

Rodinný vzdělávací model pro podporu finanční gramotnosti

(Číslo projektu: 2019-1-CZ01-KA204-061127)

O čem Piggy Bank je?

Cílem projektu je zvýšit finanční gramotnost v rodinách, zejména v těch, které se potýkají s dluhy.

Co už je hotovo?

Nová e-Learningová platforma zahájila své fungování!

Online vzdělávací platforma projektu Piggy Bank byla úspěšně spuštěna na začátku dubna 2021. Portál je určen nejen pedagogům, ale všem rodinným příslušníkům, od malých dětí až po rodiče a prarodiče. Vzdělávací obsah je přístupný z počítačů, tabletů i chytrých telefonů a vše je zdarma. Portál umožňuje pedagogům vybrat vhodné materiály pro své cílové skupiny podle věku a úrovně znalostí. Komiksy jsou atraktivní pro mladší děti a únikové místnosti pro děti dospívající.

<https://piggybankproject.eu/elearning/>

Zájemcům se stačí přihlásit na platformu, aby si mohli vychutnat komiksy, únikové místnosti, WebQuesty nebo se seznámit se vzdělávacími programy vyvinutými pro rodiče a pedagogy. Výukové nástroje zvyšují kompetence finanční gramotnosti ve všech důležitých oblastech.

Projektové výstupy jsou k dispozici v šesti jazycích

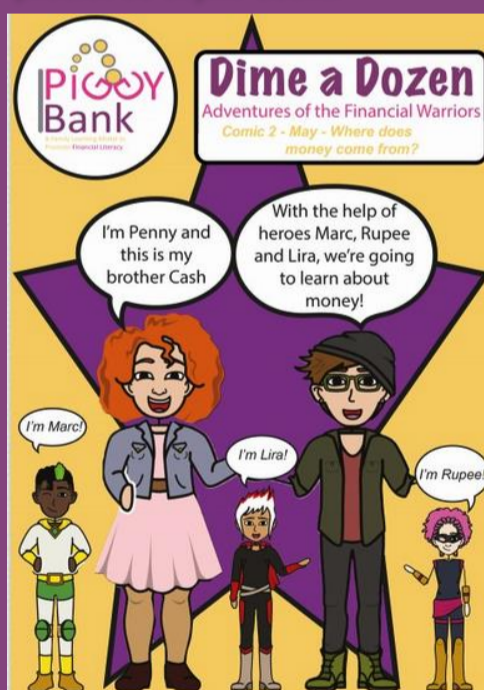
Projektové výstupy a výukové nástroje jsou dostupné v angličtině, chorvatštině, češtině, řečtině, portugalštině a španělštině. A vše najdete na výukové platformě projektu Piggy Bank.

www.piggybank.eu



KOMIKSY

Pro děti od 6 do 12 let bylo připraveno celkem 12 komiksů (1 za každý měsíc v roce). Rodiče si mohou tyto komiksy přečíst se svými dětmi.



ÚNIKOVÉ MÍSTNOSTI

12 online vzdělávacích únikových místností pro teenagery (ve věku od 13 do 18 let). Mohou být použity ve formálním nebo neformálním vzdělávání (včetně výuky angličtiny).



Kidnapped by Aliens - Escape Room 1

Aliens have just kidnapped you. They captured many girls and boys of the same age.

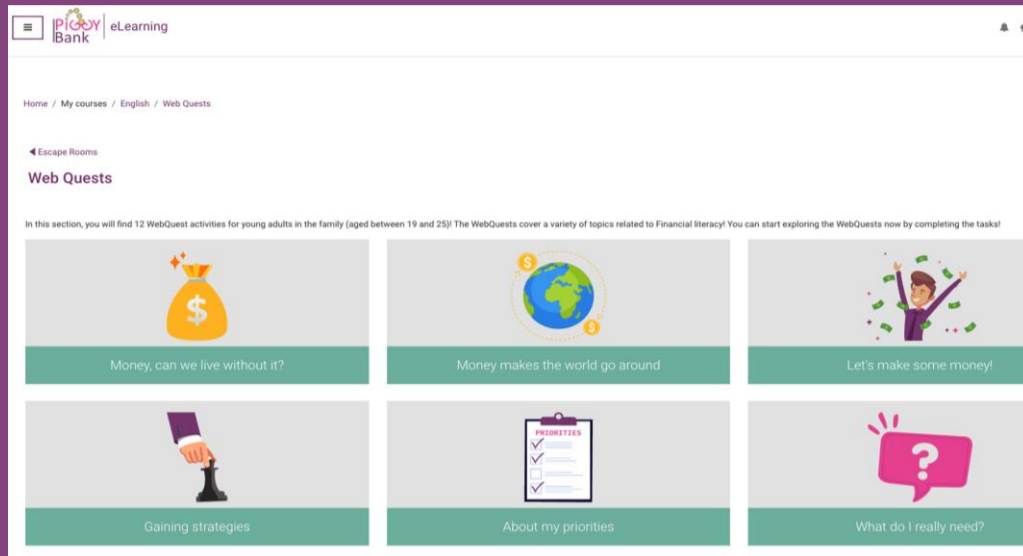
*Obligatorio



Aliens are only interested in the most capable, so they decided to subject all of you to 12 tests. They have chosen the tasks from everyday life in the area of finance and economics. The reason is that this area often decides about a person's success and failure, wealth and poverty, social status, power and influence on the planet Earth. Only those who solve the tests will survive. Others will be thrown into space from their spaceship. Your mission is to survive! Concentrate, mobilize your knowledge, experience and every cell of your brain! The first test is just about to start, and you want to survive!

WebQuesty

Projektový tým připravil 12 WebQuestů pro mladé lidi ve věku od 19 do 25 let). WebQuesty pokrývají různá témata finanční gramotnosti.



Program dalšího vzdělávání pro pedagogy

Tento vzdělávací program je prezentován jako příručka pro lektory, která obsahuje podrobné informace o tom, jak poskytovat kvalitní školení pedagogům, aby mohli podporovat využívání výukových zdrojů projektu PIGGY Bank při vzdělávání s dětmi i rodinami.

Content	Min	Equipment	Additional Information
Workshop Opening <ul style="list-style-type: none">As this is the first session, the trainer will introduce themselves, give a brief introduction to the training and answer questions that participants usually have at the beginning of the training.	30	Room with chairs arranged in a semi-circle.	<ul style="list-style-type: none">Participants will understand the structure of the training and its learning outcomes.
Ice-breaker - Speed Dating Circle <ul style="list-style-type: none">As this is the first face-to-face session of the In-service Training Programme, the trainer asks all participants to introduce themselves within the ice-breaker activity.The participant group is asked to divide into two groups and to form two circles, with one circle inside the other circle.Those in the inner circle are asked to turn to face their partner in the outer circle. This is an adaptation to a 'speed-dating ice-breaker' where participants are given 30 seconds each to introduce themselves to their partner.The trainer watches the time and after 1 minute the trainer asks participants in the inner circle to take one step left and make the introductions again with their new partner.	30	Training room with enough space for this activity.	<ul style="list-style-type: none">Participants will engage in the ice-breaker activity and get to know each other.

Úvodní vzdělávací program pro rodiče

Tento vzdělávací program zahrnuje osm půldenních workshopů pro rodiče na témata finanční gramotnosti. Rodiče se také naučí základy pedagogiky, aby mohli lépe učit své děti dovednosti finanční gramotnosti. Na webových stránkách projektu jsou k dispozici plány lekcí pro všechny workshopy, které obsahují podrobné informace o tom, jak tyto workshopy realizovat.

ACTIVITY 1
Opening of the workshop; introduction of participants and trainer
30 min

As a trainer, you should introduce yourself to participants at the beginning of the first workshop. You can mention your teaching experience and your relation to the topic of financial literacy. It is also a good idea to unwind the atmosphere with some cheerful stories that is related to the topic you are addressing or some personal experience story. You can also reveal something personal, like your favourite proverb, movies or books, to help participants get to know you better. At the beginning of the first workshop, the participants usually feel a little insecure. They, therefore, need to know what to expect. Introducing the brief workshop time schedule is, therefore, another appropriate step. During introducing the schedule, you can answer any questions that the participants can have about the workshop, as well as you can add another information, such as refreshment possibilities, etc.

Tip! The workshop schedule (agenda) can be provided to the participants before the start of the workshop so that they know what to expect. For example, you can give the agenda to them when they arrive in the classroom or email it to them a few days in advance.

Tip! Some trainers set specific rules of classroom behaviour at the beginning of the first training day. For example, rules on not using mobile phones during education, rules on using first names or surnames during discussions within learning activities, etc.

Your task, as a trainer during this opening activity, is to allow participants to get to know each other. It is also useful to identify the level of experience and skills of participants and to discover their expectations and needs. What do they expect to learn during the Piggy Bank workshop series, and what are their motivation and needs?

If you want to attract the attention of all participants, actively involve them. You can start by asking participants to answer the following questions:

- What is your name, and where are you from?
- Why did you decide to attend this workshop?
- What would you like to learn during the workshops?

At the end of this initial activity, as a trainer, you should thank the participants for the information, and you can promise them to take into account their preferences during the workshop. And of course, you have to keep your promise.

Tip! Identifying participants' internal expectations is crucial. If the workshop does not match the participants' wishes and expectations, the participants will not be actively involved in the education process and will be disappointed at the end.

Follow us!

Sledujte nás na Facebooku a pomozte s propagací výstupů projektu.

Sdílejte výukové zdroje projektu Piggy Bank s pedagogy, rodiči i mladými lidmi.