Übungen für Eltern

Workshop 4: Geld ausgeben

PiGGY Bank

A Family Learning Model to Promote Financial Literacy

EINLEITUNG

Das Piggy Bank-Projekt stellt acht halbtägigen Workshops für Eltern und Erziehungsberechtigte zur Verfügung. Die Workshops 1 bis 6 sollen die finanzielle Kompetenz von Eltern und Erziehungsberechtigten fördern. Das Ziel der Workshops 7 und 8 ist es, Eltern und Erziehungsberechtigte in ihrer Rolle als Vermittler des Lernens in der Familie zu unterstützen.

Willkommen zu Workshop 4!

Das Thema dieses Workshops ist "mathematische Grundkompetenzen". Nach Abschluss dieses Workshops werden Eltern und Erziehungsberechtigte in der Lage sein:

- Eine aktivere Rolle bei der Vermittlung von Finanzkompetenzen an Kinder zu spielen.
- Erklärungen zu Fragen geben, die sich auf das Thema diese Workshops beziehen.
- Online-Bildungsressourcen zu nutzen, namentlich Escape Rooms Nummer 7 und 8 des Projekts Piggy Bank.
- Ein positives und negatives Szenario in Bezug auf das Thema "Budgetieren und persönliches Kostenmanagement" zu erläutern.
- Mit Kindern, insbesondere mit Teenagern, einige der verschiedenen Themen rund um finanzielle Bildung zu besprechen und zu diskutieren.
- Praktische Tipps zu geben, wie man die finanzielle Kompetenz von Kindern fördern kann.

Außerdem werden Eltern und Erziehungsberechtigte während des Workshops praktische Erfahrungen mit anderen Eltern und Erziehungsberechtigten zum Thema Kindererziehung und finanzielle Bildung von Kindern austauschen.

Dieses Dokument ist lizenziert unter einer Creative Commons Attribution 4.0 International License

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

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Publikation stellt keine Zustimmung zum Inhalt dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren wiedergibt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

10 min

AKTIVITÄT 1
Einleitung des Workshops, Vorstellung der Lernziele

Zu Beginn des Workshops sollte der Trainer die Teilnehmer begrüßen und ihnen kurz den Ablauf des Workshops und die Lernziele vorstellen. Die Lernziele dieses Workshops sind wie folgt:

Lernziele
Nach Abschluss dieses Workshops sind Eltern und Erziehungsberechtigte in der Lage:

- Eine aktivere Rolle bei der Vermittlung von Finanzkompetenzen an Kinder zu spielen.
- Erklärungen zu Fragen geben, die sich auf das Thema diese Workshops beziehen.
- Online-Bildungsressourcen zu nutzen, namentlich Escape Rooms Nummer 7 und 8 des Projekts Piggy Bank.
- Ein positives und negatives Szenario in Bezug auf das Thema "Budgetieren und persönliches Kostenmanagement" zu erläutern.
- Mit Kindern, insbesondere mit Teenagern, einige der verschiedenen Themen rund um finanzielle Bildung zu besprechen und zu diskutieren.
- Praktische Tipps zu geben, wie man die finanzielle Kompetenz von Kindern fördern kann.

30 min

AKTIVITÄT 2
Bedürfnisse vs. Wünsche – Positiv- und Negativszenario

In diesem Teil des Workshops stellt der Trainer das Thema und ein positives und negatives Szenario vor. Die Teilnehmer werden beide Szenarien diskutieren. Während der Diskussion werden sie erkennen, was sie in ihrer Familie gut und was sie schlecht machen. Durch diese Lernaktivität werden die Teilnehmer auch praktische Erfahrungen im Zusammenhang mit der Kinder- und Jugenderziehung austauschen.

Ein Trainer kann als Einstieg in ein Thema z. B. ein paar Worte sagen:
Was sind Wünsche? Wünsche sind Dinge, die wir gerne hätten, die wir aber nicht unbedingt brauchen, um zu überleben oder um in der Gesellschaft zu funktionieren. Als Beispiel können wir eine Spielkonsole, Playstation oder Zigaretten nennen. Man braucht sie nicht unbedingt. Das klingt für manche grausam, ich verstehe das.

Was ist ein Bedürfnis? Ein Bedürfnis ist etwas, das man haben muss, um zu überleben und gesund zu sein. Es ist auch etwas, das Sie unbedingt für die Schule, die Arbeit oder Ihre täglichen

Aufgaben brauchen. Ein Beispiel könnte Nahrung und Wasser sein. Sie brauchen Nahrung und Wasser zum Überleben, also werden sie als Bedürfnis definiert. Wenn Sie zur Arbeit pendeln müssen, wo es keine öffentlichen Verkehrsmittel gibt, können Sie auch ein Fahrrad oder ein Auto zu Ihren Bedürfnissen zählen. Es ist also individuell - was für den einen ein Wunsch ist, kann für eine andere Person ein Bedürfnis sein.

Negativszenario: In jeder Familie wird Geld für Bedürfnisse und Wünsche ausgegeben. Die Familie muss für Wohnkosten wie Energie und Wasser aufkommen. Die Familie muss Lebensmittel und Kleidung und viele andere notwendige Ausgaben decken. Jedes Familienmitglied hat auch eigene Ansprüche (Wünsche), die es gerne erfüllen möchte, auch wenn es diese nicht unbedingt braucht. Das kann Luxuskleidung sein, ein Abendessen in einem Restaurant, modernes Spielzeug oder ein guter Wein (wobei wir auch von erwachsenen Familienmitgliedern sprechen). In manchen Familien wird nicht auf den Unterschied zwischen Bedürfnissen und Wünschen geachtet. Sie geben Geld für Bedürfnisse und Wünsche aus, solange das Geld in der Brieftasche oder auf der Kreditkarte ist. Sobald das Geld ausgeht, müssen sie für ihre Bedürfnisse einen Kredit aufnehmen, denn mit unbefriedigten (Grund-)Bedürfnissen ist es unmöglich zu leben. Dieser Konsumstil führt oft zu Schulden und Familienstreitigkeiten.
Der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen zur Diskussion:

- Warum tritt dieses negative Szenario in manchen Familien auf?
- Wie kann sich dieses Szenario auf die Zukunft der Kinder auswirken, z. B. auf ihre zukünftige finanzielle Situation im Erwachsenenleben?

Positivszenario: In manchen Familien wird zwischen Bedürfnissen und Wünschen unterschieden. Die Regel ist, dass sie zuerst für die Bedürfnisse zahlen. Nur wenn etwas Geld übrig ist, können sie es für Wünsche ausgeben. Solche Familien haben das Geld unter Kontrolle und müssen sich kein Geld für Notwendigkeiten (Bedürfnisse) leihen. Jedes Familienmitglied versteht, dass die notwendigen Ausgaben zuerst bezahlt werden müssen, und es ist nicht möglich, immer auf Pump zu leben. Die Familienmitglieder sparen oft Geld und Wünsche werden meist erfüllt, z. B. zu Weihnachten oder Geburtstagen. Diese finanzielle Disziplin führt dazu, dass die Familie keine Schulden hat und die Kredite nicht zurückzahlen und für die Zinsen dieser Kredite aufkommen muss. Das Fehlen von Schulden und die relative Genügsamkeit des Geldes führt zu einer besseren Atmosphäre in der Familie.

Der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen zur Diskussion:

- Welche Hürden verhindern, dass dieses positive Szenario in allen Familien funktioniert?
- Wie kann sich dieses Szenario auf die Zukunft der Kinder auswirken, z. B. auf ihre zukünftige finanzielle Situation im Erwachsenenleben?

Am Ende dieser Bildungsaktivität kann der Trainer die Diskussion zusammenfassen:

- Was haben wir gemeinsam herausgefunden?
- Was scheint am wichtigsten zu sein?
- Was sollten wir uns von dieser Lernaktivität merken?

40 min

AKTIVITÄT 3
Verwendung des Piggy Bank Escape Room Nr. 7, um Finanzkompetenzen von Kindern zu fördern

Der Trainer kann zu Beginn der Aktivität ein paar Worte sagen, zum Beispiel:
Die Bildung und Kommunikation mit Jugendlichen ist eine anspruchsvolle Aufgabe. Die meisten Eltern bestätigen dies. Kinder und Jugendliche starren heutzutage oft nur noch auf ihre Handys und haben keine Lust, mit ihren Eltern über finanzielle Bildung zu diskutieren. Aus diesen Gründen hat das Projekt Piggy Bank Escape Rooms entwickelt. Insgesamt 12 Escape Rooms helfen den Eltern, ihre Kinder zu engagieren und ihnen finanzielle Kompetenzen zu vermitteln. Es ist toll, dass die Kinder ihre geliebten Smartphones dabei nicht weglegen müssen. Alle Piggy Bank Escape Rooms funktionieren auf Mobiltelefonen, Tablets und Laptops. Und diese Escape Rooms schaffen eine Gelegenheit für die anschließende Diskussion zwischen Eltern und Kind über verschiedene Themen im Zusammenhang mit Finanzen und finanzieller Bildung. Zunächst sollten Eltern die Escape-Rooms in der Praxis ausprobieren und deren Funktionsweise und Inhalte verstehen, um dieses Lernressourcen in der Bildung der Kinder nutzen zu können. Unsere Workshops sind eine hervorragende Gelegenheit dazu. Ihre Aufgabe wird es also sein, den Escape Room Nummer 7 auf Ihrem Smartphone oder Tablet oder Laptop in der Praxis auszuprobieren.

Rollenspiel

ROLE PLAYING

Die Teilnehmergruppe wird in Paare aufgeteilt. Jedes Paar arbeitet unabhängig voneinander. Einer aus dem Paar spielt die Rolle eines Teenagers (sagen wir im Alter von 15 Jahren) und der andere die Rolle eines Elternteils. Gemeinsam versuchen sie, alle Aufgaben des Escape Rooms Nummer 7 zu lösen. Während oder nach dem Testen des Escape Rooms können sie sich gegenseitig verschiedene Fragen stellen, die ihnen in den Sinn kommen, wobei der Teenager Fragen an das Elternteil und das Elternteil Fragen an den Teenager stellt.

Hier ist ein Link zum Escape Room:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdSMEMtj5rusvgiBoCLG-scrE4VGVWIW3SNQT5ucXDr0Ehk4pA/viewform

Nach dem Rollenspiel kommen alle Teilnehmer in der Gruppe zusammen, und der Trainer fragt sie nach ihren Gefühlen, Erfahrungen und Ideen in Bezug auf die Aktivität.
Der Trainer kann relevante Fragen stellen, zum Beispiel:

- Wie haben Sie die Aufgaben des Escape Rooms bewältigt?
- Was haben Sie besprochen?
- Welche Fragen stellten die Jugendlichen und welche die Eltern?
- Wie würden Sie dieses Lernressource für Ihre Erziehung nutzen?

Tip!

Denken Sie daran, den Teilnehmern am Ende jeder Lernaktivität für ihre Teilnahme an der Aktivität und dem Teilen ihrer Meinung zu danken. Und sagen Sie den Teilnehmern vor der ersten Pause, wann die nächste Lernaktivität beginnt.

10 min

KAFFEEPAUSE

30 min

AKTIVITÄT 4
Kauf- und Konsumentenrechte

In diesem Teil des Workshops stellt der Trainer das Thema und ein positives und negatives Szenario vor. Die Teilnehmer werden beide Szenarien diskutieren. Während der Diskussion werden sie erkennen, was sie in ihrer Familie gut und was sie falsch machen. Durch diese Lernaktivität werden die Teilnehmer auch praktische Erfahrungen im Zusammenhang mit der Erziehung von Kindern und Jugendlichen austauschen.

Der Trainer kann ein paar Worte zur Einführung in das Thema sagen, zum Beispiel:
Wenn Sie bestimmte Dinge kaufen, haben Sie laut Gesetz bestimmte Rechte. Das sind die Kaufrechte. Schauen wir uns an, wie der Rechtsschutz des Käufers aussieht. In der gesamten EU haben Sie beispielsweise das Recht, Einkäufe, die Sie online oder über andere Arten des Versandhandels, wie z. B. per Telefon oder Post, getätigt haben, innerhalb von 14 Tagen gegen eine vollständige Rückerstattung zurückzugeben. Sie können dies aus jedem Grund tun - auch wenn Sie einfach Ihre Meinung geändert haben.
Die 14-Tage-Frist gilt nicht für alle Käufe, einige der Ausnahmen sind:

- Flug- und Bahntickets, sowie Konzertkarten, Hotelbuchungen
- auf Bestellung angefertigte oder eindeutig personalisierte Waren - wie z.B. ein Maßanzug
- versiegelte Audio-, Video- oder Computersoftware, wie z. B. DVDs, die Sie bei Erhalt entsiegelt haben
- digitale Online-Inhalte, wenn Sie diese bereits heruntergeladen oder gestreamt haben.

Ein weiteres Beispiel: Nach den EU-Vorschriften muss ein Händler die Ware reparieren, ersetzen, den Preis reduzieren oder Ihnen den Kaufpreis erstatten, wenn sich herausstellt, dass die gekaufte Ware fehlerhaft ist oder nicht so aussieht oder funktioniert wie beworben.
Sie haben immer das Recht auf eine kostenlose Mindestgarantie von 2 Jahren, unabhängig davon, ob Sie Ihre Ware online, in einem Geschäft oder im Versandhandel gekauft haben. Diese 2-Jahres-Garantie ist Ihr Mindestanspruch; die nationalen Vorschriften in Ihrem Land können Ihnen jedoch zusätzlichen Schutz bieten. Wenn ein Geschäft Ihnen ein neues, aber billigeres Produkt verkauft und behauptet, dass Sie keine Garantie haben, stimmt das nicht. Sie haben immer das Recht auf eine kostenlose 2-Jahres-Garantie, wenn sich das Produkt als fehlerhaft oder nicht wie beworben herausstellt.

NEGATIVE SCENARIO

Negativszenario: In manchen Familien kennen die Eltern die Konsumentenrechte nicht. Wenn das Produkt während der Garantiezeit kaputt geht, fordern sie es aus verschiedenen Gründen nicht ein. Sie haben z. B. Angst vor Konflikten in einem Geschäft, oder sie haben keinen Kaufbeleg. Sie kennen ihre Rechte nicht und nehmen sie nicht in Anspruch. Infolgedessen verlieren sie Geld. Andererseits kommt es auch vor, dass Menschen, die ihre Rechte nicht kennen, in den Laden gehen, um sich ungerechtfertigt über Waren zu beschweren und Konflikte zu verursachen, und sie neigen dazu, verbal aggressiv zu sein. Wenn die Menschen ihre Rechte kennen würden, wüssten sie genau, wo die Grenze verläuft zwischen dem, was ihnen zusteht, und dem, was ihnen nicht zusteht.

Der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen zur Diskussion:

- Warum tritt dieses Negativszenario in manchen Familien auf?
- Wie kann sich dieses Szenario auf die Zukunft der Kinder auswirken, z. B. auf ihre zukünftige finanzielle Situation im Erwachsenenleben?

POSITIVE SCENARIO

Positivszenario: In einigen Familien bewahren die Eltern die Kaufbelege auf, und wenn die Ware während der Garantiezeit kaputt geht, beanspruchen sie und erhalten eine Reparatur, neue Ware oder eine Rückerstattung. Sie sind nicht aggressiv, aber sie sind durchsetzungsfähig. Auf diese Weise sparen sie Geld und gewinnen auch mehr Selbstvertrauen, denn sich zu beschweren ist nicht immer einfach. Die Eltern erklären ihren Kindern die Konsumentenrechte. Manchmal nehmen sie sie mit in den Laden, um ihnen ein Gespräch über eine Beschwerde zu zeigen, damit die Kinder selbst sehen können, wie mit einer Beschwerde umgegangen wird und was der Unterschied zwischen Aggression und Durchsetzungsstärke ist.

Der Trainer stellt den Teilnehmern die folgenden Fragen zur Diskussion:

- Welche Hürden verhindern, dass dieses positive Szenario in allen Familien funktioniert?
- Wie kann sich dieses Szenario auf die Zukunft der Kinder auswirken, z.B. auf ihre zukünftige finanzielle Situation im Erwachsenenleben?

Am Ende dieser Bildungsaktivität kann der Trainer die Diskussion zusammenfassen:

- Was haben wir gemeinsam herausgefunden?
- Was scheint am wichtigsten zu sein?
- Was sollten wir uns von dieser Lernaktivität merken?

50 min

AKTIVITÄT 5
Verwendung des Piggy Bank Escape Room Nr. 8, um Finanzkompetenzen von Kindern zu fördern

Rollenspiel

Die Teilnehmergruppe wird in Paare aufgeteilt. Jedes Paar arbeitet unabhängig voneinander. Einer aus dem Paar spielt die Rolle eines Teenagers (sagen wir im Alter von 15 Jahren) und der andere die Rolle eines Elternteils. Gemeinsam versuchen sie, alle Aufgaben des Escape Rooms Nummer 8 zu lösen. Während oder nach dem Testen des Escape Rooms können sie sich gegenseitig verschiedene Fragen stellen, die ihnen in den Sinn kommen, wobei der Teenager Fragen an das Elternteil und das Elternteil Fragen an den Teenager stellt.

Hier ist ein Link zum Escape Room:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSevcWKvs3Negz_DkfLoy5Ib6ig-McAVTt2yPY31ussToXkV4Cg/viewform

Nach dem Rollenspiel kommen alle Teilnehmer in der Gruppe zusammen, und der Trainer fragt sie nach ihren Gefühlen, Erfahrungen und Ideen in Bezug auf die Aktivität.
Der Trainer kann relevante Fragen stellen, zum Beispiel:

- Wie haben Sie die Aufgaben des Escape Rooms bewältigt?
- Wie hat euch die Aktivität gefallen?
- Was haben Sie besprochen?
- Welche Fragen stellten die Jugendlichen und welche die Eltern?
- Wie würden Sie dieses Lernressource für Ihre Erziehung nutzen?

10 min

KAFFEEPAUSE

20 min

AKTIVITÄT 6
Tipps für Eltern, um die Finanzkompetenzen ihrer Kinder zu fördern

Das Piggy Bank Projekt hat auch eine Lernressource für kleinere Kinder entwickelt. Diese Ressource besteht aus 12 Comic-Büchern zu verschiedenen Themen im Bereich der finanziellen Bildung. In diesem Teil des Workshops wird der Trainer den Teilnehmern eines dieser Comicbücher vorstellen. Dieses Comicbuch ist zum Thema "Geld ausgeben".

Der Trainer verteilt den Comic an die Teilnehmer, die ihn lesen sollen. Nachdem sie es gelesen haben, leitet der Trainer eine kurze Diskussion ein. Der Trainer kann einige der folgenden Fragen stellen.

- Wie gefallen Ihnen die Comics in Bezug auf Inhalt und Grafik?
- Was ist Ihre Meinung zu den TIPPS FÜR ELTERN, die auf der Rückseite des Comics aufgeführt sind?
- Haben Sie selbst Tipps oder Vorschläge, die bei der Erziehung Ihrer Kinder/Jugendlichen zum besseren Verständnis von Finanzfragen gut funktioniert haben?

Tip! Natürlich kann der Trainer auch andere Fragen verwenden, die den Austausch von guten Praktiken zwischen Eltern bei der Erziehung von Kindern und der Entwicklung ihrer finanziellen Kompetenz ermöglichen.

10 min

AKTIVITÄT 7
Zusammenfassung des Workshops

Am Ende des Workshops sollte der Trainer den Teilnehmern die Möglichkeit geben, das erlernte Wissen und die Fähigkeiten zusammenzufassen. Der Trainer sollte die Teilnehmer auch um Feedback und eine kurze Bewertung des Workshops bitten. Der Trainer kann z. B. einige der folgenden Fragen verwenden:

- Welches Thema hat Sie während des Workshops am meisten interessiert?
- Welche neuen Kenntnisse und Fähigkeiten haben Sie gelernt?
- Warum ist das Thema "Grundkonzepte der Pädagogik" wichtig?
- Wie haben Ihnen die Aktivitäten gefallen?
- Gibt es etwas, das Sie aufgrund dieses Workshops in Ihrer Familie ändern oder verbessern möchten?
- Wie hat Ihnen der Workshop gefallen?
- Welche der Workshop-Aktivitäten haben Ihnen am meisten Spaß gemacht und welche am wenigsten?
- Was würden Sie gerne im nächsten Workshop lernen?

Tip! Denken Sie daran, am Ende des Workshops, den Teilnehmern für ihre Teilnahme zu danken und alles Positive zu würdigen, wie z. B. die Aktivität der Teilnehmer, ihre Meinungen, ihre Kreativität, ihre praktischen Erfahrungen im Familienleben, die Zusammenarbeit mit anderen Teilnehmern usw.

PiGGY Bank

A Family Learning Model to Promote Financial Literacy

REINTEGRA

cantabria perma cultura

CALLIDUS
USTANOVA ZA OBRAZOVANJE ODRASLIH

AEVA

fip Future In Perspective

CARDET
CENTRE FOR THE ADVANCEMENT OF RESEARCH & DEVELOPMENT IN EDUCATIONAL TECHNOLOGY

SVEB FSEA

movetia

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