



# Ενδοϋπηρεσιακό Πρόγραμμα Κατάρτισης

Εγχειρίδιο Μαθητών - Μέρος  
2

Αυτο-κατευθυνόμενη  
Διαδικτυακή Μάθηση

**PIGGOY**  
**Bank**

A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy

## Περιεχόμενα

Εισαγωγή.....	2
Μαθησιακή δραστηριότητα 1 - Piggy Bank Κόμικς.....	2
Δραστηριότητα Μάθησης 2 - Πώς να σχεδιάσετε ιδέες και ιστορίες για τα δικά σας κόμικς .	7
Τα τέσσερα βήματα για να δημιουργήσετε το δικό σας βιβλίο με κόμικς.....	7
Δραστηριότητα Μάθησης 3 - Piggy Bank Escape Rooms.....	8
Πώς λειτουργεί η μάθηση και οι πόροι που βασίζονται στην πρόκληση και γιατί είναι τόσο ελκυστικοί για τους μαθητές.....	9
Δραστηριότητα Μάθησης 4 - Piggy Bank WebQuests .....	10
Δραστηριότητα Μάθησης 5 - Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας WebQuest.....	11
Δραστηριότητα Μάθησης 6 – Μάθηση εξ αποστάσεως κατά και μετά την εποχή της πανδημίας.....	12
Τι είναι η εξ αποστάσεως μάθηση; .....	13
Σύγχρονη και ασύγχρονη εξ αποστάσεως μάθηση.....	13
Μπορεί η εξ αποστάσεως εκπαίδευση να είναι ποικίλη και ενδιαφέρουσα;.....	14
Ποια είναι τα μειονεκτήματα της εξ αποστάσεως μάθησης; .....	14
Καλές πρακτικές για διαδικτυακά μαθήματα .....	15



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## Εισαγωγή

Αυτό το μέρος του εκπαιδευτικού προγράμματος ακολουθεί τη μάθηση στην τάξη. Περιέχει υλικό μελέτης για περίπου 35 ώρες αυτο-μελέτης. Μπορείτε να διαχειριστείτε τις σπουδές σας μόνοι σας και να επιλέξετε τα θέματα και τα μαθησιακά μπλοκ που σας ενδιαφέρουν.

Σας υπενθυμίζουμε ότι ολόκληρο το εκπαιδευτικό πρόγραμμα αποτελείται από δύο μέρη: μάθηση στην τάξη (25 ώρες) και αυτο-μελέτη (35 ώρες). Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βοηθά κυρίως τους ενήλικες εκπαιδευτικούς να αξιοποιήσουν τις δυνατότητες των εκπαιδευτικών πόρων του έργου Piggy Bank που περιλαμβάνουν διάφορους εκπαιδευτικούς πόρους βάσει προκλήσεων. Επιπλέον, έχετε την ευκαιρία να μάθετε άλλες δεξιότητες και να αποκτήσετε πρόσθετες γνώσεις για να βελτιώσετε την εργασία σας ως εκπαιδευτικός, ειδικά στον τομέα των εκπαιδευτικών εργαλείων που βασίζονται σε προκλήσεις. Αφού ολοκληρώσετε αυτό το μέρος του εκπαιδευτικού προγράμματος, θα μπορείτε να:

1. Χρησιμοποιήστε 12 κόμικς της Piggy Bank για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
2. Να σχεδιάσετε ιδέες και ιστορίες για τα δικά σας κόμικς.
3. Χρησιμοποιήστε 12 escape rooms Piggy Bank για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
4. Εξηγήστε πώς λειτουργούν οι εκπαιδευτικοί πόροι βάσει πρόκλησης και γιατί είναι τόσο ελκυστικοί για τους μαθητές.
5. Χρησιμοποιήστε 12 WebQuests Piggy Bank για εκπαιδευτικούς σκοπούς.
6. Προετοιμάσετε WebQuests σε διαφορετικά θέματα.
7. Βελτιώστε την εξ αποστάσεως εκπαίδευση των μαθητών σας και να συμπεριλάβετε τους διαδικτυακούς πόρους του έργου Piggy Bank στα διαδικτυακά εκπαιδευτικά εργαλεία σας.

**Ξεκινήστε και απολαύστε τη δική σας μελέτη!**

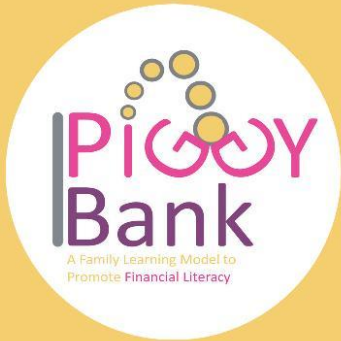
## Μαθησιακή δραστηριότητα 1 - Piggy Bank Κόμικς

### Στόχοι μαθησιακής δραστηριότητας



- Γνωρίστε όλα τα κόμικς του έργου Piggy Bank.
- Σκεφτείτε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα εκπαιδευτικά εργαλεία ουσιαστικά ως εκπαιδευτικός ή γονέας.

Η ομάδα έργου της Piggy Bank έχει αναπτύξει 12 κόμικς για την υποστήριξη της παιδικής χρηματοοικονομικής παιδείας. Αυτά τα κόμικς είναι για παιδιά ηλικίας από 6 έως 12 ετών. Η πλήρης συλλογή των κόμικς περιλαμβάνει 12 κόμικς. Το κάθε ένα από αυτά ασχολείται με ένα διαφορετικό θέμα χρηματοοικονομικής παιδείας. Ας ρίξουμε μια ματιά σε ένα από τα κόμικς της Piggy Bank.



# Dime a Dozen

Adventures of the Financial Warriors  
Comic 12 - March - Currencies around the world

I'm Penny and this is my brother Cash

With the help of heroes Marc, Rupee and Lira, we're going to learn about money!

I'm Marc!



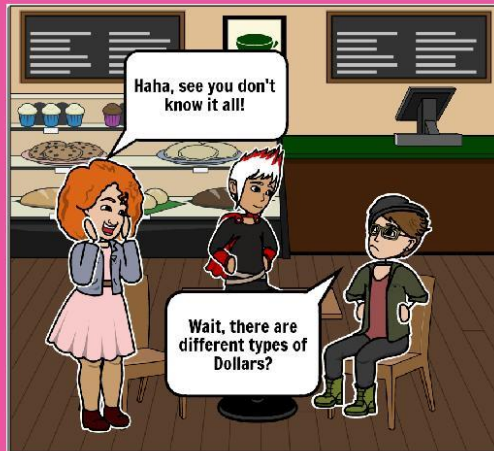
I'm Lira!



I'm Rupee!







## Tips for Parents

### Get the whole family involved in financial learning in just a few easy steps:

- **Demonstrate:** Show children the currency used in your country and discuss the value of each note and coin.
- **Discuss:** Talk to children about the Euro, explaining to them that 19 countries in the European Union use this currency. Expand on this further by researching the countries in Europe that do not use Euro and discuss the different currencies used in those countries.
- **Develop Understanding:** Tell children that currencies from other countries have a different value - €1 does not equal £1 for example. Explain that central banks in each country help to determine the value of their currency, and that exchange rates are used to calculate the value of one currency to another. Show children a currency converter tool online, and allow them to find out how much €10 is worth in British pounds, American dollars, Chinese Yuan etc.
- **Explain:** Describe the steps required to change your currency to a different currency – do you use a bank or a currency exchange centre / do you need to order the currency in advance / is there an extra cost involved in doing this?

## Fun Activity for Young Learners

Match the country to the currency. Can you find the correct name for each currency?

**Poland**



**Pound**

**Spain**



**Euro**

**America**



**Zloty**

**United Kingdom**



**Dollar**



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."  
Project Number:2019-1-CZ01-KA204-061127



Σημειώστε ότι το βιβλίο με τα κόμικς περιέχει μια ιστορία για παιδιά, αλλά και μια ενότητα για τους γονείς. Αυτά τα βιβλία υποστηρίζουν την οικογενειακή εκπαίδευση στον τομέα του χρηματοοικονομικού γραμματισμού.



Η αποστολή σας είναι να εξοικειωθείτε και με τα 12 κόμικς του έργου Piggy Bank και να σκεφτείτε το βαθμό στον οποίο μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε στην παιδαγωγική σας πρακτική ή πιθανώς για την εκπαίδευση των παιδιών σας στον τομέα του χρηματοοικονομικού γραμματισμού. Όλοι οι εκπαιδευτικοί πόροι της Piggy Bank είναι διαθέσιμοι στη διεύθυνση [www.piggybank.eu](http://www.piggybank.eu).

## Δραστηριότητα Μάθησης 2 - Πώς να σχεδιάσετε ιδέες και ιστορίες για τα δικά σας κόμικς

### Στόχοι μαθησιακής δραστηριότητας



- Κατανοήστε τη διαδικασία προετοιμασίας ενός κόμικ.
- Προσπαθήστε να προετοιμάσετε τα δικά σας κόμικς για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

### Τα τέσσερα βήματα για να δημιουργήσετε το δικό σας βιβλίο με κόμικς

#### 1. Υπάρχει πάντα μια ιδέα στην αρχή

Όλα ξεκινούν με μια ιδέα, και ένα βιβλίο με κόμικς δεν αποτελεί εξαίρεση. Μια καλή ιδέα και μια καλή ιστορία είναι υψίστης σημασίας για την επιτυχία ενός βιβλίου με κόμικς, ενός μυθιστορήματος ή μιας ταινίας. Έχετε ένα κενό φύλλο χαρτιού και τη φαντασία σας. Αναπνεύστε μια νέα ιστορία και νέους ήρωες. Γίνετε καλός/ή αφηγητής/τρια. Εάν κάποια δημιουργική ιδέα έρχεται στο μυαλό σας, ακολουθήστε την. Ποτέ δεν ξέρεις πού θα σε πάει.

#### 2. Γράψτε ένα σενάριο

The following basic questions can help you start. Ένα από τα πιο συνηθισμένα λάθη είναι να αρχίσετε να σχεδιάζετε το κόμικ σας πριν επεξεργαστείτε την ιστορία σας. Αυτή η διαδικασία δεν οδηγεί σε επιτυχία. Αφιερώστε χρόνο για να γράψετε ένα σενάριο.

- Ποιο θα είναι το θέμα του βιβλίου με κόμικς;
- Ποιοι θα είναι οι κύριοι χαρακτήρες;
- Τι θα συμβεί στην αρχή, στη μέση και στο τέλος της ιστορίας μου;



### 3. Σχεδιάστε το βιβλίο με κόμικς

. Μόλις ολοκληρωθεί το σενάριό σας, ήρθε η ώρα να αρχίσετε να σχεδιάζετε. Είτε εργάζεστε παραδοσιακά είτε ψηφιακά, το σχέδιο του κόμικ είναι απαιτητικό και χρονοβόρο έργο. Ευτυχώς, υπάρχουν εφαρμογές και λογισμικό που θα επιταχύνουν την εργασία σας ή θα βοηθήσουν ακόμη και εκείνους που δεν μπορούν να σχεδιάσουν καθόλου. Είναι επίσης σημαντικό να έχετε αρκετό χρόνο για να επιλέξετε τα σωστά χρώματα και γραμματοσειρές. Αυτά είναι σημαντικά για την ατμόσφαιρα και την ελκυστικότητα του κόμικ. Αλλά σε αυτό το στάδιο της διαδικασίας, η δουλειά σας δεν χρειάζεται να είναι τέλεια. Εστιάστε στη λήψη του κόμικ σας. Μπορείτε να εργαστείτε για να το τελειοποιήσετε αργότερα.

### 4. Προώθηση

Κάνετε ένα κόμικ. Και τώρα τι?

Είναι καιρός για προώθηση, marketing και αξιοποίησή του. Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να πείτε σε άλλους για το κόμικ σας. Δείξτε το στους φίλους σας, στην οικογένειά σας, στους συναδέλφους σας, στους μαθητές σας. Πείτε στον κόσμο για το κόμικ σας! Ευτυχώς, ιστότοποι κοινωνικών μέσων όπως το Facebook, το Instagram και το Twitter το καθιστούν σχετικά εύκολο.



Η αποστολή σας είναι να προσπαθήσετε να προετοιμάσετε τη δική σας ταινία κόμικς. Η δημιουργία κόμικς μπορεί να ακούγεται σαν μια αδύνατη αποστολή. Αλλά δεν είναι τόσο αδύνατο όσο φαίνεται. Βρείτε έμπνευση και δεξιότητες στο YouTube ή στο Google. Απλώς γράψτε, για παράδειγμα:

- Κόμικς για αρχάριους.
- Πώς φτιάχνω κόμικς.

**Και η καλλιτεχνική σας περιπέτεια μπορεί να ξεκινήσει!**

## Δραστηριότητα Μάθησης 3 - Piggy Bank Escape Rooms

### Στόχοι μαθησιακής δραστηριότητας



- Γνωρίστε όλα τα escape rooms του έργου Piggy Bank.
- Σκεφτείτε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα εκπαιδευτικά εργαλεία ουσιαστικά ως εκπαιδευτικός ή γονέας.
- Κατανοήστε πώς λειτουργούν οι προκλήσεις βάσει μάθησης και οι πόροι και γιατί είναι τόσο ελκυστικοί για τους μαθητές.

Η ομάδα έργου της Piggy Bank έχει αναπτύξει 12 escape rooms. Αυτοί οι εκπαιδευτικοί πόροι προορίζονται για νέους ηλικίας 13 έως 18 ετών. Τα escape rooms του έργου Piggy Bank αντιπροσωπεύουν καινοτόμους μαθησιακούς πόρους που ασχολούνται με βασικά θέματα του οικονομικού γραμματισμού. Τα σενάρια που αναπτύχθηκαν για κάθε δωμάτιο περιέχουν πραγματικές καταστάσεις και προβλήματα. Ο σχεδιασμός από το μηδέν των πόρων οικονομικής παιδείας επιτρέπει στους συνεργάτες του έργου να εισαγάγουν 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 τους εξωγήινους. Η ιστορία παρακινεί τους μαθητές να ολοκληρώσουν όλα τα escape rooms.



Η αποστολή σας είναι να περάσετε και από τα 12 δωμάτια διαφυγής του έργου Piggy Bank και να σκεφτείτε το βαθμό στον οποίο μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε στην παιδαγωγική σας πρακτική ή πιθανώς για την εκπαίδευση των εφήβων σας στον τομέα του χρηματοοικονομικού γραμματισμού. Όλοι οι εκπαιδευτικοί πόροι της Piggy Bank είναι διαθέσιμοι στη διεύθυνση [www.piggybank.eu](http://www.piggybank.eu).

[www.piggybankproject.eu](http://www.piggybankproject.eu)

**Πώς λειτουργεί η μάθηση και οι πόροι που βασίζονται στην πρόκληση και γιατί είναι τόσο ελκυστικοί για τους μαθητές**

#### **Τι είναι η μάθηση βάσει πρόκλησης;**

Είναι μια παιδαγωγική προσέγγιση που εμπλέκει ενεργά τους μαθητές σε μια κατάσταση που είναι πραγματική, σχετική και σχετίζεται με το θέμα της μελέτης. Είναι πολύ πιο διασκεδαστικό να μάθει κανείς ξεπερνώντας μια πρόκληση παρά απλώς με απομνημόνευση γνώσεων. Οι μαθητές στέκονται μπροστά σε μια πρόκληση, πρέπει να βρουν και να εφαρμόσουν τη σωστή λύση.

Η μάθηση και οι πόροι που βασίζονται στην πρόκληση είναι ένα ισχυρό εργαλείο για την εκπαίδευση που προσελκύει τους μαθητές και τους παρέχει κίνητρο να προωθήσουν διάφορες δεξιότητες με ενεργή και διασκεδαστική μάθηση. Αποτελεί κίνητρο και εμπλέκει τους μαθητές σε σχετικές προκλήσεις και καταστάσεις. Μέσω της ενεργού συμμετοχής, οι μαθητές καλούνται να συμμετάσχουν στην επίλυση προβλημάτων. Τέτοιες δραστηριότητες μπορεί να είναι εμπνεύσουν τους νέους μαθητές που έχουν κίνητρα να σκέφτονται δημιουργικά και να διερευνήσουν νέες γνώσεις και δεξιότητες με τον δικό τους τρόπο.

Επιπλέον, η ικανότητα αντιμετώπισης νέων προβλημάτων και προκλήσεων ζωής είναι η βασική ικανότητα για όλη τη ζωή.

### **Πώς λειτουργεί λοιπόν η μάθηση βάσει πρόκλησης;**

Η απάντηση σε αυτήν την ερώτηση είναι απλή και μπορεί να διατυπωθεί ως διαδικασία με τρεις φάσεις. Η πρώτη φάση είναι η εμπλοκή μέσω της οποίας οι μαθητές μετακινούνται από μια ευρύτερη ιδέα σε πιο συγκεκριμένη και συγκεκριμένη πρόκληση. Η δεύτερη φάση είναι η έρευνα κατά την οποία οι μαθητές διεξάγουν έρευνα και αναπτύσσουν μια βάση για συγκεκριμένες λύσεις. Η τελευταία φάση είναι η δράση, κατά την οποία αναπτύσσονται και εφαρμόζονται λύσεις και αξιολογούνται τα αποτελέσματα.

## Δραστηριότητα Μάθησης 4 - Piggy Bank WebQuests

### Στόχοι μαθησιακής δραστηριότητας



- Γνωρίστε όλα τα WebQuests του έργου Piggy Bank.
- Σκεφτείτε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα εκπαιδευτικά εργαλεία ουσιαστικά ως εκπαιδευτικός ή γονέας.
- Προσπαθήστε να προετοιμάσετε ένα WebQuest για τους μαθητές σας.

Η ομάδα έργων της Piggy Bank έχει αναπτύξει 12 WebQuests που ενθαρρύνουν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες οικονομικού γραμματισμού. Αυτοί οι εκπαιδευτικοί πόροι προορίζονται για νέους ηλικίας μεταξύ 19 και 25 ετών. Το WebQuest είναι μια ερευνητική δραστηριότητα στην οποία οι μαθητές λαμβάνουν όλες τις πληροφορίες από τον Ιστό. Οι εκπαιδευτικοί παρέχουν στους μαθητές τους εργασίες που περιλαμβάνουν σχετικούς συνδέσμους προς ιστότοπους ανάλογα με το επιλυμένο πρόβλημα. Ο σκοπός της χρήσης των WebQuests είναι να ενθαρρύνει τους μαθητές να χρησιμοποιούν πληροφορίες αντί να τις συλλέγουν ή να τις απομνημονεύουν. Το WebQuest υποστηρίζει την κριτική σκέψη μέσω ανάλυσης, εύρεσης και δημιουργίας λύσεων.



Η αποστολή σας είναι να εξοικειωθείτε με τα 12 WebQuests του έργου Piggy Bank και να σκεφτείτε το βαθμό στον οποίο μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε στην παιδαγωγική σας πρακτική. Όλοι οι εκπαιδευτικοί πόροι της Piggy Bank είναι διαθέσιμοι στη διεύθυνση [www.piggybank.eu](http://www.piggybank.eu).

## Δραστηριότητα Μάθησης 5 - Πώς να δημιουργήσετε το δικό σας WebQuest

Τα WebQuests είναι μια δομημένη μαθησιακή εμπειρία που χρησιμοποιεί διαδικτυακούς συνδέσμους προς πόρους πληροφοριών και αυθεντικές εργασίες που παρακινούν τους μαθητές. Τα WebQuests διευκολύνουν την ανάπτυξη της ατομικής εμπειρογνωμοσύνης και υποστηρίζουν τη συμμετοχή σε μια διαδικασία που μετατρέπει τις νεοαποκτηθείσες πληροφορίες σε μια πιο εξελιγμένη κατανόηση. Τα WebQuests μπορούν να ολοκληρωθούν ως μεμονωμένες δραστηριότητες ή ομαδικές δραστηριότητες - με 4-5 μαθητές ανά ομάδα, σε ζευγάρια ή μικρότερες ομάδες των τριών. Τα WebQuests μπορούν να περιλαμβάνουν τις διάφορες εργασίες πολλών επιπέδων, από αρχάριους έως ειδικούς. Κάθε WebQuest έχει πολλά μέρη που θεωρούνται ζωτικής σημασίας. Αυτά τα μέρη περιλαμβάνουν την εισαγωγή, τις εργασίες, τη διαδικασία και τους πόρους, την αυτοαξιολόγηση και το συμπέρασμα.

### Εισαγωγή

Εδώ καθορίζετε ποιο είναι το θέμα αυτού του συγκεκριμένου WebQuest και προσαρμόζετε την εργασία στο WebQuest. Για παράδειγμα, αν σκοπεύετε να δημιουργήσετε ένα WebQuest όπου οι μαθητές πρέπει να σχεδιάσουν ένα ταξίδι στον Άρη, στην εισαγωγή μπορεί να προσφέρετε κάποια εισαγωγικά στοιχεία για τον Άρη. Ή εάν θα ζητήσετε από τους μαθητές σας να καταλάβουν πώς να σταματήσουν τη βία των συμμοριών σε μια τοπική γειτονιά, στην εισαγωγή μπορείτε να παρουσιάσετε ορισμένα γεγονότα σχετικά με τη βία των συμμοριών στην Ευρώπη. Ο στόχος σας πρέπει να είναι να προσελκύσετε μαθητές και να τους ενθαρρύνετε να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα WebQuest, επομένως είναι συχνά σοφό να επιλέγετε θέματα που αντικατοπτρίζουν την καθημερινή τους ζωή ή να ευθυγραμμίζονται με τα ενδιαφέροντα ή τους στόχους τους.

### Καθήκοντα

Στην ενότητα Εργασίες, δίνετε λεπτομέρειες ακριβώς τι περιμένετε από τους μαθητές να ολοκληρώσουν μέχρι το τέλος των δραστηριοτήτων WebQuest. Θέλετε τα καθήκοντά τους να είναι κάτι που πιστεύετε ότι θα βρουν ευχάριστα, ελκυστικά και με νόημα. Ορισμένα WebQuests περιλαμβάνουν δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την επικοινωνία με άλλα άτομα από συγκεκριμένες ομάδες-στόχους. Τέλος, οι εργασίες θα πρέπει να τελειώσουν με μια τελικό αποτέλεσμα:

- προώθηση μιας ιδέας σε ένα «διοικητικό συμβούλιο» (σε παιχνίδι ρόλων με εκπαιδευτικούς)
- προετοιμασία παρουσίασης PowerPoint ή Google Slides
- παραγωγή ενός σύντομου βίντεο στο smartphone τους
- πραγματοποιώντας ένα vox pop στην περιοχή τους για ένα τοπικό θέμα
- Σχεδιασμός φυλλαδίου στο Canva
- Ανάπτυξη επιχειρηματικού μοντέλου για μια νέα ιδέα κ.λπ.

### Διαδικασία & πόροι

Σε αυτήν την ενότητα, οι εκπαιδευόμενοι καθοδηγούνται μέσω της διαδικασίας και όλων των πόρων που θα τους βοηθήσουν να αποκτήσουν όλες τις σχετικές πληροφορίες για να προχωρήσουν στις μαθησιακές δραστηριότητες και να ολοκληρώσουν τις εργασίες. Μερικά παραδείγματα πόρων που χρησιμοποιούνται σε αυτήν την ενότητα είναι βίντεο, άρθρα κ.λπ. Οι εκπαιδευόμενοι καθοδηγούνται και τους δίνονται σαφείς οδηγίες σχετικά με το τι αναμένεται να κάνουν σε κάθε εργασία και αφού εξοικειωθούν με τους πόρους.

### Αυτο-αξιολόγηση

Στην ενότητα αξιολόγησης, οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν ένα απλό ερωτηματολόγιο Ναι / Όχι, το οποίο αντανακλά τις γνώσεις και τις δεξιότητες που αποκτήθηκαν μέσω των προηγούμενων ενοτήτων του WebQuest. Οι ερωτήσεις του ερωτηματολογίου ενδέχεται να συνδέονται με μια λεπτομερή λίστα των θεμάτων που καλύπτονται από το WebQuest.

### Συμπέρασμα

Αυτή η ενότητα είναι η τελευταία ενότητα του WebQuest και περιλαμβάνει μια σύνοψη του τι έχουν διδαχθεί οι μαθητές. Αυτές οι πληροφορίες μπορούν να δοθούν σε μερικές προτάσεις ή / και bullet points για να είναι σαφείς και φιλικές προς τον χρήστη. Το συμπέρασμα μπορεί επίσης να περιλαμβάνει μια γενίκευση των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν ή χρήσιμες συμβουλές και καλές πρακτικές.



Η αποστολή σας είναι να προσπαθήσετε να προετοιμάσετε ένα WebQuest για τους μαθητές σας. Μπορείτε να επιλέξετε το θέμα και το επίπεδο δυσκολίας κατά την κρίση σας. Μην ξεχάσετε να συμπεριλάβετε όλα τα ακόλουθα μέρη στο WebQuest σας.

- Εισαγωγή
- Εργασίες
- Διαδικασία και πόροι
- Αυτοαξιολόγηση
- Συμπέρασμα

## Δραστηριότητα Μάθησης 6 – Μάθηση εξ αποστάσεως κατά και μετά την εποχή της πανδημίας

### Στόχοι μαθησιακής δραστηριότητας



- Αποκτήστε δεξιότητες και γνώσεις για το πώς μπορείτε να βελτιώσετε την εξ αποστάσεως εκπαίδευση των μαθητών σας.

- **Συμπεριλάβετε τους διαδικτυακούς πόρους του έργου Piggybank στα διαδικτυακά εκπαιδευτικά σας εργαλεία.**

Η πανδημία COVID-19 έχει επηρεάσει τα εκπαιδευτικά συστήματα παγκοσμίως. Οι περισσότερες κυβερνήσεις αποφάσισαν να κλείσουν προσωρινά τα εκπαιδευτικά ιδρύματα για να μειώσουν τη διάδοση του COVID-19. Πολλά σχολεία μετακινήθηκαν σε διαδικτυακή απομακρυσμένη μάθηση μέσω πλατφορμών όπως Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams κ.λπ.

Το κλείσιμο των σχολείων επηρέασε ιδιαίτερα τους μαθητές, τους δασκάλους και τις οικογένειες. Το κλείσιμο των σχολείων ως απάντηση στην πανδημία άνοιξε το ζήτημα της ποιότητας της ψηφιακής μάθησης και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Οι κυβερνήσεις πρότειναν τη χρήση εξ αποστάσεως εκπαίδευσης και ανοιχτών εκπαιδευτικών εφαρμογών, πηγών και πλατφορμών που τα σχολεία και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν για να διδάξουν τους μαθητές από απόσταση.

### Τι είναι η εξ αποστάσεως μάθηση;

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση είναι ένας τρόπος εκπαίδευσης των μαθητών στο Διαδίκτυο. Τα μαθήματα και το εκπαιδευτικό υλικό παρέχονται μέσω του Διαδικτύου. Οι μαθητές εργάζονται από το σπίτι και όχι στην τάξη. Για πολλούς εκπαιδευτικούς, αυτή η μορφή διδασκαλίας ήταν νέα και έπρεπε να μάθουν να την εφαρμόζουν στη διδασκαλία. Λόγω του κορονοϊού, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση - συνήθως ένα στυλ διδασκαλίας που χρησιμοποιείται από κολέγια και πανεπιστήμια - υιοθετήθηκε και από μαθητές δημοτικού και γυμνασίου. Όλα τα σχολεία αναγκάστηκαν να δημιουργήσουν διαδικτυακές ευκαιρίες μάθησης και να το κάνουν αποτελεσματικά.

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να βλάψει μερικούς μαθητές. Οι μαθητές με περιορισμένο εξοπλισμό υπολογιστή ή χωρίς πρόσβαση στο Διαδίκτυο μπορεί να δυσκολευτούν. Και όσοι χρειάζονται επιπλέον βοήθεια με κίνητρα και οργάνωση μπορεί επίσης να αγ δυσκολευτούν όταν απομακρυνθούν από ένα παραδοσιακό περιβάλλον στην τάξη.

### Σύγχρονη και ασύγχρονη εξ αποστάσεως μάθηση

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση εμπίπτει σε δύο κύριες κατηγορίες:

- Σύγχρονη
- Ασύγχρονη

Θα πρέπει να καταλάβετε ποια είναι η διαφορά μεταξύ συγχρονισμένης και ασύγχρονης. Διαφορετικοί τύποι εξ αποστάσεως εκπαίδευσης εμπίπτουν σε μία ή και στις δύο αυτές κατηγορίες.

#### Σύγχρονη εξ αποστάσεως μάθηση

Σύγχρονα σημαίνει «ταυτόχρονα». Αναφέρεται σε μια μέθοδο παροχής εκπαίδευσης που συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο. Απαιτεί ζωντανή επικοινωνία μέσω Διαδικτύου. Χρησιμοποιεί τεχνολογία, όπως η τηλεδιάσκεψη, για να το επιτύχει. Η σύγχρονη μάθηση

αποδεικνύεται λιγότερο ευέλικτη από άλλες μορφές εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Σε τελική ανάλυση, οι μαθητές πρέπει να συναντηθούν με τον/ην δάσκαλό/α τους και τους συμμαθητές τους σε προκαθορισμένες ώρες. Αυτή η προσέγγιση περιορίζει την ικανότητα του μαθητή να μάθει με τον δικό του ρυθμό. Μπορεί να απογοητεύσει μερικούς μαθητές που λαχταρούν την ελευθερία της ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

### **Ασύγχρονη εξ αποστάσεως μάθηση**

Όσον αφορά την ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση, οι μαθητές λαμβάνουν οδηγίες και εργασίες και μελετούν ανεξάρτητα. Έχουν την ελευθερία να εργάζονται με τη δική τους ταχύτητα. Οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο πέρα από την προγραμματισμένη συνάντηση ή την ώρα της τάξης και να αλληλεπιδρούν μέσω διαδικτυακών συνομιλιών, κουίζ ή σχολίων σε βίντεο στο δικό τους πρόγραμμα. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές επωφελούνται από την ευελιξία της ασύγχρονης μάθησης, καθώς τους επιτρέπει να δημιουργούν και να καταναλώνουν εκπαιδευτικό περιεχόμενο όταν είναι βολικό για αυτούς. Το μαθησιακό υλικό είναι προσβάσιμο ανά πάσα στιγμή, οπουδήποτε. Η ομάδα του έργου Piggybank δημιούργησε Escape Rooms, WebQuests και κόμικς που αποτελούν παραδείγματα εκπαιδευτικού περιεχομένου που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Φυσικά, υπάρχει πάντα ανάγκη για εικονική, ζωντανή αλληλεπίδραση μεταξύ δασκάλου και μαθητών.

### **Μπορεί η εξ αποστάσεως εκπαίδευση να είναι ποικίλη και ενδιαφέρουσα;**

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να συνδυάσει πολλές δραστηριότητες. Για παράδειγμα, οι μαθητές μπορούν:

- να παρακολουθήσουν διαλέξεις, βίντεο ή παρουσιάσεις
- να κάνουν έρευνα των θεμάτων συζήτησης
- να υποβάλουν δημοσιεύσεις συζήτησης
- να εργαστούν σε εργασίες ή έργα
- να συμμετέχουν σε τηλεδιάσκεψη
- να στείλουν μηνύματα και να συζητήσουν με τον/την εκπαιδευτικό και άλλους μαθητές
- να επιλύσουν διαδικτυακά κουίζ και παζλ
- να δοκιμάσουν τις γνώσεις τους μέσω διαδικτυακών τεστ
- να παίξουν εκπαιδευτικά παιχνίδια
- να χρησιμοποιήσουν εκπαιδευτικές πύλες

### **Ποια είναι τα μειονεκτήματα της εξ αποστάσεως μάθησης;**

Ας εξετάσουμε μερικά από τα μειονεκτήματα. Οι μαθητές αντιμετωπίζουν μεγαλύτερο κίνδυνο διαδικτυακής απόσπασης της προσοχής. Χωρίς προσωπικές συναντήσεις, οι μαθητές μπορούν να χάσουν τις προθεσμίες και τα κίνητρα. Οι μαθητές που δουλεύουν καλά μόνιμοι τους μπορούν εύκολα να ξεπεράσουν αυτά τα εμπόδια. Οι μαθητές που έχουν πρόβλημα ιεράρχησης μπορεί να σκοντάψουν. Το ίδιο και όσοι δεν διαθέτουν δεξιότητες

οργάνωσης και προγραμματισμού. Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση συνοδεύεται από κρυφό κόστος για τις οικογένειες. Αυτές οι δαπάνες περιλαμβάνουν:

- Την αγορά ενός αξιόπιστου υπολογιστή για κάθε παιδί
- Έχοντας γρήγορη σύνδεση στο Διαδίκτυο
- Την αγορά διαδικτυακής κάμερας (σε μερικές περιπτώσεις)
- Συντήρηση υπολογιστή
- Βοηθητικά προγράμματα (π.χ. ηλεκτρική ενέργεια)

Δεν έχουν όλοι οι μαθητές πρόσβαση σε αυτούς τους πόρους. Η εξ αποστάσεως μάθηση μπορεί να τους θέσει σε ξεχωριστό μειονέκτημα. Μια αργή σύνδεση στο Διαδίκτυο θα παρεμποδίσει την ικανότητα ενός μαθητή να συμμετέχει στο διαδίκτυο. Μπορεί να μην διαθέτουν την ταχύτητα σύνδεσης για να παρακολουθούν βίντεο ή τηλεδιάσκεψη.

### Καλές πρακτικές για διαδικτυακά μαθήματα

Οι εκπαιδευτικοί δεν χρειάζεται να νιώθουν ότι ξεκινούν από το μηδέν. Ακολουθούν μερικές συμβουλές για τη δημιουργία καλύτερων διαδικτυακών μαθημάτων για τους μαθητές σας.

- Δημιουργήστε ένα εισαγωγικό βίντεο για τα μαθήματά σας.
- Παρέχετε ενημερώσεις και υπενθυμίσεις.
- Φέρτε προσκεκλημένους ομιλητές και ειδικούς. Χρησιμοποιήστε σύγχρονες ζωντανές συνομιλίες που φέρνουν ορισμένους εμπειρογνώμονες για να μοιραστούν τις εμπειρίες τους και να απαντήσουν σε ερωτήσεις.
- Δώστε ουσιαστικά σχόλια.
- Αφήστε τους μαθητές να ηγηθούν της συζήτησης. Προσπαθήστε να κάνετε τις συζητήσεις πιο σημαντικές και ενδιαφέρουσες. Μια συμβουλή είναι να δώσετε στους μαθητές την ευκαιρία να συντονίσουν ή να οδηγήσουν έναν πίνακα συζήτησης αντί να συμμετέχουν μόνο.
- Συμμετέχετε στη μάθηση. Το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε για τους μαθητές σας είναι να συμμετάσχετε και να τους υποστηρίξετε στη μαθησιακή διαδικασία, ακόμη και από απόσταση. Παραμείνετε δραστήριοι σε πίνακες συζητήσεων, κάντε ερωτήσεις και σχολιάστε μεμονωμένες αναρτήσεις από μαθητές.



Σκεφτείτε πώς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα εκπαιδευτικά εργαλεία του έργου Piggy Bank στη διδακτική σας πρακτική. Να θυμάστε ότι η χρηματοοικονομική εκπαίδευση και ο οικονομικός γραμματισμός είναι ζωτικής σημασίας για τους νέους. Η οικονομική εκπαίδευση τους προετοιμάζει για πραγματική ζωή. Είναι τόσο εύκολο για τους οικονομικά



αναλφάβητους νέους να πέσουν σε οικονομικές παγίδες χωρίς καν να το γνωρίζουν. Οι κακές αποφάσεις για την προσωπική χρηματοδότηση μπορεί να χρειαστούν ακόμη και δεκαετίες για να διορθωθούν. Όταν οι νέοι αποκτήσουν μια ποιοτική οικονομική εκπαίδευση σχετικά με τη διαχείριση των προσωπικών τους οικονομικών πριν χρειαστούν αυτές τις δεξιότητες, θα είναι προετοιμασμένοι όταν έρθει η ώρα. Οι νεαροί ενήλικες με οικονομικές γνώσεις έχουν πολύ μεγαλύτερες πιθανότητες να ζήσουν μια άφθονη ζωή ασφάλειας από την αρχή. Η οικονομική εκπαίδευση είναι σημαντική για τη νεολαία, διότι παρέχει ένα ισχυρό προβάδισμα στη ζωή.



**Σας ευχαριστούμε  
για τη συμμετοχή  
σας στο έργο**



# Piwoy 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