# Weiterbildung für Kursleitende

## Handbuch für die Teilnehmenden – Teil 1 Lernen und Lehren im Präsenzunterricht

PiGGY Bank

A Family Learning Model to Promote Financial Literacy

INHALT

*Einführung in das Handbuch für die Teilnehmenden der Kursleiterweiterbildung..... 2*

*Lernaktivität 1 – Wichtigkeit von Finanzkompetenzen..... 3*

*Lernaktivität 2 – Zeitgemässe pädagogische Überlegungen ..... 3*

*Lernaktivität 3 – Problembasierte Bildungsressourcen..... 6*

*Lernaktivität 4 – Entwicklung der problembasierten Bildungsressourcen..... 6*

*Leitfaden für die Erarbeitung eines Comics ..... 6*

*Leitfaden für die Erarbeitung eines Escape Rooms ..... 7*

*Leitfaden für die Erarbeitung eines WebQuests ..... 9*

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

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Zustimmung zu den Inhalten dar, die nur die Ansichten der Autoren wiedergeben, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.

# Einführung in das Handbuch für die Teilnehmenden der Kursleiterweiterbildung

Das zur vorliegenden Modulbeschreibung separate Handbuch bietet Unterstützung für die Kursleiterweiterbildung (25 Stunden Präsenzworkshop), die Kursleitende befähigen soll, eigene problembasierte Bildungsressourcen mit den entsprechenden Lerninhalten zu entwickeln. Das Handbuch richtet sich an die an der Weiterbildung teilnehmenden Kursleitende, damit diese ihre Arbeit im familienunterstützten Lehrprozess weiterentwickeln können. Das Handbuch für Kursleitende und das vorliegende Handbuch für die Dozierenden dieser Weiterbildung unterstützen sowohl die Dozierende als auch die Kursleitenden im Lehr- und Lernprozess.

## Aufbau der Kursleiterweiterbildung

Die Kursleiterweiterbildung beginnt mit einer Einführung in die Grundlagen der Finanzkompetenzen, bevor es seine Aufmerksamkeit auf das entwickelte Familienlernmodell des PIGGY BANK-Projekts und die verschiedenen altersspezifischen Ressourcen richtet. Das Handbuch ist als Begleitdokument für die Durchführung dieser Kursleiterweiterbildung konzipiert.

Das Handbuch für die Weiterbildung von Kursleitenden besteht aus den folgenden Elementen:

- Einführung
- Bedeutung von Finanzkompetenzen
- Wahl der passenden Methodik-Didaktik
- Präsentation der problembasierten Bildungsressourcen
- Entwicklung der problembasierten Bildungsressourcen

Die Kursleiterweiterbildung ist als 25-stündige Präsenzveranstaltung konzipiert:

| | | |
|---|---|---|
| **Tag 1** | 4 Stunden | Ein Einführungsworkshop zur Einführung in die Finanzkompetenz und zu den Grundsätzen des familiengestützten Lernens |
| **Tag 2** | 7 Stunden | Ein Workshop, der Best-Practice-Beispiele zur Entwicklung eines Online-Educational Escape Room, WebQuest und Comics aufzeigt |
| **Tag 3** | 7 Stunden | Ein Workshop, der Best-Practice-Beispiele zur Entwicklung eines Online-Educational Escape Room, WebQuest und Comics aufzeigt |
| **Tag 4** | 7 Stunden | Ein Workshop, in dem Kursleitende planen sollen, wie sie ihre eigenen problembasierten Lehr-/Lernressourcen entwickeln und damit beginnen |

## Lernziele

Nach Abschluss dieser Module sollten die Teilnehmenden

1. die PIGGY BANK-Projektziele, die Wichtigkeit der Finanzbildung und PIGGY BANK-Lehr-/Lernressourcen kennen.
2. die methodischen Überlegungen verstehen, die der Entwicklung von Escape Rooms, WebQuests und Comics zugrunde liegen.
3. die Lehrmethoden für verschiedene Altersgruppen verstehen und in der Lage sein, den Unterrichtsstil für jede Gruppe von Lernenden anzupassen.
4. in der Lage sein, ihre eigenen Comics, Escpae Rooms und WebQuests zu entwickeln.

## Zielgruppen von PIGGY BANK

Die primäre Zielgruppe des Projekts sind Familien mit jungen "Digital Natives", die mobile Technologien in ihrem täglichen Leben verwenden. Eine weitere Zielgruppe sind Kursleitende der Weiterbildung, welche mit den PIGGY BANK-Ressourcen im familiengestützen Lehr-/Lernprozess arbeiten sowie Dozierende, welche diese Kursleitende unterrichten. Das folgende Handbuch dient der Weiterbildung dieser Kursleitenden.

# Lernaktivität 1 – Wichtigkeit von Finanzkompetenzen

Geringe Finanzkompetenzen und die damit verbundenen Risiken – wie die Armutsspirale oder die gesellschaftliche Exklusion – sind enorm belastend für die betroffenen Personen.
In der Schweiz, beispielsweise, hatte jeder zweite Erwachsene bereits Schulden, jeder Zwanzigste hat offene Schulden. Bei den Jugendlichen hat gar jeder Vierte Schulden. Die vielen Online-Einkaufsmöglichkeiten und immer einfacher erhältliche Konsumkredite tragen zur Verstärkung dieses Problems bei.
Solide Finanzkompetenzen, d.h. ein bewusster Umgang mit den eigenen finanziellen Mitteln, sind darum zentral. Je früher dieses Bewusstsein geschaffen wird, je besser. Familien bzw. die Eltern beeinflussen den Umgang mit Geld der Kinder massgeblich.
Das Projekt PIGGY BANK möchte vor diesem Hintergrund Weiterbildungsanbieter befähigen, familienunterstütztes Lernen für den Erwerb von Finanzkompetenzen zu nutzen. Altersspezifische Lehr- und Lernressourcen alimentieren diesen Prozess.

# Lernaktivität 2 – Zeitgemässe pädagogische Überlegungen

Ziel der PIGGY BANK-Lehr-/Lernressourcen ist es, dass Kursleitende als Vertrauenspersonen von Familien bzw. Eltern auftreten können. Kursleitende sollen Familien unterstützen, eine Lernkultur zu entwickeln, das heisst Lernen soll alltäglich und selbstverständlich werden.
PIGGY BANK arbeitet mit Online-Escape Rooms und WebQuests, die ermöglichen, Themen des Alltags spielerisch zu behandeln. Dieser thematische Alltagsbezug und die Verwendung

von Technologien aus dem Alltag der Lernenden (Mobiltelefonen, Computer) soll die Lernmotivation erhöhen, im Sinne des konstruktivistischen Lernverständnisses.

## Lernen interessanter und nachhaltiger gestalten

Das Schulungsprogramm der PIGGY BANK zielt darauf ab, das Lernen durch den Einsatz szenario- und forschungsbasierter Bildungsressourcen interessanter und nachhaltiger zu gestalten. Als Kursleitende/r haben Sie die einzigartige Gelegenheit, die Lehrtätigkeiten und den Unterricht durch den Einsatz der pädagogischen Werkzeuge des PIGGY BANK-Projekts zu verbessern. Wenn Sie darüber nachdenken, wie Sie diese Bildungsressourcen verwenden möchten, sollten Sie die folgenden Perspektiven auf das Lehren und Lernen berücksichtigen:

- **Auf Vorkenntnissen aufbauen**

  Menschen lernen wirksamer, wenn das neu Gelernte an bestehende Kompetenzen anknüpft. Je mehr Sie Ihre Teilnehmenden und ihre Stärken und Interessen kennen lernen, desto besser können Sie Ihre Lehrtätigkeit auf sie als Lernende zuschneiden.

- **Jede und jeder Lernende ist einzigartig**

  Die Art und Weise, wie Sie am besten lernen, ist vielleicht nicht die gleiche wie die, auf die andere am besten lernen. Probieren Sie verschiedene Strategien aus, bis Sie eine (oder mehrere) finden, die für jeden Einzelnen und die Gruppe zu funktionieren scheint. Sie sollten bedenken, dass sich die Zielgruppe in diesem Projekt aus verschiedenen Altersstufen zusammensetzt. Daher ist es wichtig, den Ansatz an jedes Alter anzupassen.

- **Seien Sie kreativ**

  Wenn Lernen Spaß macht, sind die Menschen motiviert, sich aktiv zu beteiligen, und erinnern sich eher an das Gelernte.

- **Helfen Sie den Lernenden Aufgaben selbstständig zu lösen**

  Seien Sie eine Ressource für die Lernenden, während Sie ihnen Raum geben, ihre eigenen Antworten zu finden. Begleiten Sie sie durch alle Schritte im Lernprozess, damit sie ein ähnliches Problem oder eine ähnliche Frage später ohne Hilfe lösen können. Wenn die Lernenden um Hilfe bitten, versuchen Sie, Wege zu finden, wie Sie sie zur Selbsthilfe ermutigen können.

- **Auf Stärken konzentrieren und positives Feedback geben**

  Viele Lernende haben wahrscheinlich negative Erfahrungen in der Schule gemacht. Begegnen Sie diesen Gefühlen des Unbehagens mit Lob für das Erreichte und indem Sie sich auf neue Fähigkeiten und Fortschritte konzentrieren.

## Den Lernenden positive Disziplin vermitteln

Kursleitende in der Erwachsenenbildung haben oft die Aufgabe, Lernende in neuen Bereichen wie der Finanzbildung zu unterstützen, und oft wird von ihnen erwartet, dass sie die am stärksten marginalisierten Gruppen fördern. Für viele Menschen hörte die Ausbildung und die Bildungsteilnahme nach der obligatorischen Grundbildung auf. So bleiben auch die bestehenden Lernmöglichkeiten, wie Online-Lernmaterial zu Finanzkompetenzen, ungenutzt. Die PIGGY BANK-Kursleiterweiterbildung soll Kursleitende dabei unterstützen, diese Spirale zu durchbrechen und erwachsene Lernende spielerisch zum Erwerb von Finanzkompetenzen zu animieren.
Die meisten Probleme mit der Disziplin der Lernenden treten auf, wenn das zu Lernende nichts mit ihrem Leben und ihren Bedürfnissen zu tun hat. Sie können die Lernenden unterstützen, indem Sie ihnen helfen, ihre Bedürfnisse zu befriedigen. Dabei sind einige Grundregeln sinnvoll:

- **Erwartungen kommunizieren**

  Geben Sie klare Anweisungen für das, was Sie erreichen wollen, und beschreiben Sie das Verhalten, das Sie von den Lernenden während der Durchführung der Lernaktivitäten erwarten. Verwenden Sie einen professionellen Ton, wenn Sie kommunizieren und Anweisungen zu Übungen geben.

- **Respekt erwarten**

  Die Teilnahme am PIGGY BANK-Projekt ist eine aufregende Gelegenheit für Familien, um ihre Finanzkompetenzen zu entwickeln, und sollte als ein Privileg betrachtet werden. Jeder Lernende sollte Sie, die anderen Teilnehmer und die verwendete Technik respektieren.

- **Struktur bieten**

  Eine gut geplanter Kursablauf mit festgelegten Aktivitäten und Zielen bietet weniger Gelegenheiten für Unruhe.

- **Sinn für Humor zeigen**

  Nicht zu verwechseln mit Spott, benutzen Sie ein Lachen oder ein Lächeln, um die Spannung zu brechen oder einen möglichen Konflikt herunterzuspielen.

- **Positivität und Begeisterung ausstrahlen**

  Wenn Sie wollen, dass Ihre Lernenden die Messlatte in Bezug auf ihre Leistungen hoch ansetzen, stellen Sie sicher, dass Sie ihnen die positive Einstellung und den Enthusiasmus vermitteln, welche sie motivieren ihre Ziele zu erreichen.

# Lernaktivität 3 – Problembasierte Bildungsressourcen

Effektives Lernen in der Familie setzt voraus, dass für alle Familienmitglieder passende Lernmaterialien vorhanden sind. Für das PIGGY BANK-Projekt haben die Partner Bildungsressourcen für drei verschiedene altersspezifische Zielgruppen erstellt:

1. **Comics:** für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren – Diese Ressourcen bestehen aus einem monatlich erscheinenden Themen-Comic, der Grundlagen der Finanzkompetenzen vermittelt. Die Comics unterstützen, ein grundlegendes Verständnis dafür zu entwickeln, wie man mit Geld umgeht, wie man richtig budgetiert, wie man finanzielle Fallstricke erkennt, usw. Die vollständige Comic-Sammlung umfasst 12 monatliche Ausgaben, die sich mit 12 Themen der Finanzbildung befassen.
2. **Escape Rooms:** für Jugendliche zwischen 13 und 18 Jahren – Diese Ressourcen umfassen 12 Online-Lernressourcen mit Escape Rooms, die problem- und szenariobasiert Finanzkompetenzen vermitteln.
3. **WebQuests:** für junge Erwachsene im Alter von 19 bis 25 Jahren – Diese Ressourcen umfassen 12 WebQuest, die ebenfalls problembasiert den besseren Umgang mit Lebenssituationen fördern, die mit Finanziellem zu tun haben.

Die/der Dozierende gibt Ihnen Beispiele für jede problembasierte Bildungsressource. Danach erfahren Sie mehr zu den Comics, Escape Rooms und WebQuests, und Sie erhalten Vorlagen für die Entwicklung jeder dieser Ressourcen in digitaler Form.

# Lernaktivität 4 – Entwicklung der problembasierten Bildungsressourcen

## Leitfaden für die Erarbeitung eines Comics

### Einführung

Jeder Comic sollte mit seinem Inhalt für die Zielgruppe interessant und lehrreich sein. Der Leser sollte sich mit den Figuren identifizieren können und so lernen, wie er sich (verantwortungs-)bewusst verhalten kann, wenn er sich selbst in der beschriebenen Situation befindet. Um dies zu erreichen, muss sich der Inhalt an den Interessen und Zielen der Zielgruppe orientieren.

### Ebene

Abgesehen davon, dass die Comics interessant und lehrreich sein sollen, müssen sie für die Zielgruppe auch Spaß machen und aussagekräftig sein. Die Figuren aus den Comics müssen an das Alter der Zielgruppe angepasst sein, d.h. sie müssen so gestaltet sein, dass die Zielgruppe die Figuren mit realen Phänomenen und Situationen in Verbindung bringen kann. Es

ist notwendig, Comics zu schaffen, die den Leser dazu anregen, darüber nachzudenken, wie er in einer ähnlichen Situation umgehen würde. Da die behandelten Themen mit Alltagssituationen zu tun haben, ist es wichtig, das Niveau der Comics so an die Leser anzupassen, dass sie in der Lage sind, die Botschaft zu verstehen und das Gelernte im Alltag umzusetzen.

### Relevanz

Die Relevanz der Comic-Inhalte muss im Voraus überprüft werden, im Hinblick sowohl auf die Lernziele als auch auf den Alltagsbezug. Es ist sehr wichtig, dass die von uns verwendeten Inhalte etwas mit dem Leben der Leser zu tun haben und dass sie somit die Entscheidungsfähigkeit der Zielgruppe im Alltag positiv beeinflussen können. Der Text in den Comics muss sorgfältig verfasst werden, damit er nicht die falsche Botschaft an die Zielgruppe sendet und sie dazu verleitet, Entscheidungen mit negativen Auswirkungen zu treffen.

### Qualität

Alle Comics müssen genügend und qualitativ hochwertige Informationen liefern, die für den Kompetenzerwerb erforderlich sind. Alle Inhalte sollten an die wirtschaftliche und soziale Situation der Zielgruppe angepasst werden, damit der Comic einen Alltagsbezug hat und die Zielgruppe nicht unnötig verwirrt. So ist es beispielsweise wichtig, die Geldbeträge und die Art der Währung an die des jeweiligen Landes anzupassen.

### Standards und Szenario

Die Comics müssen auf den vordefinierten Inhalten, Lernzielen und pädagogischen Prinzipien basieren. Mit anderen Worten, der Leser muss die als Lernergebnisse definierten Kompetenzen erwerben. Durch das Lesen von Comics erwirbt der Leser wesentliche Kenntnisse und Fähigkeiten, die ihm in alltäglichen Situationen helfen. Wenn sie einer ähnlichen Situation im realen Leben begegnen, können sie besser reagieren als vor dem Lesen der Comics.

### Klare Botschaft und nützliche Fähigkeiten

Die Schritte, die die Figuren innerhalb des Comics unternommen haben, um ein Problem zu lösen, müssen dem Leser klar sein. Es muss klar sein, was der Unterschied einer positiven und einer negativen Problemlösung ist. In diesem Teil ist es wichtig, die Geschichte innerhalb des Comics auf einfache und klare Weise darzustellen, sodass die Botschaft für die Leser klar und aufschlussreich ist. Es ist wichtig, dass die Leser lernen, welches Verhalten in einer bestimmten Situation welche Konsequenzen mit sich bringen.

## Leitfaden für die Erarbeitung eines Escape Rooms

### Was ist ein digitaler Escape Room in der Bildung?

Ein digitaler Escape Room ist eine lustige Online-Challange mit Aufgaben, Rätseln, Indizien und geheimen «Schlössern» und anderen interessanten Elementen. Escape Rooms vermitteln in einem unterhaltsamen Lernprozess wertvolle Kompetenzen für das Leben. Die problemlösungsbasierten Aufgaben sind ansprechend und attraktiv für die Lernenden.

## Einführung in die Aufgabe

Die Einleitung zu jeder Aufgabe soll die Leserinnen und Leser ansprechen, sie in das Thema einführen und sie für die Arbeit an den Aufgaben und Testfragen motivieren. Um dies zu erreichen, muss sich der Text an den Interessen und Zielen der Zielgruppe orientieren.

## Testfragen

### Alltagsbezug

Escape Room-Aufgaben sollten für die Zielgruppe durchführbar und interessant sein und sie dazu anregen, darüber nachzudenken, wie die Aufgabe logisch und praktisch gelöst werden kann. Da Alltagsthemen behandelt werden, ist es wichtig, das Niveau der Aufgabe so auf die Leserinnen und Leser abzustimmen, dass sie in der Lage sind, die Aufgabe zu lösen, und so diejenigen Kompetenzen erwerben, die sie im Alltag auch anwenden können.

### Relevanz

Die Relevanz jeder Aufgabe muss im Voraus überprüft werden, im Hinblick sowohl auf die Lernziele als auch auf den Alltagsbezug. Es ist sehr wichtig, dass die Inhalte klar und verständlich und die Aufgaben lösbar und auf einem passenden Anspruchsniveau sind.

### Qualität

Alle Escape Rooms müssen genügend und qualitativ hochwertige Informationen liefern, die für den Kompetenzerwerb erforderlich sind. Alle Inhalte sollten an die wirtschaftliche und soziale Situation der Zielgruppe angepasst werden, damit die Aufgaben einen Alltagsbezug haben.

### Aufgabenschritte

Damit der Escape Room gelöst werden kann, müssen die Leserinnen und Leser wissen, welche Schritte nötig sind, um die Aufgaben zu lösen, und in welcher Reihenfolge.

### Standards

Die Escape Rooms müssen auf den vordefinierten Inhalten, Lernzielen und pädagogischen Prinzipien basieren. Zuerst muss definiert werden, was die Lernziele und -ergebnisse sind, bevor der Escpae Room entwickelt wird.

### Lösung der Aufgaben

Die erwarteten Lösungen und Lösungswege der Aufgaben müssen klar und eindeutig sein. Die/der Kursleitende muss die Lernenden unterstützen, eine korrekte Lösung zu erarbeiten, damit sie die Online-Aufgaben erfolgreich lösen können.

## Ein guter Tipp zum Schluss

Wie die Einleitung muss auch der Abschluss der Aufgabe für die Lernenden interessant und lehrreich sein. Der letzte Teil des Escape Rooms bietet die Gelegenheit, das erlernte Wissen und die Fähigkeiten zusammenzufassen. Er ist auch ein Raum für die Abstraktion der gelernten Inhalte auf Alltagssituationen. Zum Schluss kann eine Empfehlung stehen, das Gelernte im Alltag anzuwenden.

# Leitfaden für die Erarbeitung eines WebQuests

## Was ist ein WebQuest?

Eine WebQuest ist eine Bildungsressource, mit der die Lernenden selbstständig Informationen, vorwiegend aus dem Internet, suchen und ein bestimmtes Endprodukt erarbeiten. WebQuest bestehen in der Regel aus folgenden Teilen:

- Einführung
- Aufgabenstellung
- Hilfsmittel
- Selbsteinschätzung
- Fazit und Abschluss

## Einführung

### Motivation

Die Einleitung zu jeder Aufgabe soll die Leserinnen und Leser ansprechen, sie in das Thema einführen und sie für die Arbeit an den Aufgaben und Testfragen motivieren. Um dies zu erreichen, muss sich der Text an den Interessen und Zielen der Zielgruppe orientieren.

### Bestehendes und neues Wissen

Der einführende Text sollte die Lernenden mit Wissen abholen, das sie bereits mitbringen. Dann sollte kurz und klar aufgezeigt werden, was sie nach der Übung können und welches Wissen sie erwerben werden.

## Aufgabenstellung

Die Aufgabenstellung ist der schwierigste und kreativste Teil der Entwicklung einer WebQuest. Die Aufgabe ist die formale Beschreibung dessen, was die Lernenden in der WebQuest oder ihrem Endergebnis produzieren werden. Die Aufgaben sollten aussagekräftig sein und Spaß machen.

### Niveau der Aufgaben

Die Aufgaben sollten machbar, interessant und für die Zielgruppe unterhaltsam sein. Die Aufgaben sollten voraussetzen, dass die Lernenden Informationen aus mehreren Quellen zusammentragen müssen, damit sie eine angemessene und kreativen Lösung oder einem "Produkt" erarbeiten können. Wenn möglich, ist es wünschenswert, dass der/die Lernden seine/ihre Meinung zum Thema in seinem/ihrem "Endprodukt" zum Ausdruck bringt.

### Standards

Die WebQuest müssen auf den vordefinierten Inhalten, Lernzielen und pädagogischen Prinzipien basieren. Zuerst muss definiert werden, was die Lernziele und -ergebnisse sind, bevor der WebQuest entwickelt wird.

## Hilfsmittel

### Vorgehen

Die Lernenden müssen das Vorgehen genau kennen, das nötig ist, um das Ziel der Aufgabe zu erreichen.

### Zusammenarbeit

Gewisse WebQuests vermitteln Kompetenzen in Bezug auf die Zusammenarbeit (mit Freunden, Familie, etc.), um einzelne Schritte in der WebQuest lösen zu können oder, um das Endprodukt zu erarbeiten. Die Präsentation des WebQuest-Produkts/Ergebnisses ist eine Gelegenheit, neu erworbene Kompetenzen zu präsentieren und zusammenzufassen.

### Relevanz

Jede aufgeführte Quelle (Link) muss aussagekräftig sein und die zur Lösung der Aufgabe nötigen Informationen müssen vorhanden sein.

### Qualität

Die Qualität der Inhalte und der Aufgabenstellung ist sehr wichtig, da es sich um eine offene Aufgabenstellung handelt. Die grafische Gestaltung ist weniger entscheidend, aber sie trägt zur Attraktivität und zum Erfolg jeder WebQuest bei.

## Selbsteinschätzung

Dieser Teil der WebQuest wird normalerweise in Form eines Fragebogens gemacht, in dem der/die Lernende sein/ihr erworbenes Wissen bewertet, indem er/sie Fragen mit "Ja" oder "Nein" beantwortet. (Beispiel: Nachdem ich diese WebQuest abgeschlossen habe, kann ich: einschätzen, welche Art von Schulden für mich problematisch sind: Ja / Nein).

## Abschluss

Wie die Einleitung muss auch der Abschluss der Aufgabe für die Lernenden interessant und lehrreich sein. Er bietet Gelegenheit, das erlernte Wissen und die Fähigkeiten zusammenzufassen. Er ist auch ein Raum für die Abstraktion der gelernten Inhalte auf Alltagssituationen. Zum Schluss kann eine Empfehlung stehen, das Gelernte im Alltag anzuwenden.

# 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