

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

PIGGY
Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

OBSAH

Úvod do příručky pro účastníky vzdělávacího programu	3
Struktura vzdělávacího programu.....	3
Výsledky vzdělávacího programu	3
Cílová skupina PIGGY BANK	4
Vzdělávací aktivita 1 - Význam finanční gramotnosti	4
Vzdělávací aktivita 2 – Využití inovativní vzdělávací strategie	5
Zajištění toho, aby bylo učení zajímavé a nezapomenutelné.....	5
Poskytování pozitivního přístupu účastníkům vzdělávání	6
Vzdělávací aktivita 3 - Představení nového vzdělávacího zdroje založeného na výzvách.....	7
Vzdělávací aktivita 4 - Vývoj nového vzdělávacího nástroje založeného na výzvách.....	8
Pokyny pro vývoj: Komiksy	8
Úvod	8
Úroveň.....	8
Relevantnost	8
Kvalita.....	9
Standardy a scénář.....	9
Poselství a užitečné dovednosti.....	9
Překlad	9
Digitalizace	9
Pokyny pro vývoj: Únikové místnosti.....	10
Co je to digitální vzdělávací úniková místnost?	10
Představení úkolu	10
Testovací otázky.....	10
Úroveň úlohy.....	10
Relevantnost	10
Kvalita.....	10
Kroky	10
Standardy.....	10
Odpovědi.....	11
Závěr - dobrý tip.....	11
Pokyny pro vývoj: WebQuesty	11
Co je to WebQuest?	11

Úvod	11
Motivace	11
Stávající a nové znalosti	11
Úkol	11
Úroveň úkolu.....	12
Standardy	12
Zdroje	12
Kroky	12
Spolupráce	12
Relevantnost	12
Kvalita.....	12
Sebehodnocení	12
Závěr.....	12

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 příručky pro účastníky vzdělávacího programu

Příručka pro studenty (účastníky vzdělávání) poskytuje podporu vzdělávacímu programu. 25 hodin prezenčního učení se zaměřuje na to, aby dospělým účastníkům vzdělávání bylo umožněno 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 dalších 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 pedagogické zásady 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.

Cílová skupina PIGGY BANK

Primární cílovou skupinou projektu jsou rodiny s dětmi a mladými lidmi, narozenými v digitální éře, kteří využívají mobilní technologie 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 vybraných vzdělávacích konceptů a témat finanční gramotnosti.

Vzdělávací aktivita 1 - 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 fondy¹ 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, tak mnoho osob ve finančních problémech stále odmítá spolupracovat s finančními institucemi a poradenskými organizacemi.

¹ Supí fondy jsou podmnožinou 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.

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 mnoha 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.

Vzdělávací aktivita 2 – Využití inovativní 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 inspiroují 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 znatelný pokrok.

Poskytování pozitivního přístupu účastníkům vzdělávání

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. Lektoři 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.

Vzdělávací aktivita 3 - Představení nového vzdělávacího zdroje založeného 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.

Po dokončení této lekce se seznámíte s komiksy, únikovými místnostmi a WebQuesty a budou vám budou poskytnuty návody a tipy pro vývoj každého z těchto zdrojů. Lektor vám poskytne příklady každého z výše popsaných nástrojů.

Vzdělávací aktivita 4 - Vývoj nového vzdělávacího nástroje založeného na výzvách

Pokyny pro vývoj: Komiksy

Úvod

Každý komiks by měl být svým obsahem pro cílovou skupinu zábavný, zajímavý a poučný. Při čtení komiksu by se měl čtenář vžít do některé z postav a naučit se, jak se správně zachovat, když daná postava čelí novým situacím. K dosažení tohoto cíle musí být text komiksů přiblížen věku i slovní zásobě cílové skupiny.

Úroveň

Kromě toho, že by komiksy měly být zajímavé a poučné, musí být také pro cílovou skupinu zábavné a smysluplné. Postavy z komiksů musí být přizpůsobeny věku cílové skupiny, to znamená, že je třeba vytvořit komiks tak, aby si cílová skupina mohla spojit postavy z komiksu se situacemi v reálném životě. Je nutné vytvářet komiksy, které čtenáře povzbudí k přemýšlení, jak nejlépe zvládnout situaci, kterou hrdinové v komiksu řeší. Jelikož se jedná o praktická témata, je důležité přizpůsobit úroveň komiksu čtenářům tak, aby byli schopni porozumět poselství a získali praktické znalosti, které budou schopni uplatnit v každodenním životě.

Relevantnost

Přesnost všech informací musí být předem zkontrolována a téma by mělo souviset s požadovaným cílem vzdělávání. Je velmi důležité, aby informace, které používáme, mohly být použity v praxi, jelikož jejich použitím pozitivně ovlivňujeme rozhodovací schopnost cílové skupiny v každodenním životě. Text komiksu musí být zvolen pečlivě, aby nevysílal negativní informace cílové skupině a nevedl ji k nesprávným krokům v situacích, s nimiž se budou během života setkávat.

Kvalita

Všechny komiksy musí poskytovat dostatečné množství a kvalitu informací potřebných k získání znalostí. Informace by měly být přizpůsobeny ekonomické a sociální situaci cílové skupiny tak, aby bylo možné komiks aplikovat v praxi a nezaměňovat cílovou skupinu, pokud se obsah komiksu výrazně liší od každodenních situací cílové země. Například je důležité přizpůsobit částky i měnu částkám a typům měn v každé partnerské zemi (pozn. ne ve všech zemích Evropy se platí eurem).

Standardy a scénář

Komiksy musí být založeny na jasných kritériích, které jsou uvedeny a definovány pro každé téma, a které také představují cíle, kterých má být dosaženo. Jinými slovy, čtenář musí získat znalosti a dovednosti definované jako výsledky učení. Čtením komiksu čtenáři získávají základní znalosti a dovednosti, které jim pomáhají v každodenních situacích. Když se setkají s podobnou situací v reálném životě, budou schopni reagovat lépe, než před přečtením komiksu.

Poselství a užitečné dovednosti

Kroky, které postavy v komiksu podnikly k vyřešení určité situace, musí být čtenáři jasné. Musí být zřejmé, proč je určitý vývoj situace v komiksu charakterizován jako pozitivní nebo negativní. V této části je důležité představit příběh v komiksu jednoduchým a jasným způsobem, aby zpráva adresovaná čtenáři byla jasná a poučná. Musí být jasné, proč taková situace nastala, a určitým způsobem se rozvinula, a proč byla pozitivní, resp. negativní. Je důležité, aby čtenáři získali znalosti o tom, proč je rozumné vyhnout se některým typům chování, ale také co je nejlepší udělat, pokud se ocitnou v určité situaci.

Překlad

Po vývoji verzí komiksů v anglickém jazyce (což je zvolený jazyk partnerství), je nutné komiksy přeložit do jazyků partnerských zemí. Při překladu je velmi důležité, aby byl text maximálně přizpůsoben cílové skupině projektu, tj. aby všechny pojmy, znaky, scénář a obsah byly přizpůsobeny tak, aby si je cílová skupina snadno osvojila. Obsah by měl být snadno pochopitelný v situacích a podmínkách země, ze které cílová skupina pochází, tj. musí být maximálně lokalizován, aby se cílová skupina mohla identifikovat s postavami z komiksu a situacemi popsány v komiksovém příběhu.

Digitalizace

Poté, co je navržen celý koncept komiksu a je zpracován scénář a postavy, je nutné udělat závěrečnou část, kterou je digitalizace komiksu. Jeden nebo dva partneři projektu mají na starosti tuto závěrečnou část, která převádí obsah komiksu do digitální podoby komiksu.

Pokyny pro vývoj: Únikové místnosti

Co je to digitální vzdělávací úniková místnost?

Digitální vzdělávací úniková místnost je zábavná online výzva s úkoly, hádankami, vodítky a tajnými zámky či dalšími poutavými prvky. Únikové místnosti učí cenné životní dovednosti a znalosti zábavným procesem učení. Řešení problémů a úkoly založené na výzvách představují poutavý a atraktivní styl učení.

Představení úkolu

Úvodní část by měla zaujmout čtenáře svým obsahem a „vtáhnout“ je do tématu a motivovat je k práci na úkolech a testových otázkách. K dosažení tohoto cíle musí být text založen na zájmech a cílech, které jsou pro cílovou skupinu atraktivní.

Testovací otázky

Úroveň úlohy

Úkoly „únikové místnosti“ by měly být pro cílovou skupinu proveditelné a zajímavé a měly by je povzbuzovat, aby účastníci přemýšleli o tom, jak úkol vyřešit logicky a prakticky. Jelikož jsou probíraná témata praktické povahy, je důležité upravit úroveň úkolů čtenářům tak, aby byli schopni úkol vyřešit, a získat tak potřebné praktické znalosti, které budou schopni aplikovat v každodenním životě.

Relevantnost

Přesnost každého úkolu a všech odpovědí musí být předem zkontrolována a úkoly by měly souviset s dosažením cíle učení. Je velmi důležité, aby informace byly jasné a úkoly byly řešitelné a přiměřeně náročné.

Kvalita

V návaznosti na předchozí bod musí všechny zdroje uvedené jako pomoc při řešení úkolu poskytovat dostatečné množství a kvalitu informací potřebných k vyřešení úkolu. Všechny informace by měly být přizpůsobeny ekonomické a sociální situaci cílové země, aby bylo možné vzdělávací dovednosti uplatnit v praxi. Rozhodující je také kvalita grafického designu.

Kroky

Aby mohla být „úniková místnost“ vyřešena, musí mít účastníci jasno v tom, jaké kroky musí podniknout k dokončení úkolů a v jakém pořadí.

Standardy

Úkoly musí být založeny na jasných parametrech, které odpovídají výstupům učení pro každé téma. Definice výsledků učení bývá prvním krokem k vytvoření vzdělávacího nástroje, jako je úniková místnost. Účastníci musí získat znalosti a dovednosti v souladu s definovanými studijními výstupy.

Odpovědi

Požadovaná řešení úkolů musí být jasná a neměla by účastníkům umožňovat poskytovat nejednoznačné odpovědi. Určitě je nutné vést studenta k jednoduchým a přesným výsledkům, aby se předešlo odpovědím, kterým lze porozumět několika způsoby, a které mohou vést k nesprávné odpovědi odmítnuté osobou kontrolující odpovědi nebo aplikací nebo webovou platformou, na které jsou únikové místnosti vyvíjeny.

Závěr - dobrý tip

Stejně jako v úvodu musí být závěrečná část pro účastníky také zajímavá a poutavá. Závěrečná část únikové místnosti je příležitostí ke shrnutí získaných znalostí a dovedností. Je to také prostor pro zobecnění učeného obsahu ve vztahu k situacím v reálném životě. Výzva k využití nových dovedností v praxi může být také v závěrečné části únikové místnosti.

Pokyny pro vývoj: WebQuesty

Co je to WebQuest?

WebQuest je výzkumná činnost, při které studenti získávají informace, se kterými pracují, primárně z internetových zdrojů. Struktura WebQuestu se obvykle skládá z těchto základních částí:

- úvod
- úkol
- zdroje
- sebehodnocení
- závěr

Úvod

Motivace

Úvodní část by měla účastníky vzdělávání zaujmout svým obsahem a „vtáhnout“ je do tématu a motivovat je k práci na úkolech. K dosažení tohoto cíle musí být text založen na zájmech a cílech, které jsou pro cílovou skupinu atraktivní.

Stávající a nové znalosti

Text v úvodní části by měl stručně připomenout studentům aktuální znalosti o tématu, které od nich očekáváme, a připravit je stručně a jasně na nové znalosti, které si osvojí ve WebQuestu.

Úkol

Vytváření úkolů je nejobtížnější a nejkreativnější částí vývoje WebQuestu. Úkolem je formální popis toho, co studenti ve WebQuestu vytvoří, nebo jeho konečný výsledek. Úkoly by měly být smysluplné a zábavné.

Úroveň úkolu

Úkoly by měly být proveditelné, zajímavé a zábavné pro cílovou skupinu. Je nutné vytvářet úkoly, které vyžadují hledání řešení z více zdrojů, syntézu informací shromážděných z těchto zdrojů, jejichž výsledkem je kreativní řešení nebo „produkt“. Je-li to možné, je žádoucí, aby účastníci vzdělávání v rámci výsledků vyjádřili svůj postoj nebo názor na dané téma v rámci svého finálního „produktu“.

Standardy

Úkoly musí být založeny na jasných parametrech, které odpovídají výsledkům učení pro každé téma. Definice výsledků učení bývá prvním krokem k vytvoření nějakého vzdělávacího nástroje, jako je WebQuest. Účastníci musí získat znalosti a dovednosti v souladu s definovanými výstupy.

Zdroje

Kroky

Účastníci vzdělávání musí mít jasno v tom, jaké kroky musí podniknout k vyřešení úkolů, a v jakém pořadí je třeba dosáhnout cíle.

Spolupráce

Úkoly WebQuestu někdy vyžadují osvojení dovedností a osvojení znalostí práce ve skupině (přátelé, rodinní příslušníci atd.). Buď během přípravy produktu WebQuestu, nebo při prezentaci konečného výsledku. Prezentace produktu/výsledku WebQuestu je příležitostí představit a shrnout nově získané znalosti a dovednosti.

Relevantnost

Každý uvedený zdroj (odkaz) musí mít smysl a musí obsahovat dostatek užitečných informací k vyřešení úkolů a dosažení konečného výsledku.

Kvalita

Kvalita obsahu je nejdůležitější, protože jde o výuku zaměřenou na výzkum. Grafický design není tak zásadní, ale přispívá k atraktivitě a úspěchu každého WebQuestu.

Sebehodnocení

Tato část WebQuestu je obvykle psána formou dotazníku, kde účastníci hodnotí své získané znalosti odpovědí na řadu otázek „Ano“ nebo „Ne“. (Příklad: Po dokončení tohoto WebQuestu umím: Propagovat odpovědné postoje spotřebitele vůči životnímu prostředí: Ano / Ne).

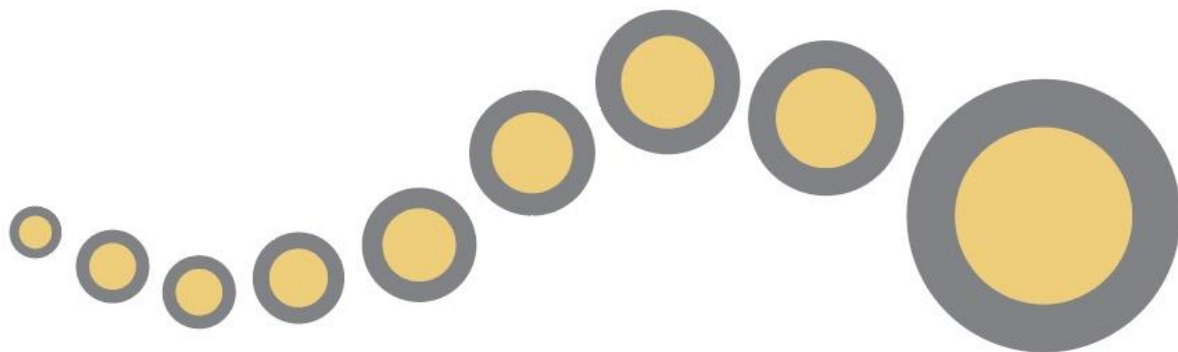
Závěr

Stejně jako v úvodu, musí být i závěrečná část pro účastníky zajímavá a poutavá. Poslední část WebQuestu je příležitostí ke shrnutí získaných znalostí a dovedností. Také zde může být výzva k využívání nových dovedností v praktickém životě.



PIGGOY 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