



Πρόγραμμα
Ενδοϋπηρεσιακής
Κατάρτισης
Εγχειρίδιο Εκπαιδευτή -
Μέρος 1
Μαθαίνοντας στην Τάξη

PIGGOY
Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

Περιεχόμενα

Εισαγωγή στο ενδοϋπηρεσιακό πρόγραμμα κατάρτισης	2
Εισαγωγή	2
Ομάδα στόχου PIGGY BANK	2
Δύο Μέρη του Ενδοϋπηρεσιακού Προγράμματος Κατάρτισης	2
Ιστορικό του Ενδοϋπηρεσιακού Προγράμματος Κατάρτισης: Σημασία του χρηματοοικονομικού γραμματισμού	3
Εισαγωγή στο Εγχειρίδιο Μαθητών για το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης Πρόσωπο με Πρόσωπο	4
Δομή του Εκπαιδευτικού Προγράμματος	5
Μαθησιακά αποτελέσματα.....	5
Παιδαγωγική στρατηγική	6
Κάντε τη μάθηση πιο ελκυστική και αξέχαστη.....	6
Παροχή θετικής πειθαρχίας στους μαθητές.....	7
Νέος Εκπαιδευτικός Πόρος για Μάθηση βασισμένος στην Πρόκληση	9
Comic books	9
Escape rooms.....	10
WebQuests	10
Πλάνο μαθήματος	11
Ημέρα 1 – Εισαγωγικό εργαστήριο – 4 ώρες.....	11
Ημέρα 2 - Επίδειξη βέλτιστων πρακτικών για την κατασκευή ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού Escape Room, WebQuest και Βιβλίου με Κόμικς– 7 Ώρες	14
Ημέρα 3 - Επίδειξη βέλτιστων πρακτικών για την κατασκευή ενός διαδικτυακού Escape Room, WebQuest και Βιβλίου με Κόμικς – 7 Ώρες	16
Ημέρα 4 – Αναπτύσσοντας τους δικούς τους πόρους βάσει προκλήσεων – 7 Ώρες.....	18



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 ενδοϋπηρεσιακό πρόγραμμα κατάρτισης

Εισαγωγή

Ο χρηματοοικονομικός γραμματισμός είναι μια βασική ικανότητα στον κόσμο του 21ου αιώνα. Είναι μια ουσιαστική ικανότητα για ένταξη όπως οποιαδήποτε άλλη μορφή γραμματισμού. Άτομα χωρίς κατάλληλες δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού είναι σε μειονεκτική θέση και οι πιθανότητες επιτυχίας τους είναι χαμηλότερες και περιορισμένες. Το μοντέλο οικογενειακής μάθησης που αναπτύχθηκε από το έργο PIGGY BANK προσελκύει οικογένειες και τις υποστηρίζει να αναπτύξουν δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού. Αυτές οι νέες δεξιότητες τους επιτρέπουν να κάνουν ενημερωμένες και σωστές επιλογές στον τομέα της διαχείρισης προσωπικών και οικογενειακών οικονομικών. Οι νέες χρηματοοικονομικές δεξιότητες και γνώσεις αποτελούν αποτελεσματική πρόληψη κατά της παγίδας του χρέους και άλλων οικονομικών προβλημάτων και κινδύνων. Το έργο PIGGY BANK αποκτά επιτυχία χάρη στην αξιοποίηση της καινοτόμου παιδαγωγικής προσέγγισης και των ελκυστικών και συναρπαστικών εκπαιδευτικών εργαλείων όπως κόμικς, Escape rooms και WebQuests.

Το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης PIGGY BANK στοχεύει να διασφαλίσει ότι οι εκπαιδευτές ενηλίκων που χρησιμοποιούν εκπαιδευτικούς πόρους PIGGY BANK με βάση την πρόκληση έχουν τις απαραίτητες δεξιότητες για να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες των καινοτόμων πόρων και της διαδικτυακής πλατφόρμας που έχει αναπτυχθεί από το PIGGY BANK με στόχο την ανάπτυξη των οικονομικών γνώσεων των οικογενειών.

Ομάδα στόχου PIGGY BANK

Η κύρια ομάδα-στόχος του έργου είναι οικογένειες με νέους ψηφιακούς ιθαγενείς που έχουν ενσωματωμένες τεχνολογίες κινητής τηλεφωνίας στην καθημερινή τους ζωή. Ο σχεδιασμός ειδικών εκπαιδευτικών πόρων που βασίζονται σε παιχνίδια, οι οποίοι είναι άμεσα προσβάσιμοι μέσω smart-phones και άλλων κινητών συσκευών, αυξάνει σημαντικά τις πιθανότητες ενός διαρκές αντίκτυπου στην ομάδα-στόχο σε όλες τις χώρες εταίρους και στη δημιουργία μιας καλύτερης κατανόησης των επιλεγμένων εννοιών και θεμάτων χρηματοοικονομικού γραμματισμού.

Δύο Μέρη του Ενδοϋπηρεσιακού Προγράμματος Κατάρτισης

Το ενδοϋπηρεσιακό πρόγραμμα κατάρτισης θα δώσει σημαντική έμφαση στη χρήση νέων εκπαιδευτικών πόρων που βασίζονται σε προκλήσεις: κόμικς, Escape rooms και WebQuests. Το επίκεντρο του ενδοϋπηρεσιακού προγράμματος κατάρτισης θα είναι να διασφαλιστεί ότι οι ενήλικες εκπαιδευτικοί που συμμετέχουν θα αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες για να αναπτύξουν τους δικούς τους πόρους χρησιμοποιώντας ευρέως διαθέσιμο λογισμικό ανοιχτού κώδικα αλλά και να κατανοήσουν πώς λειτουργεί η μάθηση βάσει πρόκλησης.

Η ομάδα του έργου μοίρασε το εκπαιδευτικό πρόγραμμα σε δύο μέρη, συγκεκριμένα στο πρώτο μέρος (εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο) και στο μέρος 2 (αυτοκατευθυνόμενη ηλεκτρονική μάθηση).

- **Μέρος 1 - Εκπαίδευση πρόσωπο με πρόσωπο στην τάξη:** Το Μέρος 1 περιλαμβάνει 25 ώρες μάθησης πρόσωπο με πρόσωπο και διασφαλίζει ότι οι εκπαιδευτές ενηλίκων αποκτούν τις απαραίτητες δεξιότητες για τη διδασκαλία του χρηματοοικονομικού γραμματισμού και για την ανάπτυξη των δικών τους εκπαιδευτικών εργαλείων βάσει πρόκλησης, όπως κόμικς, escape rooms και WebQuests.
- **Μέρος 2 - Αυτοκατευθυνόμενη ηλεκτρονική μάθηση:** Το Μέρος 2 περιλαμβάνει 35 ώρες διαδικτυακής μάθησης και κυρίως διασφαλίζει ότι οι εκπαιδευτές ενηλίκων είναι πλήρως εξοπλισμένοι για να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες όλων των εκπαιδευτικών πόρων του PIGGY BANK - 12 κόμικς, 12 αίθουσες διαφυγής, 12 WebQuests.

Ιστορικό του Ενδοϋπηρεσιακού Προγράμματος Κατάρτισης: Σημασία του χρηματοοικονομικού 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 θέμα. Η ενοποίηση και αναδιάρθρωση χρέους, οι υποθήκες αρνητικών ιδίων κεφαλαίων, η προσωπική αφερεγγυότητα, και τα κεφάλαια γύπων είναι όροι με τους οποίους πολλοί ενήλικες έχουν εξοικειωθεί σε όλη την Ευρώπη και συνοδεύονται από ανάκτηση αγαθών και περιουσίας και εξώσεις. Ενώ αυτά είναι τα ορατά σημάδια του άγχους που εξακολουθούν να υφίστανται πολλές οικογένειες, υπήρξε επίσης αύξηση των οικογενειακών διαζυγίων, 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 σκληρές επιλογές για να μετριαστεί ο αντίκτυπος των οικονομικών δυσκολιών.

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

While financial institutions around Europe are committed to working with families in debt to plan a way out of the current distressful situations and while there are now a whole host of organizations that have been established to offer advice and support to individuals in financial difficulty, the adult family members who have in most cases initiated the current debt burden are still refusing to engage with the financial institutions and support agencies. 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 δυσσώμενες 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.

These problems will not go away and one of the main factors hindering the possible resolutions of family debt is the lack of key financial literacy skills that currently pertain to most low skilled communities where debt burdens remain high. For many individuals, the support agencies that have been established come with a stigma, stress and embarrassment. Additionally, many of the affected adults do not have the self-confidence to contact their financial institution and begin the process of restructuring or reconciling their indebtedness. For many, building financial literacy in a non-threatening environment can be the first step on the road to recovery. Adult and community education settings are the perfect vehicles to begin the literacy raising process through a family learning approach.

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. Τα περιβάλλοντα εκπαίδευσης ενηλίκων και κοινότητας είναι το τέλειο μέσο για να ξεκινήσει η διαδικασία αύξησης του γραμματισμού μέσω μιας οικογενειακής μαθησιακής προσέγγισης.

Εισαγωγή στο Εγχειρίδιο Μαθητών για το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης Πρόσωπο με Πρόσωπο

Το Εγχειρίδιο Μαθητών παρέχει υποστήριξη για το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης (25 ώρες εργαστηρίου πρόσωπο με πρόσωπο) το οποίο θα επικεντρωθεί στην παροχή ενδυνάμωσης στους ενήλικες εκπαιδευόμενους να μπορέσουν να αναπτύξουν τους δικούς τους πόρους βάσει πρόκλησης που περιέχουν όλο το απαιτούμενο μαθησιακό περιεχόμενο. Το Εγχειρίδιο Μαθητών έχει σχεδιαστεί για εκπαιδευτές ενηλίκων για να υποστηρίξει την εμπλοκή τους με τους νέους οικογενειακούς πόρους μάθησης. Το Εγχειρίδιο Μαθητών και το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης διασφαλίζει ότι οι εκπαιδευτές ενηλίκων αποκτούν τις απαραίτητες δεξιότητες για να αναπτύξουν τα δικά τους κόμικς, διαδικτυακά escape rooms που βασίζονται σε προκλήσεις και τους δικούς τους πόρους WebQuest που βασίζονται στην πρόκληση.

Δομή του Εκπαιδευτικού Προγράμματος

Το πρόγραμμα Εκπαίδευσης ξεκινά εισάγοντας τις βασικές αρχές του οικονομικού γραμματισμού πριν στρέψει την προσοχή στο αναπτυγμένο μοντέλο οικογενειακής μάθησης του έργου PIGGY BANK και στους διάφορους ηλικιακά προσαρμοσμένους πόρους. Το Εγχειρίδιο Μαθητών έχει σχεδιαστεί ως ένα υποστηρικτικό έγγραφο για την παράδοση του Προγράμματος Εκπαίδευσης για ενήλικες μαθητές.

Το Εγχειρίδιο Μαθητών περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία:

- Εισαγωγή
- Σημασία του Χρηματοοικονομικού Γραμματισμού
- Χρήση Καινοτόμου Παιδαγωγικής Στρατηγικής
- Παρουσίαση του Νέου Εκπαιδευτικού Πόρου για μάθηση με βάση τη Πρόκληση
- Ανάπτυξη του Νέου Εκπαιδευτικού Πόρου για μάθηση με βάση τη Πρόκληση

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

Ημέρα 1	4 ώρες	Ένα εισαγωγικό εργαστήριο που παρουσιάζει τον οικονομικό γραμματισμό και τις βασικές αρχές των ορθών οικογενειακών πρακτικών μάθησης
Ημέρα 2	7 ώρες	Ένα εργαστήριο που καταδεικνύει τις βέλτιστες πρακτικές στην κατασκευή ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού Escape Room, ενός WebQuest και ενός βιβλίου κόμικ
Ημέρα 3	7 ώρες	Ένα εργαστήριο που καταδεικνύει τις βέλτιστες πρακτικές στην κατασκευή ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού Escape Room, ενός WebQuest και ενός βιβλίου κόμικ
Ημέρα 4	7 ώρες	Ένα εργαστήριο στο οποίο οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα πρέπει να αναπτύξουν μια περίληψη των διαφόρων βημάτων που απαιτούνται για την ανάπτυξη των δικών τους πόρων βάσει πρόκλησης

Μαθησιακά αποτελέσματα

Μετά την ολοκλήρωση αυτού του προγράμματος κατάρτισης, οι συμμετέχοντες θα πρέπει:

1. Να έχουν εισαχθεί στους στόχους του έργου PIGGY BANK, τη σημασία του χρηματοοικονομικού γραμματισμού και την περίληψη πόρων του PIGGY BANK
2. Να έχουν κατανοήσει την παιδαγωγική που υποστηρίζει την ανάπτυξη escape rooms, WebQuests και βιβλίων με κόμικς.

3. Να έχουν κατανοήσει τις μεθόδους διδασκαλίας για τις διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και να είναι σε θέση να προσαρμόσουν το στυλ διδασκαλίας τους για κάθε ομάδα μαθητών.
4. Να είναι σε θέση να αναπτύξουν το δικό τους βιβλίο με κόμικς, Escape Room και WebQuest.

Παιδαγωγική στρατηγική

Το Πρόγραμμα Ενδοϋπηρεσιακής Κατάρτισης χρησιμοποιεί καινοτόμες παιδαγωγικές μεθοδολογίες για την παροχή εκπαίδευσης σε δυναμικά περιβάλλοντα και για τη δημιουργία δυναμικών εργαλείων μάθησης που χρησιμοποιούν μεθοδολογίες μάθησης βάσει πρόκλησης. Οι νέοι πόροι που βασίζονται σε πρόκληση είναι πλούσιοι σε μέσα και διαδραστικοί, και η Ενδοϋπηρεσιακή Κατάρτιση θα εξοικειώσει τους εκπαιδευτές ενηλίκων με τις νέες προσεγγίσεις που απαιτούνται για την αποτελεσματική χρήση και την ενσωμάτωση των νέων πόρων στις καθημερινές δραστηριότητες. Η οικοδόμηση εμπιστοσύνης και αξιόπιστων σχέσεων μεταξύ των οικογενειών και των εκπαιδευτών ενηλίκων που συνεργάζονται μαζί τους είναι ο θεμελιώδης στόχος που έχει διαμορφώσει το σχεδιασμό της διαδικασίας υλοποίησης του PIGGY BANK.

Τα διαδικτυακά εκπαιδευτικά Escape Rooms και WebQuests μπορούν να παρέχουν μια δυναμική προσέγγιση στη μάθηση με την οποία οι μαθητές εξερευνούν πραγματικά προβλήματα και προκλήσεις. Με αυτόν τον τύπο ενεργής και ελκυστικής 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 σε 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 στις κατασκευαστικές θεωρίες που πολλοί συνεργάτες του έργου έχουν εξοικειωθεί με 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 WebQuest για παιδιά μεγαλύτερης ηλικίας και νεαρά άτομα, 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, τις ακαδημαϊκές τους δυνατότητες και ενδιαφέροντά τους, καθώς και τα προσωπικά τους δυνατά σημεία και ενδιαφέροντα, τόσο περισσότερο μπορείτε να προσαρμόσετε τις διδακτικές σας δραστηριότητες ώστε να ταιριάζουν στους μαθητευόμενους.
- **Κάθε μαθητής/ρια είναι μοναδικός/ή**
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 φαίνεται να λειτουργεί 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 προσαρμόσουμε την προσέγγιση σε κάθε ηλικία.
- **Να είστε δημιουργικοί**
Όταν η μάθηση είναι διασκεδαστική, οι άνθρωποι έχουν κίνητρα να συμμετέχουν ενεργά και είναι πιο πιθανό να θυμούνται τι έχουν μάθει.
- **Βοηθήστε τους μαθητές να ολοκληρώσουν τις εργασίες ανεξάρτητα**
Γίνετε πόρος για τους μαθητές, ενώ τους δίνετε χώρο για να βρουν τις δικές τους απαντήσεις. Καθοδηγήστε τα σε όλα τα βήματα, ώστε να μπορούν να αντιμετωπίσουν ένα παρόμοιο πρόβλημα ή να απαντήσουν σε μια παρόμοια ερώτηση χωρίς βοήθεια. Όταν οι μαθητές ζητούν πρώτα βοήθεια, προσπαθήστε να καθορίσετε τρόπους με τους οποίους μπορείτε να τους ενθαρρύνετε να βοηθήσουν τον εαυτό τους.
- **Επικεντρωθείτε 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 φέρει ένα πρόγραμμα κατάρτισης υψηλού επιπέδου σε εκπαιδευτές ενηλίκων, παρέχοντάς τους τα απαραίτητα εργαλεία για να συνεργαστούν για την προώθηση της οικονομικής παιδείας χρησιμοποιώντας μια σειρά μεθοδολογιών μάθησης με βάση την πρόκληση και το έργο. 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 σε ομάδες σε απομακρυσμένες περιοχές. Για πολλούς ανθρώπους η εκπαίδευση έχει φτάσει στο βαθμό που είναι εφικτό να φτάσει σε επίσημη διδασκαλία και επίσημα περιβάλλοντα μάθησης. Ωστόσο, οι ευκαιρίες που προσφέρουν τα νέα δυναμικά διαδικτυακά περιβάλλοντα για την αντιμετώπιση επίμονων ζητημάτων, όπως τα χαμηλά ποσοστά χρηματοοικονομικού γραμματισμού ειδικά σε οικογενείες χαμηλού εισοδήματος, παραμένουν αναξιοποίητες. Η παροχή νέων μαθησιακών ευκαιριών μπορεί να επιταχυνθεί με την ενοποίηση των προσπαθειών των εκπαιδευτικών μέσω των ενδοϋπηρεσιακών προγραμμάτων κατάρτισης και της εισαγωγής εντελώς νέων εκπαιδευτικών πόρων βασισμένων στην πρόκληση που βοηθούν στο άνοιγμα νέων διαδρόμων 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 αναμένετε από τους μαθητές κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων του PIGGY BANK. Χρησιμοποιήστε έναν επαγγελματικό τόνο όταν επικοινωνείτε και καθοδηγείτε τις εκπαιδευτικές συνεδρίες.

- **Αναμένετε σεβασμό**

Participation in PIGGY BANK project is an exciting opportunity for families to develop their financial literacy and should be considered a privilege. Each learner should respect you, other participants, and the equipment they are using. 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 πρέπει να σέβεται εσάς, 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**

Χωρίς να συγχέεται με την γελοιοποίηση, χρησιμοποιήστε ένα γέλιο ή ένα χαμόγελο για να σπάσετε την ένταση ή να ελαφρύνετε 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.

Νέος Εκπαιδευτικός Πόρος για Μάθηση βασισμένος στην Πρόκληση

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

1. **Βιβλία με Κόμικς:** για παιδιά ηλικίας από 6 έως 12 ετών - αυτοί οι πόροι αποτελούνται από ένα μηνιαίο θεματικό βιβλίο με κόμικς που εισάγει τις έννοιες του οικονομικού γραμματισμού. Τα κόμικς γράφονται προσεκτικά για να δημιουργήσουν μια βασική κατανόηση του τρόπου διαχείρισης των χρημάτων, του τρόπου αποτελεσματικού προϋπολογισμού, του τρόπου αναγνώρισης των οικονομικών παγίδων κ.λπ. Η πλήρης συλλογή των κόμικς περιλαμβάνει 12 μηνιαίες εκδόσεις, καθεμία από τις οποίες ασχολείται με ένα διαφορετικό θέμα οικονομικής παιδείας.
2. **Escape rooms:** για εφήβους ηλικίας 13 έως 18 ετών - αυτοί οι πόροι περιλαμβάνουν μια σειρά από 12 διαδικτυακές εκπαιδευτικές πηγές μάθησης Escape Room με βάση την πρόκληση για που παρουσιάζουν σενάρια διαφυγής με θέμα τις πρακτικές δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού.
3. **WebQuests:** για νέους ηλικίας από 19 έως 25 ετών - αυτοί οι πόροι περιλαμβάνουν μια σειρά από 12 εκπαιδευτικούς πόρους WebQuest βασισμένους στη πρόκληση που ενθαρρύνουν τους μαθητές να αναπτύξουν βαθύτερες δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού για καλύτερη αντιμετώπιση κοινών καταστάσεων ζωής.

Comic books

Όπως έχει ήδη ειπωθεί, τα κόμικς του PIGGY BANK προορίζονται για νεαρά μέλη της οικογένειας ηλικίας από 6 έως 12 ετών. Αυτοί οι εκπαιδευτικοί πόροι τους βοηθούν να εξοικειωθούν με βασικά οικονομικά θέματα που συνδέονται με πραγματικές καταστάσεις. Η σουίτα των κόμικς περιλαμβάνει 12 μηνιαίες θεματικές ταινίες κόμικς, όπου οι υπερήρωες οικονομικού γραμματισμού ασχολούνται με θέματα που σχετίζονται με τον οικονομικό γραμματισμό. Οι ιστορίες των κόμικς προσαρμόζονται στην ηλικία των παιδιών.

Ενώ οι προτεινόμενες ταινίες κόμικς αναπτύσσονται ως μέρος ενός ολιστικού προγράμματος οικογενειακής μάθησης, θα είναι επίσης εξαιρετικά συναφείς για τα σχολεία που επιδιώκουν να εισαγάγουν τον οικονομικό γραμματισμό στο φάσμα των υπηρεσιών τους. Τα κόμικς διατίθενται σε PDF για εκτύπωση και ως flipbooks για online χρήση. Όλα τα κόμικς είναι διαθέσιμα σε όλες τις γλώσσες συνεργατών του έργου και είναι προσβάσιμα σε οποιονδήποτε πάροχο εκπαίδευσης μέσω της ιστοσελίδας του έργου και της πύλης εκμάθησης. Τα κόμικς παρέχουν μια ευκαιρία εισαγωγής των βασικών ιδεών και εννοιών

που είναι κεντρικές για την ανάπτυξη του οικονομικού γραμματισμού στα νεαρά μέλη της οικογένειας, και αναμένεται ότι ο αντίκτυπος αυτών των πόρων και το μήνυμα που απεικονίζουν θα είναι σημαντικά.

Escape rooms

Τα escape rooms προορίζονται για νέους ηλικίας 13 έως 18 ετών. Τα escape rooms αντιπροσωπεύουν καινοτόμους μαθησιακούς πόρους που ασχολούνται με βασικά θέματα της χρηματοοικονομικής παιδείας. Τα σενάρια που αναπτύχθηκαν για κάθε δωμάτιο περιέχουν πραγματικές καταστάσεις και προβλήματα. Ο σχεδιασμός των πόρων οικονομικής παιδείας από το μηδέν επιτρέπει στους συνεργάτες να εισάξουν διαφορετικά επίπεδα για να διασφαλίσουν ότι οι μαθητές μπορούν να συμμετάσχουν ανεξάρτητα από την προηγούμενη εκπαιδευτική ιστορία. Όλα τα escape rooms πλαισιώνονται από μια ιστορία για εξωγήινους. Η ιστορία παρακινεί τους μαθητές να ολοκληρώσουν όλα τα δωμάτια διαφυγής.

WebQuests

Τα WebQuests είναι μια δομημένη μαθησιακή εμπειρία που χρησιμοποιεί συνδέσμους προς πόρους στο Διαδίκτυο και παρακινεί τους μαθητές να διερευνήσουν μια ανοιχτή ερώτηση για να αναπτύξουν ατομική εμπειρογνωμοσύνη και να συμμετάσχουν σε μια διαδικασία που μετατρέπει τις νεοαποκτηθείσες πληροφορίες σε μια πιο εξελιγμένη κατανόηση. Τα καλύτερα WebQuests εμπνέουν τους μαθητές να δουν πλουσιότερες θεματικές σχέσεις, να συμβάλουν στον πραγματικό κόσμο της μάθησης και να προβληματιστούν για τις δικές τους μεταγνωστικές διαδικασίες. Τα WebQuests περιγράφονται συχνά ως δομές «scaffolded» μάθησης για να υποστηρίξουν την απόδοση των μαθητών πέρα από τις τρέχουσες ικανότητές τους.

Οι προκλήσεις του PIGGY BANK WebQuest έχουν σχεδιαστεί για να υποστηρίζουν τα μέλη της οικογένειας μεταξύ 19 και 25 ετών για να αναπτύξουν γνώσεις και κατανόηση του οικονομικού γραμματισμού. Ένα τυπικό WebQuest έχει πολλά μέρη, δηλαδή εισαγωγή, εργασία, πόρους, αξιολόγηση και συμπέρασμα. Τα WebQuests παρουσιάζουν πραγματικά σενάρια που σχετίζονται με τον οικονομικό γραμματισμό και θέτουν εργασίες για τους μαθητές να ολοκληρώσουν. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι πρόκειται για ασκήσεις που βασίζονται σε προκλήσεις και οι προκλήσεις μπορούν να αφορούν θέματα που αφορούν συγκεκριμένα θέματα ή θέματα που έχουν συγκεκριμένη τοπική απήχηση.

Αν και η εκμάθηση του WebQuest αρχίζει να προσελκύει την προσοχή των εκπαιδευτικών σε επίσημα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, εξακολουθούν να θεωρούνται ότι βρίσκονται στην αιχμή της παιδαγωγικής καινοτομίας. Η παροχή προκλήσεων WebQuest για την ανάπτυξη της εκπαίδευσης χρηματοοικονομικού γραμματισμού σε ένα περιβάλλον μάθησης της οικογένειας αντιπροσωπεύει μια σημαντική καινοτομία σε όλες τις χώρες εταίρους και ίσως σε ολόκληρη την Ευρώπη.

Πλάνο μαθήματος

Ημέρα 1 – Εισαγωγικό εργαστήριο – 4 ώρες

Περιεχόμενα	Λεπτά	Εξοπλισμός	Επιπλέον πληροφορίες
<p><u>Ξεκίνημα Εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Καθώς αυτή είναι η πρώτη συνεδρία, ο/η εκπαιδευτής/ρια θα παρουσιάσει τον εαυτό του/της, θα δώσει μια σύντομη εισαγωγή για την εκπαίδευση και θα απαντήσει σε ερωτήσεις που συνήθως έχουν οι συμμετέχοντες στην αρχή της εκπαίδευσης. 	<u>30</u>	Δωμάτιο με καρέκλες τοποθετημένες σε ημικόκλιο.	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν τη δομή της εκπαίδευσης και τα μαθησιακά της αποτελέσματα.
<p><u>Δραστηριότητα Γνωριμίας– Κύκλος ταχείας γνωριμίας</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Καθώς αυτή είναι η πρώτη πρόσωπο με πρόσωπο συνεδρία του Ενδοϋπηρεσιακού Εκπαιδευτικού Προγράμματος, ο/η εκπαιδευτής/ρια ζητά από όλους τους συμμετέχοντες να παρουσιάσουν τον εαυτό τους στη δραστηριότητα γνωριμίας. Η ομάδα συμμετεχόντων καλείται να χωριστεί σε δύο ομάδες και να σχηματίσει δύο κύκλους, με τον έναν κύκλο μέσα στον άλλο κύκλο. Όσοι βρίσκονται στον εσωτερικό κύκλο καλούνται να στραφούν βλέποντας τον/την σύντροφό τους στον εξωτερικό κύκλο. Πρόκειται για μια προσαρμογή σε μια δραστηριότητα γρήγορης γνωριμίας όπου οι συμμετέχοντες έχουν στη διάθεσή τους 30 δευτερόλεπτα ο καθένας για να παρουσιάσουν τον εαυτό τους στον/στην σύντροφό τους. Ο εκπαιδευτής παρακολουθεί την ώρα και μετά από 1 λεπτό ο/η εκπαιδευτής/τρια ζητά από τους συμμετέχοντες στον εσωτερικό κύκλο να κάνουν ένα βήμα αριστερά και να ξαναπαρουσιάσουν τον 	<u>30</u>	Εκπαιδευτική αίθουσα με αρκετό χώρο για αυτήν τη δραστηριότητα.	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα ασχοληθούν με τη δραστηριότητα γνωριμίας και θα γνωριστούν μεταξύ τους.

<p>εαυτό τους στον/στην νέο/α τους συνεργάτη/τιδα.</p> <ul style="list-style-type: none"> Αυτή η δραστηριότητα επαναλαμβάνεται αρκετές φορές έως ότου οι συμμετέχοντες γνωριστούν μεταξύ τους. 			
<p><u>Παρουσίαση των Ομάδων-Στόχων και των Στόχων του Έργου PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Εισαγωγή στους στόχους του έργου PIGGY BANK. Παρουσίαση της παιδαγωγικής στρατηγικής. Καθορισμός των ομάδων-στόχων - μελών της οικογένειας όλων των ηλικιών που θέλουν να αναπτύξουν την οικονομική τους γνώση. Παρουσίαση της έννοιας των μαθησιακών πόρων που βασίζονται στην πρόκληση. 	<p><u>75</u></p>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Μαυροπίνακας, άσπρος πίνακας ή χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν με τους στόχους, τις ιδέες και τις ομάδες-στόχο του έργου PIGGY BANK. Θα κατανοήσουν την έννοια και τα πλεονεκτήματα των εκπαιδευτικών πόρων που βασίζονται στην πρόκληση.
<p><u>Επιτομή PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ως μέρος αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες εισάγονται στην Επιτομή PIGGY BANK. Παρουσίαση των νέων πόρων που βασίζονται στην πρόκληση. Προετοιμασία για την επόμενη μέρα - πείτε στους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν την διαδικτυακή πύλη με πόρους. 	<p><u>85</u></p>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες εισάγονται σε νέους πόρους βάσει πρόκλησης. Οι συμμετέχοντες εισάγονται στη διαδικτυακή πύλη με πόρους.
<p><u>Συμπέρασμα εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρέχει μια σύνοψη της ημέρας του εργαστηρίου. 	<p><u>20</u></p>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης</p>	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα επαναλάβουν και θα ενοποιήσουν τις

<ul style="list-style-type: none">• Οι συμμετέχοντες συζητούν και δίνουν τα σχόλιά τους για τα μαθήματα μάθησης.			αποκτηθείσες γνώσεις και δεξιότητες.
--	--	--	--------------------------------------

Ημέρα 2 - Επίδειξη βέλτιστων πρακτικών για την κατασκευή ενός διαδικτυακού εκπαιδευτικού Escape Room, WebQuest και Βιβλίου με Κόμικς- 7 Ώρες

Περιεχόμενα	Λεπτά	Εξοπλισμός	Επιπλέον πληροφορίες
<p><u>Ξεκίνημα Εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης της εκπαίδευσης • Προσδιορισμός των προσδοκιών των συμμετεχόντων από την συγκεκριμένη ημέρα του εργαστηρίου. • Σύντομη εισαγωγή στους πόρους που βασίζονται σε προκλήσεις - Βιβλία με κόμικς, Escape rooms και WebQuests. 	30	Αίθουσα με καρέκλες τοποθετημένες σε ημικύκλιο.	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα εισαχθούν στα θέματα αυτής της ημερίδας εργαστηρίου και θα συμμετάσχουν σε αυτά τα θέματα.
<p><u>Παρουσίαση βιβλίων με κόμικς και λεπτομέρειες αναφορικά με τις ομάδες-στόχο</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trainer will present the knowledge relating to comic books and target group for this educational resource. Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τις γνώσεις που σχετίζονται με κόμικς και την ομάδα-στόχο για αυτόν τον εκπαιδευτικό πόρο. • Presentation of the Comic Book guideline. <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση της κατευθυντήριας γραμμής για το κόμικ. 	120	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Τα βιβλίμα με κόμικς παρουσιάζονται και εξηγούνται στους συμμετέχοντες. • Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν τις ιδιαιτερότητες της ομάδας στόχου των μικρών παιδιών.
<p><u>Επίδειξη της βέλτιστης πρακτικής για την ανάπτυξη κόμικς</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Χρησιμοποιώντας ένα μαυροπίνακα, άσπρο πίνακα ή χαρτοπίνακα, ο/η εκπαιδευτής/ρια θα παρουσιάσει κατευθυντήριες γραμμές για την ανάπτυξη του Βιβλίου με κόμικς. 	120	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Μαυροπίνακας, άσπρος πίνακας ή</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα μάθουν τα βήματα για το πώς να δημιουργήσουν Βιβλία Κόμικς βάσει οδηγιών.

		<p>χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	
<p><u>Παρουσίαση των WebQuests, Escape Rooms and Πληροφοριών Ομάδων-Στόχων</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρουσιάσει τις γνώσεις που σχετίζονται με τα escape rooms, WebQuests και ομάδες-στόχους για αυτούς τους εκπαιδευτικούς πόρους • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρουσιάσει την πιο κοινή μορφή για WebQuests και θα εξηγήσει τα πέντε στοιχεία της. • Ο εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την πιο κοινή μορφή των escape rooms. 	<p><u>120</u></p>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • WebQuests and escape rooms παρουσιάζονται και εξηγούνται στους συμμετέχοντες. • Οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν τις ιδιαιτερότητες και των δύο ομάδων-στόχων (ομάδα στόχου escape rooms και ομάδα στόχου WebQuests).
<p><u>Συμπέρασμα εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρέχει μια σύνοψη της ημέρας του εργαστηρίου. • Οι συμμετέχοντες συζητούν και δίνουν τα σχόλιά τους όσο αφορά τα μαθήματα μάθησης. 	<p><u>30</u></p>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα επαναλάβουν και θα ενοποιήσουν τις αποκτηθείσες γνώσεις και δεξιότητες.

Ημέρα 3 - Επίδειξη βέλτιστων πρακτικών για την κατασκευή ενός διαδικτυακού Escape Room, WebQuest και Βιβλίου με Κόμικς – 7 Ώρες

Περιεχόμενα	Λεπτά	Εξοπλισμός	Επιπλέον Πληροφορίες
<p><u>Ξεκίνημα Εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης της εκπαίδευσης • Προσδιορισμός των προσδοκιών των συμμετεχόντων από την συγκεκριμένη ημέρα του εργαστηρίου. • Σύντομη περίληψη των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν τις προηγούμενες εκπαιδευτικές μέρες. 	30	Αίθουσα με καρέκλες τοποθετημένες σε ημικύκλιο.	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα εισαχθούν στα θέματα αυτής της ημερίδας εργαστηρίου και θα συμμετάσχουν σε αυτά.
<p><u>Επίδειξη της Βέλτιστης Πρακτικής για την Ανάπτυξη Escape Rooms</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρουσιάσει μια οδηγία για την ανάπτυξη escape room. 	120	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα μάθουν τα βήματα για την δημιουργία escape rooms βάσει οδηγιών.
<p><u>Επίδειξη της Βέλτιστης Πρακτικής για την Ανάπτυξη WebQuest</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρουσιάσει οδηγίες για την ανάπτυξη ενός WebQuest. 	120	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Μαυροπίνακας, άσπρος πίνακας ή</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα μάθουν τα βήματα για την δημιουργία WebQuests βάσει οδηγιών.

		<p>χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	
<p><u>Ανατροφοδότηση και Κριτική των Βιβλίων με Κόμικς, Escape Rooms and WebQuests</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να κάνουν τα σχόλιά τους σχετικά με την παρουσίαση των escape rooms και των WebQuests. • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρέχει επιπρόσθετες εξηγήσεις για την ανάπτυξη escape rooms και WebQuests. 	<p><u>120</u></p>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα συζητήσουν τους πόρους βάσει πρόκλησης και θα θέσουν ερωτήσεις σχετικά με αυτούς.
<p><u>Συμπέρασμα Εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα παρέχει μια σύνοψη της ημέρας του εργαστηρίου. • Οι συμμετέχοντες συζητούν και δίνουν τα σχόλιά τους για τα μαθήματα μάθησης. 	<p><u>30</u></p>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Οι συμμετέχοντες θα επαναλάβουν και θα ενοποιήσουν τις αποκτηθείσες γνώσεις και δεξιότητες.

Ημέρα 4 – Αναπτύσσοντας τους δικούς τους πόρους βάσει προκλήσεων – 7 Ώρες

Περιεχόμενο και μέθοδος	Λεπτά	Εξοπλισμός	Στόχος Δραστηριότητας
<p><u>Ξεκίνημα Εργαστηρίου</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Παρουσίαση της ημερήσιας διάταξης της εκπαίδευσης Προσδιορισμός των προσδοκιών των συμμετεχόντων από την συγκεκριμένη ημέρα του εργαστηρίου. Σύντομη περίληψη των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν τις προηγούμενες εκπαιδευτικές μέρες. 	30	Αίθουσα με καρέκλες τοποθετημένες σε ημικύκλιο.	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα ενημερωθούν για τα θέματα αυτής της ημέρας εργαστηρίου και θα συμμετάσχουν σε αυτά τα θέματα.
<p><u>Εργαστήριο - Ανάπτυξη Βιβλίου με Κόμικς</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες έχουν εισαχθεί στα κόμικς του PIGGY BANK και στα πρακτικά βήματα και προτάσεις για τον τρόπο δημιουργίας κόμικς. Όλοι οι συμμετέχοντες θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν τα δικά τους κόμικς με βάση τις αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις. Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα βοηθήσει ενεργά τους συμμετέχοντες και θα τους υποστηρίξει στην ανάπτυξη των κόμικς τους. 	120	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν το προσχέδιο των δικών τους κόμικς.
<p><u>Εργαστήριο – Ανάπτυξη των Escape Rooms</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες έχουν εισαχθεί στα escape rooms του έργου PIGGY BANK και σε πρακτικά βήματα και προτάσεις σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας escape rooms. Όλοι οι συμμετέχοντες θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν το δικό τους escape room με βάση τις αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις. Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα βοηθήσει ενεργά τους συμμετέχοντες και θα τους υποστηρίξει στην ανάπτυξη των δικών τους escape rooms. 	120	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Μαυροπίνακας, άσπρος πίνακας ή χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν το προσχέδιο των δικών τους escape rooms.

		Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.	
<u>Εργαστήριο – Ανάπτυξη WebQuests</u> <ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες έχουν εισαχθεί στα WebQuests του έργου PIGGY BANK και στα πρακτικά βήματα και προτάσεις σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας WebQuests. Αίολοι οι συμμετέχοντες θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν το δικό τους WebQuest με βάση τις αποκτηθείσες δεξιότητες και γνώσεις. 	<u>120</u>	<p>Αίθουσα εκπαίδευσης με χώρο για μικρότερες συνεδρίες.</p> <p>Στυλό και υλικό λήψης σημειώσεων για ομάδες.</p> <p>Προβολέας, οθόνη προβολής και φορητός υπολογιστής.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα αναπτύξουν το προσχέδιο των δικών τους WebQuests.
<u>Συμπερασμα Εργαστηρίου</u> <ul style="list-style-type: none"> Ο/Η εκπαιδευτής/ρια θα κάνει μια συνολική περίληψη του εργαστηρίου. Οι συμμετέχοντες συζητούν και κάνουν τα σχόλιά τους σχετικά με το εργαστήριο. 	<u>30</u>	Αίθουσα Εκπαίδευσης.	<ul style="list-style-type: none"> Οι συμμετέχοντες θα επαναλάβουν και θα ενοποιήσουν τις αποκτηθείσες γνώσεις και δεξιότητες Οι συμμετέχοντες θα αξιολογήσουν διάφορες πτυχές του εργαστηρίου.



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

