



Program
dalšího vzdělávání
Příručka pro lektory - 1. část
Výuka v učebně

PIGGY
Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

OBSAH

Úvod do programu dalšího vzdělávání	2
Úvod	2
Cílová skupina PIGGY BANK	2
Dvě části vzdělávacího programu	2
Pozadí programu dalšího vzdělávání: Význam finanční gramotnosti	3
Úvod do příručky vzdělávacího programu, která je určena účastníkům vzdělávání	4
Struktura vzdělávacího programu	4
Výsledky vzdělávacího programu	4
Vzdělávací strategie	5
Zajištění toho, aby bylo učení zajímavé a nezapomenutelné	5
Poskytování pozitivního přístupu	6
Nový vzdělávací zdroje založené na výzvách	7
Komiksy	7
Únikové místnosti	8
WebQuesty	8
Vzdělávací plán	9
Den 1 - Úvodní workshop - 4 h	9
Den 2 - Osvědčené postupy při tvorbě online vzdělávací únikové místnosti, WebQuestu a komiksu - 7 hodin	10
Den 3 - Osvědčené postupy při tvorbě online vzdělávací únikové místnosti, WebQuestu a komiksu - 7 hodin	12
Den 4 - Rozvoj vlastních vzdělávacích nástrojů založených na výzvách - 7 hodin	13



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 do programu dalšího vzdělávání

Úvod

Finanční gramotnost je klíčovou kompetencí ve světě 21. století. Je to základní dovednost pro začlenění do společnosti, jako každá jiná forma gramotnosti. Lidé bez odpovídajících dovedností v oblasti finanční gramotnosti jsou znevýhodněni a jejich šance na úspěch jsou nižší a omezené. Model rodinného učení, vyvinutý projektem PIGGY BANK, zapojuje rodiny a podporuje je v rozvoji dovedností finanční gramotnosti. Tyto nové dovednosti jim umožní činit informovaná a správná rozhodnutí v oblasti řízení osobních a rodinných financí. Nové finanční dovednosti a znalosti jsou účinnou prevencí před pádem do dluhových pastí a dalšími finančními problémy a riziky. Projekt PIGGY BANK dosahuje úspěchu díky využití inovativního vzdělávacího přístupu a atraktivních a poutavých vzdělávacích nástrojů, jako jsou komiksy, únikové místnosti a WebQuesty¹.

Program dalšího vzdělávání PIGGY BANK si klade za cíl zajistit, aby lektori měli potřebné dovednosti k využití inovativních nástrojů a online platformy, které odborníci projektu PIGGY BANK vyvinuli pro rodiny, s cílem rozvíjet jejich finanční gramotnost.

Cílová skupina PIGGY BANK

Primární cílovou skupinou projektu jsou rodiny s mladými lidmi, narozenými v digitální éře, kteří využívají mobilní technologie o malička ve svém každodenním životě. Vzdělávací nástroje, které lze přímo využívat na chytrých telefonech a jiných mobilních zařízeních, výrazně zvyšují šance na trvalý dopad na cílovou skupinu ve všech partnerských zemích a podporují lepší porozumění tématům finanční gramotnosti.

Dvě části vzdělávacího programu

Program dalšího vzdělávání klade značný důraz na využití nových vzdělávacích nástrojů, jako jsou např. komiksy, únikové místnosti a WebQuesty. Program dalšího vzdělávání je zaměřený na zajištění toho, aby lektori, kteří vzdělávají dospělé v této oblasti, rozvíjeli své vlastní znalosti a dovednosti pomocí široce dostupného open-source softwaru; ale také, aby porozuměli tomu, jak učení založené na výzvách funguje.

Projektový tým rozdělil vzdělávací program na dvě části, a to na část první (prezenční učení – učení v učebně) a část druhou (samostudium).

- **Část 1 - Prezenční učení:** Část 1 zahrnuje 25 hodin učení v učebně a zajišťuje, aby lektori získali potřebné dovednosti pro výuku finanční gramotnosti a pro vývoj vlastních vzdělávacích nástrojů, jako jsou např. komiksy, únikové místnosti a WebQuesty.

¹ WebQuest je badatelsky orientovaná výuková aktivita, při níž účastníci vzdělávání získávají informace, s nimiž pracují, především z internetových zdrojů.

- **Část 2 - Samostudium (online učení):** Část druhá zahrnuje 35 hodin online učení a primárně zajišťuje, aby lektori byli plně vybaveni k využití potenciálu všech vzdělávacích nástrojů projektu PIGGY BANK - 12 komiksů, 12 únikových místností, 12 WebQuestů.

Pozadí programu dalšího vzdělávání: Význam finanční gramotnosti

Současná pandemická krize v Evropě a na celém světě má fatální dopad na ekonomiku. Ekonomické problémy zemí se odrážejí v životě rodin i jednotlivců. Existuje mnoho rodin, pro které dluhy zůstávají hlubokým a trvalým problémem. Konsolidace a restrukturalizace dluhů, záporné hypotéky na kapitál, platební neschopnost osob, supí fondy² jsou pojmy, které jsou pro mnoho dospělých v celé Evropě známé a jsou doprovázeny jevy, jako jsou exekuce, zabavování majetku či vystěhování. Kromě toho, že se mnoho rodin potýká s nadměrným stresem, dochází také k nárůstu rozpadů rodin, chorob souvisejících se stresem, dokonce i sebevražd. U mnoha dospělých je v centru těchto přetrvávajících problémů nedostatek odpovídající finanční gramotnosti.

Pokud si z nedávných událostí v Evropě vezmeme ponaučení, je jistě třeba uznat, že finanční gramotnost je klíčovou gramotností pro všechny Evropany, chceme-li dosáhnout inkluzivní a spravedlivé společnosti, která je jedním ze základních cílů EU.

Rodiny nemohou vydávat dluhopisy, ani získat podporu od Evropské centrální banky. Jsou-li rodiny postiženy zoufalými finančními okolnostmi, existuje omezený počet možností, jak jim pomoci překonat jejich problémy. Přestože se finanční instituce v celé Evropě zavázaly pracovat s rodinami při plánování cesty z jejich tíživé finanční situace, a přesto, že existuje celá řada organizací, které byly založeny, aby poskytovaly rady a podporu jednotlivcům ve finančních potížích, mnoho osob ve finančních problémech stále odmítá spolupracovat s finančními institucemi a poradenskými organizacemi.

Tyto problémy nezmizí a jedním z hlavních faktorů, které brání možnému řešení rodinného dluhu, je nedostatek klíčových dovedností v oblasti finanční gramotnosti, které se v současné době vztahují na většinu komunit s nízkou kvalitací, kde dluhová zátěž zůstává vysoká. U mnoho zadlužených osob mají poradenské organizace, které byly zřízeny za účelem pomoci rodinám v dluhích, nedůvěru a skepsi ohledně účinné pomoci. Mnoho z postižených osob navíc nemá sebevědomí kontaktovat svou finanční instituci a zahájit proces restrukturalizace nebo konsolidace svých dluhů. Pro mnohé může být budování finanční gramotnosti v neohrožujícím prostředí prvním krokem na cestě k řešení. Podpora vzdělávání dospělých a komunit je účinným prostředkem k zahájení procesu zvyšování finanční gramotnosti jednotlivců i rodin.

² Supí fondy jsou podmožinou zajišťovacích fondů, které investují do problémových cenných papírů, které mají vysokou šanci na selhání. Fond nakupuje rizikové dluhové nástroje za vysoce diskontované ceny na sekundárním trhu a má výhody tím, že podniká právní kroky proti emitentům za účelem vymáhání dluhů. Manažeři portfolia supích fondů hledají investice nabízející velmi vysoký potenciální výnos kvůli vysokému riziku selhání. Supí fondy se zaměřují hlavně na nástroje s pevným výnosem, jako jsou dluhopisy s vysokým výnosem nebo akcie, které jsou v bankrotu nebo se blíží bankrotu.

Úvod do příručky vzdělávacího programu, která je určena účastníkům vzdělávání

Příručka pro studenty (účastníky vzdělávání) poskytuje podporu vzdělávacímu programu. 25 hodin prezenčního učení se zaměřuje na to, aby dospělým účastníkům vzdělávání umožnilo rozvíjet vlastní znalosti a dovednosti. Příručka pro účastníky vzdělávání a vzdělávací program zajišťuje, aby lektori dospělých získali dovednosti potřebné k vývoji vlastních komiksů, online únikových místností a zdrojů založených na výzvách - WebQuestů.

Struktura vzdělávacího programu

Příručka pro studenty je vytvořena jako podpůrný dokument pro realizaci vzdělávacího programu.

Příručka pro studenty se skládá z následujících prvků:

- Úvod
- Význam finanční gramotnosti
- Využití inovativní vzdělávací strategie
- Představení nového vzdělávacího nástroje založeného na výzvách
- Vývoj nového vzdělávacího nástroje založeného na výzvách

25 hodin prezenčního vzdělávacího programu je rozděleno do následujících modulů:

Den 1	4 hodiny	Úvodní workshop představující finanční gramotnost a základní principy správné rodinné praxe učení
Den 2	7 hodin	Workshop, který představuje osvědčené postupy při konstrukci online vzdělávací únikové místnosti, WebQuestu a komiksu
3. den	7 hodin	Workshop, který představuje osvědčené postupy při konstrukci online vzdělávací únikové místnosti, WebQuestu a komiksu
4. den	7 hodin	Workshop, kde by lektori dospělých měli vypracovat nástin různých kroků potřebných k rozvoji vlastních vzdělávacích nástrojů založených na výzvách

Výsledky vzdělávacího programu

Po dokončení tohoto vzdělávacího programu by účastníci měli:

1. Být seznámeni s cíli projektu PIGGY BANK, významem finanční gramotnosti a souhrnem zdrojů PIGGY BANK.
2. Pochopit pedagogickým zásadám pro vývoj nových vzdělávacích nástrojů (únikových místností, WebQuestů a komiksů).

3. Porozumět metodám výuky pro různé věkové skupiny a umět přizpůsobit styl výuky každé věkové skupině studentů.
4. Umět vyvíjet vlastní komiksy, únikové místnosti a WebQuesty.

Vzdělávací strategie

Program dalšího vzdělávání využívá inovativní vzdělávací nástroje k poskytování školení v dynamických prostředích a k vytváření nástrojů pro dynamické učení, které využívají metodiky učení založené na výzvách. Nové vzdělávací nástroje založené na výzvách jsou bohaté na média a interaktivitu a seznámí lektory s novými přístupy potřebnými k efektivnímu využívání a integraci nových zdrojů do každodenních činností. Budování důvěry a důvěryhodných vztahů mezi rodinami a lektory, kteří s nimi pracují, je základním cílem, který formoval design implementačního procesu PIGGY BANK.

Online vzdělávací únikové místnosti a WebQuesty mohou poskytnout dynamický přístup k učení, ve kterém účastníci vzdělávání prozkoumají reálné problémy a výzvy. U tohoto typu aktivního a poutavého učení se účastníci inspirojí k získání hlubších znalostí o studovaných předmětech. Navrhuje se využití těchto zdrojů z důvodu jejich flexibility při vytváření různých výukových strategií a jejich přizpůsobivosti nejrozličnějším tématům nebo obsahu. Mohou také pomoci maximalizovat využití digitálních nástrojů a prostředí, které jsou hluboce zakořeněny v každodenním životě našich digitálních populací a dnes jsou široce dostupné. Jedná se o přístup vyvinutý na konstrukčních teoriích, s nimiž se mnozí partneři projektu seznámili při své každodenní práci a v důsledku své účasti na projektech ERASMUS +.

Projektoví partneři s velkým úspěchem představili lektorům v jejich zemích přístup kombinující komiksy pro děti, online vzdělávací únikové místnosti pro dospívající děti, výzvy WebQuest pro mladé lidi a úvodní semináře pro rodiče a zákonné zástupce. Jedná se o komplex nástrojů aktivního učení pro celou rodinu.

Zajištění toho, aby bylo učení zajímavé a nezapomenutelné

Vzdělávací program PIGGY BANK si klade za cíl zvýšit poutavost a nezapomenutelnost učení pomocí integrovaných vzdělávacích nástrojů založených na optávce. Jako lektor dospělých máte jedinečnou příležitost zlepšit výukové aktivity a lekce pomocí vzdělávacích nástrojů projektu PIGGY BANK. Když přemýšlíte o tom, jak plánovat a implementovat tyto výukové nástroje, zvažte následující pohledy na výuku a učení:

- **Přístup k předchozím znalostem**

Lidé se učí efektivněji, když je nové učení spojeno se známými dovednostmi a znalostmi. Čím více se seznámíte s účastníky vzdělávání, s jejich silnými stránkami a zájmy, a také s jejich osobnostmi, tím více můžete přizpůsobit své lektorské aktivity tak, aby jim, jako studentům, vyhovovaly.

- **Každý student je jedinečný**

Způsob, jakým se učíte nejlépe vy, nemusí být stejný, jako způsob, kterým se nejlépe učí ostatní. Vyzkoušejte různé výukové strategie, dokud nenajdete jednu, nebo i několik, která vypadají, že budou fungovat jak pro jednotlivce, tak i pro celou skupinu. Měli byste mít na paměti, že cílová skupina v tomto projektu je složena z různého věku. Proto je důležité přizpůsobit přístup každému věku.

- **Být kreativní**

Když je učení zábavné, lidé jsou motivováni k aktivní účasti a s větší pravděpodobností si pamatují, co se naučili.

- **Pomozte studentům samostatně plnit úkoly**

Staňte se zdrojem pro studenty a poskytněte jim prostor k hledání vlastních odpovědí. Proveďte je všemi kroky, aby mohli bez pomoci vyřešit nějaký problém nebo odpovědět na otázku. Když studenti poprvé požádají o pomoc, pokuste se určit způsoby, kterými je můžete povzbudit, aby si pomohli sami.

- **Zaměřte se na silné stránky a poskytněte pozitivní zpětnou vazbu**

Mnoho účastníků vzdělávání mělo pravděpodobně předchozí negativní vzdělávací zkušenost. Tyto negativní vzdělávací zkušenosti můžete přetransformovat chválou a zaměřením se na nové dovednosti a zatelný pokrok.

Poskytování pozitivního přístupu

Partnerství projektu PIGGY BANK přináší lektorům vzdělávací program na vysoké úrovni, který jim poskytne nezbytné nástroje pro spolupráci při podpoře finanční gramotnosti pomocí řady výzev a metod učení. Lektori dospělých mají často za úkol podporovat studenty v nových oborech, jako je finanční gramotnost, a často se od nich očekává, že budou poskytovat přístup ke vzdělávání nejvíce marginalizovaným skupinám. U mnoha lidí šlo vzdělávání v rámci formálních vzdělávacích prostředí tak daleko, jak to bylo možné. Přetrvávající problémy nízké finanční gramotnosti u rodin s dluhy či finančními problémy lze řešit dalším vzděláváním, které se dynamicky rozvíjí v online prostředí. Tyto nové možnosti a trendy by neměly zůstat nevyužité a měly by zaujmout klíčové místo v celoživotním vzdělávání dospělých.

Je důležité si uvědomit, že většina problémů s disciplínou nastává, když studenti či účastníci vzdělávacího programu nějakým způsobem nedosahují uspokojení svých potřeb. Můžete jim pomoci při učení a vzdělávání tím, že je naučíte, jak vhodným způsobem uspokojit jejich vzdělávací potřeby. Tady je několik kroků, které studentům mohou pomoci usměrnovat jejich vzdělávací aktivity:

- **Stanovte očekávání**

Uvedte jasné pokyny k tomu, čeho chcete dosáhnout, a popište chování, které od studentů očekáváte během implementace aktivit PIGGY BANK. Při komunikaci s účastníky vzdělávání používejte profesionální komunikaci.

- **Očekávejte respekt**

Účast v projektu PIGGY BANK je pro rodiny vzrušující příležitostí k rozvoji finanční gramotnosti a měla by být považována za privilegium. Každý účastník by měl respektovat vás i ostatní účastníky a chovat se slušně k vybavení, které v učebně používají.

- **Zajistěte strukturu**

Dobře naplánovaná rutina se stanovenými aktivitami a cíli poskytuje méně příležitostí k neklidu.

- **Ukažte smysl pro humor**

Smysl pro humor nesmí být zaměňován s výsměchem. Použijte smích nebo úsměv, abyste prolomili napětí nebo odlehčili potenciální boj o moc.

- **Budte pozitivní a nadšení**

Pokud chcete, aby vaši studenti nastavili laťku vysoko, pokud jde o výstupy a úspěchy, ujistěte se, že podporujete pozitivitu a nadšení, které je vede k jejich ambicím.

Nový vzdělávací zdroje založené na výzvách

Efektivní rodinné učení vyžaduje, aby při navrhování jakýchkoliv vzdělávacích materiálů byly brány v úvahu různé podskupiny rodiny. Pro projekt PIGGY BANK vytvořili partneři 3 nástroje vzdělávání finanční gramotnosti, konkrétně:

1. **Komiksy:** pro děti ve věku od 6 do 12 let - tyto zdroje zahrnují měsíční komiksy, které představují pojmy finanční gramotnosti. Komiksy jsou pečlivě navrženy tak, aby si děti vytvořily základní znalosti o tom, jak hospodařit s penězi, jak efektivně rozpočtovat, jak rozpoznat finanční úskalí atd. Celá kolekce komiksů obsahuje dvanáct měsíčních vydání, z nichž každé se zabývá jiným tématem finanční gramotnosti.
2. **Únikové místnosti:** pro teenagery ve věku od 13 do 18 let - tyto zdroje zahrnují sérii 12 online vzdělávacích únikových místností zaměřených na praktické dovednosti v oblasti finanční gramotnosti.
3. **WebQuesty:** pro mládež ve věku od 19 do 25 let - tyto zdroje zahrnují soubor 12 vzdělávacích zdrojů založených na výzvách, které povzbuzují studenty k rozvíjení hlubších dovedností finanční gramotnosti pro lepší řešení běžných životních situací.

Komiksy

Jak již bylo řečeno, komiksy PIGGY BANK jsou určeny pro děti ve věku od 6 do 12 let. Tyto vzdělávací nástroje pomáhají dětem se seznámit se základními finančními tématy spojenými s reálnými situacemi. Sada komiksů obsahuje 12 komiksů, kde se superhrdinové zabývají otázkami souvisejícími s finanční gramotností. Komiksové příběhy jsou přizpůsobeny věku dětí.

I když jsou komiksy primárně připraveny jako součást celostního programu učení se v rodině, mohou být také mimořádně významné pro školy, které se snaží zavést do své nabídky vzdělávání i finanční gramotnost. Komiksy jsou k dispozici ve formátu PDF pro tisk a jako flipbooky pro online použití. Všechny komiksy jsou k dispozici ve všech jazycích partnerů projektu a jsou přístupné jakémukoli poskytovateli vzdělávání prostřednictvím webových stránek projektu a vzdělávacího portálu. Komiksy poskytují příležitost představit nejmladším členům rodiny klíčové myšlenky a koncepty, které jsou zásadní pro rozvoj finanční gramotnosti, a očekává se, že dopad těchto zdrojů a poselství, které zobrazují, bude významný.

Únikové místnosti

Únikové místnosti jsou určeny pro starší děti ve věku od 13 do 18 let. Únikové místnosti představují inovativní vzdělávací zdroje, které se zabývají klíčovými tématy finanční gramotnosti. Scénáře vytvořené pro každou místnost obsahují skutečné situace a problémy. Návrh zdrojů finanční gramotnosti umožňuje lektorům zavést různé úrovně, aby se zajistilo, 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.

WebQuesty

WebQuest je strukturovaná výuková zkušenost, která využívá odkazů na zdroje na internetu a motivuje studenty k rozvoji individuálních znalostí a účasti na procesu, který transformuje nově získané informace do sofistikovanějšího porozumění. Nejlepší WebQuesty inspirují studenty, aby viděli bohatší tematické vztahy, přispěli do skutečného světa učení a přemýšleli o svých vlastních metakognitivních procesech. WebQuesty jsou často popisovány jako „lešení“ vzdělávacích struktur, které podporují výkon žáků nad jejich současné kapacity.

WebQuesty PIGGY BANK jsou určeny pro podporu členů rodiny ve věku od 19 do 25 let při budování jejich znalostí a porozumění finanční gramotnosti. Typický WebQuest má několik částí, a to úvod, úkol, zdroje, vyhodnocení a závěr. WebQuesty představují scénáře reálného světa související s finanční gramotností a stanoví úkoly, které mají studenti dokončit. Je důležité si uvědomit, že se jedná o cvičení založená na výzvách, a úkoly mohou být tematicky zaměřeny na konkrétní témata, dovednosti či znalosti.

I když WebQuesty začínají přitahovat pozornost pedagogů ve formálním vzdělávacím prostředí, stále se na ně pohlíží jako na špici vzdělávací inovace. Poskytování výzev WebQuestu k rozvoji vzdělávání v oblasti finanční gramotnosti v prostředí rodinného učení představuje významnou inovaci ve všech partnerských zemích a možná i v celé Evropě.

Vzdělávací plán

Den 1 - Úvodní workshop - 4 h

Obsah	Čas	Vybavení	Dodatečné informace
<p><u>Zahájení workshopu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jelikož se jedná o první vzdělávací blok, lektor se představí, krátce představí obsah školení a odpoví na otázky, které účastníci obvykle mají na začátku školení. 	<u>30</u>	Místnost se židlemi uspořádanými do půlkruhu.	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci pochopí strukturu školení a jeho výsledky učení.
<p><u>Rozehríváčka - Komunikace v kruhu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jelikož se jedná o první osobní setkání účastníků, lektor požádá všechny účastníky, aby se představili v rámci aktivity ice-breaker („prolomení ledů“). • Skupina účastníků je požádána o rozdělení do dvou skupin a vytvoření dvou kruhů, přičemž jeden kruh je uvnitř druhého kruhu. • Ti, ve vnitřním kruhu jsou požádáni, aby se otočili tváří v tvář svému partnerovi ve vnějším kruhu. Jedná se o aktivitu, kdy účastníci mají za úkol vzájemné představení v omezeném čase – 30 vteřin. • Lektor sleduje čas a po 1 minutě požádá účastníky ve vnitřním kruhu, aby udělali jeden krok doleva a znovu se představili se svým novým partnerem. • Tato aktivita se opakuje několikrát, dokud se všichni účastníci navzájem nepředstaví. 	<u>30</u>	Školící místnost s dostatečným prostorem pro tuto aktivitu.	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci se zapojí do této úvodní činnosti a budou se navzájem poznávat.
<p><u>Prezentace cílových skupin a cílů projektu PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Úvod do cílů projektu PIGGY BANK. • Prezentace vzdělávací strategie. • Definování cílových skupin - členů rodiny všech věkových skupin, kteří chtějí rozvíjet svou finanční gramotnost. 	<u>75</u>	<p>Školící místnost s dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek. Tabule nebo flipchart, fixy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci se seznámí s cíli projektu, nápady projektu a cílovými skupinami PIGGY BANK. • Porozumí konceptu a výhodám vzdělávacích zdrojů založených na výzvách.

<ul style="list-style-type: none"> • Představení koncepce výukových zdrojů založených na výzvách. 		Projektor, projekční plátno a notebook.	
<p><u>Přehled PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • V rámci této aktivity jsou účastníci seznámeni se vzdělávacími nástroji PIGGY BANK. • Představení nových nástrojů založených na výzvách. • Příprava na další den - řekněte účastníkům, aby si prostudovali online portál se vzdělávacími zdroji. 	<u>85</u>	Školící místnost s dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity. Pera a materiály pro psaní poznámek. Projektor, projekční plátno a notebook.	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníkům jsou představeny nové zdroje založené na výzvách. • Účastníci jsou seznámeni s on-line portálem se zdroji.
<p><u>Závěr vzdělávacího dne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor poskytne shrnutí tohoto vzdělávacího dne. • Účastníci diskutují o jednotlivých vzdělávacích blocích a podávají o nich zpětnou vazbu. 	<u>20</u>	Školící místnost.	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci si opakují a upevňují získané znalosti a dovednosti.

Den 2 - Osvědčené postupy při tvorbě online vzdělávací únikové místnosti, WebQuestu a komiksu - 7 hodin

Obsah	Čas	Vybavení	Dodatečné informace
<p><u>Zahájení výukového dne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prezentace programu školícího dne. • Identifikace očekávání účastníků od tohoto vzdělávacího dne. • Stručný úvod do zdrojů založených na výzvách - komiksy, únikové místnosti a WebQuesty. 	<u>30</u>	Místnost se židlemi uspořádanými do půlkruhu.	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci budou seznámeni s tématy tohoto vzdělávacího dne a budou do těchto témat zapojeni.
<p><u>Prezentace komiksů a specifika cílové skupiny</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor představí význam komiksů a popíše cílovou skupinu, které je tento vzdělávací nástroj určen. 	<u>120</u>	Školící místnost dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity. Pera a materiály pro psaní poznámek.	<ul style="list-style-type: none"> • Komiksy jsou prezentovány a vysvětleny účastníkům.

<ul style="list-style-type: none"> • Představení komiksů. 		<p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci pochopí specifika cílové skupiny malých dětí.
<p><u>Ukázky osvědčených postupů při vývoji komiksů</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor představí jednotlivé kroky pro vytvoření komiksu. 	<p><u>120</u></p>	<p>Školící místnost s dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p> <p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p> <p>Tabule nebo flipchart, fixy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci se naučí kroky, jak vytvářet komiksy na základě pokynů lektora.
<p><u>Představení WebQuestů, únikových místností a cílových skupin</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor představí prostředí a obsah únikových místností, WebQuestů a specifika cílových skupin pro tyto vzdělávací zdroje. • Lektor představí nejběžnější formát pro vytvoření WebQuestů a vysvětlí pět prvků tohoto formátu. • Lektor představí nejběžnější formát pro vytvoření únikových místností. 	<p><u>120</u></p>	<p>Školící místnost s dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p> <p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníkům jsou představeny a vysvětleny WebQuesty a únikové místnosti. • Účastníci pochopí specifika obou cílových skupin (cílová skupina pro únikové místnosti a cílová skupina pro WebQuesty).
<p><u>Závěr vzdělávacího dne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor poskytne shrnutí vzdělávacího dne. • Účastníci diskutují o jednotlivých nástrojích učení a podávají o nich zpětnou vazbu. 	<p><u>30</u></p>	<p>Školící místnost.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci si opakují a upevňují získané znalosti a dovednosti.

Den 3 - Osvědčené postupy při tvorbě online vzdělávací únikové místnosti, WebQuestu a komiksu - 7 hodin

Obsah	Čas	Vybavení	Dodatečné informace
<p><u>Zahájení výukového dne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Představení programu výukového dne. • Identifikace očekávání účastníků od tohoto vzdělávacího dne. • Krátké shrnutí znalostí a dovedností získaných v předchozích vzdělávacích dnech. 	30	Místnost se židlemi uspořádanými do půlkruhu.	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci budou seznámeni s tématy tohoto vzdělávacího dne a budou do těchto témat zapojeni.
<p><u>Představení osvědčených postupů při vývoji únikových místností</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor představí pokyny pro tvorbu únikové místnosti. 	120	<p>Školící místnost dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p> <p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci se naučí jednotlivé kroky, jak vytvořit únikové místnosti na základě pokynů lektora.
<p><u>Představení osvědčených postupů při vývoji WebQuestů</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor představí jednotlivé kroky pro vývoj WebQuestů. 	120	<p>Školící místnost dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p> <p>Tabule nebo flipchart a fixy.</p> <p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci se naučí jednotlivé kroky, jak vytvořit WebQuest na základě pokynů lektora.
<p><u>Zpětná vazba a shrnutí dovedností pro tvorbu únikových místností a WebQuestů</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor vyzve účastníky, aby poskytli zpětnou vazbu týkající se únikových místností a WebQuestů. 	120	<p>Školící místnost dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci budou diskutovat o zdrojích založených na výzvách a budou zodpovězeny jejich dotazy.

<ul style="list-style-type: none"> Lektor poskytne další instrukce pro vývoj únikových místností a WebQuestů. 		Projektor, projekční plátno a notebook.	
<p><u>Závěr vzdělávacího dne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Lektor poskytne shrnutí tohoto vzdělávacího dne. Účastníci diskutují o jednotlivých vzdělávacích blocích a podávají o nich zpětnou vazbu. 	<u>30</u>	Školící místnost.	<ul style="list-style-type: none"> Účastníci si opakují a upevňují získané znalosti a dovednosti.

Den 4 - Rozvoj vlastních vzdělávacích nástrojů založených na výzvách - 7 hodin

Obsah a metoda	Čas	Vybavení	Cíl aktivity
<p><u>Zahájení výukového dne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Prezentace programu školícího dne. Identifikace očekávání účastníků od tohoto vzdělávacího dne. Krátké shrnutí znalostí a dovedností získaných v předchozích vzdělávacích dnech. 	<u>30</u>	Místnost se židlemi uspořádanými do půlkruhu.	<ul style="list-style-type: none"> Účastníci budou seznámeni s tématy tohoto vzdělávacího dne a budou do těchto témat zapojeni.
<p><u>Workshop - Vývoj komiksu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Účastníkům byly představeny komiksy projektu PIGGY BANK a praktické kroky a doporučení, jak komiksy vytvářet. Všichni účastníci se pokusí vytvořit vlastní komiks na základě získaných dovedností a znalostí. Lektor bude účastníkům aktivně pomáhat a bude je podporovat při vývoji jejich komiksů. 	<u>120</u>	<p>Školící místnost dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p> <p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Účastníci vypracují koncept svých vlastních komiksů.
<p><u>Workshop - Vývoj únikové místnosti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Účastníkům byly představeny únikové místnosti projektu PIGGY BANK a praktické kroky a doporučení, jak vytvořit únikové místnosti. 	<u>120</u>	<p>Školící místnost dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Účastníci vypracují návrh svých vlastních únikových místností.

<ul style="list-style-type: none"> • Všichni účastníci se pokusí vytvořit vlastní únikovou místnost na základě získaných dovedností a znalostí. • Lektor bude účastníkům aktivně pomáhat a bude je podporovat při vývoji jejich komiksů. 		<p>Tabule, tabule nebo flipchart a značky.</p> <p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p>	
<p><u>Workshop - Vývoj WebQuestu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Účastníkům byly představeny WbQuesty projektu PIGGY BANK a praktické kroky a doporučení, jak vytvářet WebQuesty. • Všichni účastníci se pokusí vytvořit vlastní WebQuest na základě získaných dovedností a znalostí. 	<p><u>120</u></p>	<p>Školící místnost dostatečným prostorem pro vzdělávací aktivity.</p> <p>Pera a materiály pro psaní poznámek.</p> <p>Projektor, projekční plátno a notebook.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci vypracují koncept svých vlastních WebQuestů.
<p><u>Závěr semináře</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Lektor poskytne celkové shrnutí celého vzdělávacího programu. • Účastníci diskutují o všech výukových dnech a naučených dovednostech. Poskytují zpětnou vazbu a sdílejí své dojmy a názory. 	<p><u>30</u></p>	<p>Školící místnost.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Účastníci si opakují a upevňují získané znalosti a dovednosti. • Účastníci zhodnotí celkový obsah vzdělávacího programu i dovednosti lektora.



PIGGOY 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