είναι το WebQuest;

Το WebQuest είναι μια ερευνητικά προσανατολισμένη δραστηριότητα στην οποία οι μαθητές λαμβάνουν τις πληροφορίες τις οποίες χρησιμοποιούν κυρίως από διαδικτυακές πηγές. Η δομή του WebQuest αποτελείται συνήθως από αυτά τα βασικά μέρη:

- εισαγωγή
- εργασία
- πόροι
- αυτο-αξιολόγηση
- συμπέρασμα

Εισαγωγή

Κίνητρο

Το εισαγωγικό μέρος - Εισαγωγή - θα πρέπει να ενδιαφέρει τους μαθητές με το περιεχόμενό του και να τους "προσελκύει" στο θέμα και να τους παρακινεί να δουλέψουν στις εργασίες. Για να επιτευχθεί αυτό, το κείμενο πρέπει να βασίζεται στα ενδιαφέροντα και τους στόχους που είναι ελκυστικοί για την ομάδα-στόχο.

Υφιστάμενες και νέες γνώσεις

Το κείμενο της ενότητας Εισαγωγή θα πρέπει να υπενθυμίζει εν συντομία στους αναγνώστες τις τρέχουσες γνώσεις σχετικά με το θέμα που περιμένουμε να κατέχουν και να τους προετοιμάσουν (συνοπτικά και ξεκάθαρα) για τη νέα γνώση που θα υιοθετήσουν στο WebQuest.

Καθήκοντα

Η δημιουργία των εργασιών είναι το πιο δύσκολο και δημιουργικό μέρος της ανάπτυξης ενός WebQuest. Η εργασία είναι η επίσημη περιγραφή του τι θα παράγουν οι μαθητές στο WebQuest ή το τελικό του αποτέλεσμα. Οι εργασίες θα πρέπει να είναι ουσιαστικές και διασκεδαστικές.

Επίπεδο εργασιών

Οι εργασίες πρέπει να είναι εφικτές, ενδιαφέρουσες και διασκεδαστικές για την ομάδα-στόχο. Είναι απαραίτητο να δημιουργηθούν εργασίες που απαιτούν εξεύρεση λύσεων από πολλές πηγές, μια σύνθεση πληροφοριών που συλλέγονται από αυτές τις πηγές, οι οποίες οδηγούν σε μια δημιουργική λύση ή "προϊόν". Εάν είναι δυνατόν, είναι επιθυμητό, ως μέρος των αποτελεσμάτων, οι μαθητές να εκφράσουν τη θέση ή τη γνώμη τους σχετικά με το θέμα στο τελικό «προϊόν» τους.

Πρότυπα

Οι εργασίες πρέπει να βασίζονται στις σαφείς παραμέτρους που αντιστοιχούν στα μαθησιακά αποτελέσματα για κάθε θέμα. Ο ορισμός των μαθησιακών αποτελεσμάτων αποτελεί το πρώτο βήμα για τη δημιουργία κάποιου εκπαιδευτικού εργαλείου όπως το WebQuest. Οι μαθητές πρέπει να αποκτήσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες σύμφωνα με τα καθορισμένα μαθησιακά αποτελέσματα.

Πόροι

Βήματα

Οι μαθητές πρέπει να είναι ξεκάθαροι σχετικά με τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν για την επίλυση των καθηκόντων και με ποια σειρά πρέπει να λυθούν ώστε να επιτευχθεί ο στόχος.

Συνεργασία

Μερικές φορές οι εργασίες του WebQuest απαιτούν δεξιότητες μάθησης και απόκτηση γνώσεων δουλεύοντας σε μια ομάδα (φίλοι, μέλη της οικογένειας κ.λπ.) είτε κατά την προετοιμασία του προϊόντος WebQuest είτε κατά την παρουσίαση του τελικού αποτελέσματος. Η παρουσίαση του προϊόντος/αποτελέσματος WebQuest είναι μια ευκαιρία παρουσίασης και σύνοψης νέων γνώσεων και δεξιοτήτων.

Συνάφεια

Κάθε αναφερόμενη πηγή (σύνδεσμος) πρέπει να έχει νόημα και πρέπει να περιέχει αρκετές χρήσιμες πληροφορίες για την επίλυση των εργασιών και την επίτευξη του τελικού αποτελέσματος.

Ποιότητα

Η ποιότητα του περιεχομένου είναι πιο σημαντική καθώς είναι διδακτική προσανατολισμένη στην έρευνα. Ο γραφικός σχεδιασμός δεν είναι τόσο σημαντικός, αλλά συμβάλλει στην ελκυστικότητα και την επιτυχία του κάθε WebQuest.

Αυτο-αξιολόγηση

Αυτό το μέρος του WebQuest είναι συνήθως γραμμένο με τη μορφή ερωτηματολογίου όπου ο/η μαθητής/ρια αξιολογεί τις γνώσεις του/της με απάντηση σε μια σειρά ερωτήσεων με "Ναι" ή "Όχι". (Παράδειγμα: Μετά την ολοκλήρωση αυτού του WebQuest, μπορώ: Να προωθήσω την υπεύθυνη συμπεριφορά ως καταναλωτής; Ναι / Όχι).

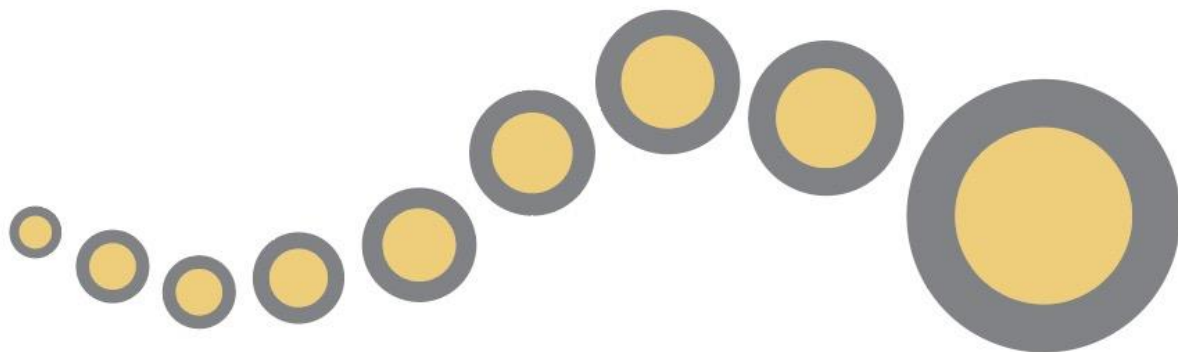
Συμπέρασμα

Όπως συμβαίνει με την εισαγωγή, το συμπέρασμα πρέπει επίσης να είναι ενδιαφέρον και ελκυστικό για τους μαθητές. Το τελευταίο μέρος του WebQuest είναι μια ευκαιρία να συνοψίσουμε τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχουν μάθει. Μια πρόσκληση για τη χρήση νέων δεξιοτήτων στην πρακτική ζωή μπορεί επίσης να συμπεριληφθεί εδώ.



PIGGY Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy



REINTEGRA



CALLIDUS
USTANOVA ZA OBRAZOVANJE ODRASLIH



S V E B ■ **movetia** Autism and Social
Skills for Adults
Research Institute
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