Weiterbildung für Kursleitende

Handbuch für die Teilnehmenden – Teil 2: Online-Selbststudium

PiGGY Bank

A Family Learning Model to Promote Financial Literacy

CONTENT

Einführung *2*

Lernaktivität 1 – Piggy Bank Comics *2*

Lernaktivität 2 – Eigene Comics konzipieren und entwickeln *7*

Vier Schritte zum eigenen Comic 7

Lernaktivität 3 – Piggy Bank Escape Rooms *8*

Wie problembasiertes Lernen und Ressourcen funktionieren und warum sie für Lernende so attraktiv sind 9

Lernaktivität 4 – Piggy Bank WebQuests *10*

Lernaktivität 5 – Ein eigenes WebQuest entwickeln *10*

Lernaktivität 6 – Fernunterricht während und nach der Pandemie *12*

Was ist Fernunterricht? 13

Synchrones vs. asynchrones Lernen im Fernunterricht 13

Inwiefern ist Fernunterricht abwechslungsreich und interessant? 14

Was sind die Nachteile des Fernunterrichts? 14

Good Practice für den Online-Unterricht 14

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

Dieser Teil des Weiterbildungsprogramms folgt auf das Lernen im Präsenzunterricht (Teil 1). Er enthält Lernmaterialien für etwa 35 Stunden Selbststudium. Sie können Ihr Studium selbst in die Hand nehmen und die Themen und Lernblöcke auswählen, an denen Sie interessiert sind.
Wir erinnern Sie daran, dass das gesamte Trainingsprogramm aus zwei Teilen besteht: Lernen im Präsenzunterricht (25 Stunden) und Selbststudium (35 Stunden). Das Trainingsprogramm hilft in erster Linie Erwachsenenbildnern, das Potenzial der Bildungsressourcen des Piggy Bank Projekts zu nutzen, die verschiedene szenariobasierte Bildungsressourcen beinhalten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, weitere Fähigkeiten zu erlernen und zusätzliches Wissen zu erwerben, um Ihre Arbeit als Erwachsenenbildner zu verbessern, insbesondere im Bereich der szenario- und problembasierten Lehr- und Lernressourcen.

Nach Abschluss dieses Teils des Trainingsprogramms werden Sie in der Lage sein:

1. 12 Piggy Bank Comics im Lehr-/Lernprozess zu nutzen.
2. Ideen und Geschichten für Ihre eigenen Comics zu entwerfen.
3. 12 Piggy Bank Escape Rooms im Lehr-/Lernprozess zu nutzen.
4. Erklären, wie problembasierte Bildungsressourcen funktionieren und warum sie für Lernende so wertvoll sind.
5. 12 Piggy Bank WebQuests im Lehr-/Lernprozess zu nutzen.
6. WebQuests zu verschiedenen Themen zu erarbeiten.
7. Um den Fernunterricht Ihrer Schüler zu verbessern und die Online-Ressourcen des Piggy Bank Projekts in Ihre Online-Lernmittel einzubeziehen.

Legen Sie los und genießen Sie Ihr Selbststudium!

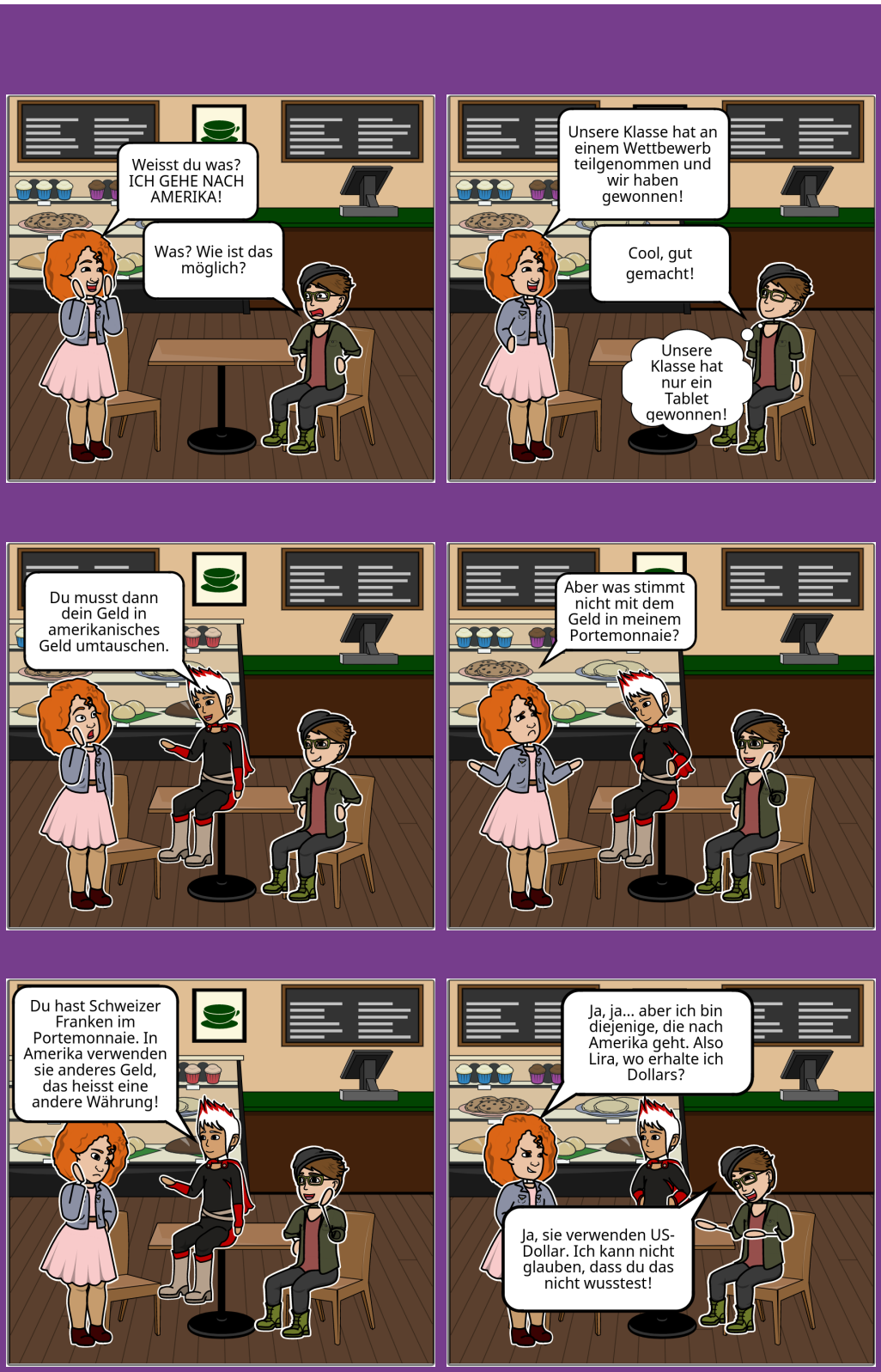
Lernaktivität 1 – Piggy Bank Comics

Lernziele

- **Machen Sie sich mit allen Comic-Heften des Piggy Bank Projekts vertraut.**
- **Überlegen Sie, wie Sie diese Bildungsressourcen als Lehrperson oder Elternteil praktisch nutzen können.**

Das Team des Piggy Bank Projekts hat 12 Comics zur Unterstützung der finanziellen Bildung von Kindern entwickelt. Diese Comics sind für Kinder im Alter von 6 bis 12 Jahren gedacht. Die komplette Comic-Kollektion umfasst 12 Comics. Jeder von ihnen beschäftigt sich mit einem anderen Thema der finanziellen Bildung. Werfen wir einen Blick darauf, wie einer der Piggy Bank-Comics aussieht.

PiGGY Bank
A Family Learning Model to Promote Financial Literacy
Sparschwein
Die Abenteuer der Geld-Helden
Comic 12 – März – Währungen auf der ganzen Welt
Ich bin Penny und das ist mein Bruder Cash
Mit der Hilfe der Helden Marc, Rupee und Lira werden wir etwas über Geld lernen!
Ich bin Marc!
Ich bin Lira!
Ich bin Rupee!


Weisst du was? ICH GEHE NACH AMERIKA!
Was? Wie ist das möglich?
Unsere Klasse hat an einem Wettbewerb teilgenommen und wir haben gewonnen!
Cool, gut gemacht!
Unsere Klasse hat nur ein Tablet gewonnen!
Du musst dann dein Geld in amerikanisches Geld umtauschen.
Aber was stimmt nicht mit dem Geld in meinem Portemonnaie?
Du hast Schweizer Franken im Portemonnaie. In Amerika verwenden sie anderes Geld, das heisst eine andere Währung!
Ja, ja... aber ich bin diejenige, die nach Amerika geht. Also Lira, wo erhalte ich Dollars?
Ja, sie verwenden US-Dollar. Ich kann nicht glauben, dass du das nicht wusstest!

Du erhältst Dollars in einer Bank... Aber frage auf jeden Fall nach amerikanischen Dollars!
Haha, du weisst eben doch nicht alles!
Was, es gibt verschiedene Arten von Dollars?
Ja, viele Länder verwenden Dollars - Kanada, Hongkong, Australien, Singapur, Neuseeland...
Das wusste ich nicht! Entschuldige, Penny!
Es gibt viele verschiedene Währungen auf der ganzen Welt!
Komm Cash, sehen wir uns all die verschiedenen Währungen im Internet an!
Cool, tolle Idee! Wir können mein Tablet benutzen!
Jeden Rappen, den du heute sparst, bringt dir mehr Geld in der Zukunft!

Tipps für Eltern

Die ganze Familie kann bei der Übung mitmachen:

Zeigen, wie's geht: Zeigen Sie den Kindern die in Ihrem Land verwendete Währung. Besprechen Sie den Wert der einzelnen Noten und Münzen.

Diskutieren: Sprechen Sie mit den Kindern über den Euro und erklären Sie ihnen, dass 19 Länder in der Europäischen Union diese Währung verwenden. Gehen Sie weiter darauf ein, indem Sie die Länder in Europa anschauen, die den Euro nicht verwenden. Diskutieren Sie die verschiedenen Währungen dieser Länder.

Verstehen: Erzählen Sie Kindern, dass Währungen aus anderen Ländern einen anderen Wert haben: 1 € entspricht beispielsweise nicht 1 Franken. Erklären Sie, dass die Zentralbanken in jedem Land den Werte ihrer Währung festlegen. Wechselkurse werden verwendet, um den Wert einer Währung gegenüber einer anderen zu berechnen. Zeigen Sie den Kindern ein Online-Währungsumrechnungstool. Berechnen sie damit den Wert von 10 Schweizer Franken in Euro, amerikanischen Dollar, chinesischen Juan usw.

Erklären: Beschreiben Sie, wie Sie Schweizer Franken in eine Fremdwährung wechseln. Gehen Sie auf eine Bank? Machen Sie es online? Bezahlen Sie dafür Gebühren?

Lernen macht Spass!

Ordne das Land der Währung zu. Findest du für jede Währung den richtigen Namen?

Polen		**Pfund**
Spanien		**Euro**
Amerika		**Zloty**
England		**Dollar**

Kofinanziert durch das Programm Erasmus+ der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.
2019-1-CZ01-KA204-061127

Beachten Sie, dass das Comicbuch eine Geschichte für Kinder, aber auch einen Abschnitt für Eltern enthält. So unterstützen diese Comics das Lernen in der Familie im Bereich der finanziellen Bildung.

Aufgabe

Ihre Aufgabe ist es, sich mit allen 12 Comics des Piggy Bank Projekts vertraut zu machen und zu überlegen, inwieweit Sie diese in Ihrer pädagogischen Praxis oder möglicherweise für die Förderung Ihrer Kinder im Bereich der finanziellen Allgemeinbildung nutzen können. Alle Bildungsressourcen von Piggy Bank sind auf www.piggybank.eu verfügbar.

Lernaktivität 2 – Eigene Comics konzipieren und entwickeln

Lernziele

- **Den Prozess, ein Comic-Buch vorzubereiten, verstehen.**
- **Ein eigenes Comic für Bildungszwecke vorbereiten können.**

Vier Schritte zum eigenen Comic

1. **Am Anfang steht immer eine Idee.**

Alles beginnt mit einer Idee, und ein Comic ist keine Ausnahme. Eine gute Idee und eine gute Geschichte sind entscheidend für den Erfolg eines Comics, Romans oder Films. Sie haben ein leeres Blatt Papier und Ihre Fantasie. Erwecken Sie eine neue Geschichte und neue Helden zum Leben. Wenn Ihnen eine kreative Idee einfällt, folgen Sie ihr. Sie wissen nie, wohin es Sie führen wird.

2. **Schreiben Sie eine Storyline**

Einer der häufigsten Fehler ist, mit dem Zeichnen Ihres Comics zu beginnen, bevor Sie Ihre Geschichte ausarbeiten. Dieses Verfahren führt nicht zum Erfolg. Nehmen Sie sich Zeit, um eine **Storyline** zu schreiben.
Die folgenden grundlegenden Fragen können Ihnen beim Start helfen.

- Was wird das Thema meines Comics sein?
- Wer wird die Hauptfigur sein?
- Was wird am Anfang, in der Mitte und am Ende meiner Geschichte passieren?

3. Zeichnen Sie das Comicbuch

Sobald Ihre Storyline fertig ist, können Sie mit dem Zeichnen beginnen. Unabhängig davon, ob Sie auf Papier oder digital arbeiten, ist das Zeichnen des Comics eine anspruchsvolle und zeitaufwändige Arbeit. Glücklicherweise gibt es Software, die Ihre Arbeit unterstützen und beschleunigen kann. Es ist auch wichtig, genügend Zeit zu haben, um die richtigen Farben und Schriftarten auszuwählen. Diese sind wichtig für die Atmosphäre und Attraktivität des Comics. In dieser Phase des Prozesses muss Ihre Arbeit jedoch nicht perfekt sein. Konzentrieren Sie sich darauf, Ihren Comic zu zeichnen. Sie können später daran arbeiten, ihn zu perfektionieren.

4. Bekannt machen

Du hast einen Comic gemacht. Was nun?
Jetzt kannst du ihn bekannt machen und nutzen. Das Beste, was Sie tun können, ist, den Menschen von Ihrem Comic zu erzählen. Zeigen Sie ihn Ihren Freunden, Ihrer Familie, Ihren Kollegen, Ihren Schülern. Erzählen Sie der Welt von Ihrem Comic! Glücklicherweise machen es Social-Media-Sites wie Facebook, Instagram und Twitter relativ einfach.

Aufgabe

Jetzt ist es an Ihnen, einen Comic zu machen. Comics zu machen mag nach einer unmöglichen Mission klingen. Aber es ist nicht so unmöglich, wie es scheinen mag. Finden Sie Inspiration und Techniken auf YouTube oder Google. Suchen Sie zum Beispiel nach:

- Comics für Anfänger.
- Comics selber machen.

Und dein kreatives Abenteuer kann beginnen!

Lernaktivität 3 – Piggy Bank Escape Rooms

Lernziele

- **Eine Übersicht über die Escape Rooms des Piggy Bank Projekts haben**
- **Sich mit Möglichkeiten befasst haben, wie sie diese Ressourcen in der Bildung einsetzen können.**
- **Verstehen, wie problembasiertes Lernen funktioniert und was es so effektiv macht**

Das Piggy Bank-Projektteam hat 12 Escpae Rooms entwickelt. Diese Bildungsressourcen richten sich an junge Menschen zwischen 13 und 18 Jahren. In den Escpae Rooms des Piggy Bank-Projekts werden innovative Lernressourcen vorgestellt, die sich mit Schlüsselthemen der Finanzkompetenz befassen. Für jeden Raum entwickelte Szenarios enthalten reale Situationen und Probleme. Die Entwicklung von Szenarios von Grund auf, ermöglicht den Lernstand der Lernenden und verschiedene Niveaus zu berücksichtigen. Alle Fluchträume sind von einer Geschichte über Außerirdische eingerahmt. Die Geschichte motiviert die Schüler, alle Escape Rooms zu absolvieren.

Aufgabe

Ihre Aufgabe ist es, alle 12 Escape Rooms des Piggy Bank Projekts zu durchlaufen und darüber nachzudenken, inwieweit Sie sie in Ihrer pädagogischen Praxis im Bereich der Finanzkompetenz einsetzen können. Alle Bildungsressourcen von Piggy Bank sind auf www.piggybank.eu verfügbar.

www.piggybankproject.eu

Wie problembasiertes Lernen und Ressourcen funktionieren und warum sie für Lernende so attraktiv sind

Was ist problemorientiertes Lernen (POL)?
Es ist ein pädagogischer Ansatz, der die Lernenden aktiv in eine Situation versetzt, die real, relevant und mit dem Thema des Unterrichts verbunden ist. Es macht viel mehr Spaß, durch das Lösen von Problemen zu lernen, als nur Wissen auswendig zu lernen. Die Lernenden stehen vor einem Problem, sie müssen die richtige Lösung finden und umsetzen.

Problemorientertes Lernen und Ressourcen sind ein leistungsfähiges Instrument für die Bildung, das Lernende einbezieht und ihnen einen Anreiz bietet, verschiedene Fähigkeiten durch aktives und unterhaltsames Lernen zu fördern. Es motiviert und versetzt die Lernenden in relevante Probleme und Situationen. Durch aktive Teilnahme werden die Lernenden eingeladen, sich an der Problemlösung zu beteiligen. Solche Aktivitäten können für junge Lernende sehr inspirierend sein, die motiviert sind, kreativ zu denken und neue Kenntnisse und Fähigkeiten auf eigene Weise zu entdecken. Darüber hinaus ist die Fähigkeit, mit neuen Problemen und Herausforderungen des Lebens umzugehen, wichtig für das ganze Leben.

Wie funktioniert problembasiertes Lernen?
Die Antwort auf diese Frage ist einfach und kann als dreiphasiger Prozess formuliert werden. Die erste Phase ist das Engagement, durch das die Schüler von einer umfassenderen Idee zu einem spezifischeren und konkreteren Problem übergehen. Die zweite Phase ist die Untersuchungsphase, in der Studierende forschen und eine Basis für konkrete Lösungen entwickeln.

Die letzte Phase ist das Handeln, in der Lösungen entwickelt und implementiert und die Ergebnisse ausgewertet werden.

Lernaktivität 4 – Piggy Bank WebQuests

Lernziele

- **Eine Übersicht über alle WebQuests von Piggy Bank haben**
- **Sich mit Möglichkeiten befasst haben, wie sie diese Ressourcen in der Bildung einsetzen können**
- **Selber WebQuests entwickeln können**

Das Piggy Bank-Projektteam hat 12 WebQuests entwickelt, die die Lernenden dazu ermutigen, ihre Finanzkompetenzen zu entwickeln. Diese Bildungsressourcen richten sich an Jugendliche zwischen 19 und 25 Jahren. WebQuest ist eine "investigative" Aktivität, bei der die Schüler alle Informationen aus dem Internet erhalten. Lehrpersonen stellen ihren Lernenden Aufgaben zur Verfügung, die relevante Links zu Websites entsprechend dem gelösten Problem enthalten. Der Zweck der Verwendung von WebQuests besteht darin, die Lernenden zu ermutigen, Informationen anzuwenden, anstatt sie nur zu sammeln. WebQuest unterstützt kritisches Denken durch Analysieren, Finden und Erstellen von Lösungen.

Aufgabe

Ihre Aufgabe ist es, alle 12 WebQuests des Piggy Bank Projekts zu durchlaufen und darüber nachzudenken, wie Sie sie in Ihrer pädagogischen Praxis im Bereich der Finanzkompetenz einsetzen können. Alle Bildungsressourcen von Piggy Bank sind auf www.piggybank.eu verfügbar.

www.piggybankproject.eu

Lernaktivität 5 – Ein eigenes WebQuest entwickeln

WebQuests sind eine strukturierte Lernerfahrung, bei der Online-Links zu Informationsquellen und authentischen Aufgaben verwendet werden, die die Lernenden motivieren. Die WebQuests erleichtern die Entwicklung individueller Fachkenntnisse und unterstützen die

Teilnahme an einem Prozess, der neu erworbene Informationen in ein differenzierteres Verständnis umwandelt. Die WebQuests können als Einzelaktivitäten oder Gruppenaktivitäten durchgeführt werden - mit 4-5 Lernenden pro Gruppe; zu Zweit oder kleineren Gruppen von 3 Personen. Die WebQuests können die verschiedenen Aufgaben mehrerer Niveaus vom Anfänger bis zum Experten umfassen. Jedes WebQuest besteht aus mehreren Teilen, die als wichtig angesehen werden. Diese Teile umfassen die Einführung, die Aufgaben, den Prozess und die Ressourcen, die Selbstbewertung und das Fazit.

Einführung

Hier definieren Sie, was das Thema dieses bestimmten WebQuest ist, und kontextualisieren die Aufgabe des WebQuest. Wenn Sie beispielsweise planen, ein WebQuest zu erstellen, in dem Lernende eine Reise zum Mars planen müssen, bieten Sie in der Einführung z. B. einige einführende Fakten zum Mars. Oder wenn Sie Ihre Lernenden bitten, herauszufinden, wie Sie Bandengewalt in einem Quartier stoppen können, können Sie in der Einleitung einige Fakten über Bandengewalt in Europa vorstellen. Ihr Ziel sollte es sein, die Lernenden abzuholen und sie zum Abschluss der WebQuest-Aktivität zu motivieren. Daher ist es oft ratsam, Themen auszuwählen, die ihren Alltag widerspiegeln oder mit ihren Interessen oder Zielen in Einklang stehen.

Aufgaben

Im Abschnitt Aufgaben geben Sie genau an, was die Lernenden am Ende der WebQuest-Aktivitäten erreichen sollen. Sie möchten, dass ihre Aufgaben Spaß machen und ansprechend und sinnvoll sind. Einige WebQuests enthalten Aktivitäten, die die Kommunikation mit anderen Personen aus bestimmten Zielgruppen fördern. Schließlich sollte die Aufgaben mit einem konkreten Ergebnis enden:

- eine Idee einer Jury vorstellen (im Rollenspiel mit Lehrern);
- Vorbereitung einer PowerPoint-Präsentation oder Google Slides;
- ein kurzes Video auf ihrem Smartphone produzieren;
- einen Vox Pop in ihrem Gebiet zu einem lokalen Thema durchführen;
- einen Flyer über Canva entwerfen;
- Entwicklung eines Geschäftsmodells für eine neue Idee usw.

Prozess & Ressourcen

In diesem Abschnitt werden die Lernenden durch den Prozess und alle Ressourcen geführt, die ihnen helfen, alle zugehörigen Informationen zu erhalten, um mit den Lernaktivitäten fortzufahren und die Aufgaben abzuschließen. Einige Beispiele für Ressourcen, die in diesem Abschnitt verwendet werden, sind Videos, Artikel usw. Die Lernenden werden angeleitet und erhalten klare Anweisungen, was sie bei jeder Aufgabe und nach Durchlaufen der Ressourcen tun sollen.

Selbstbewertung
Im Bewertungsabschnitt werden die Lernenden gebeten, einen einfachen Ja / Nein-Fragebogen auszufüllen, in dem die Kenntnisse und Fähigkeiten reflektiert werden, die in den vorherigen Abschnitten von WebQuest erworben wurden. Die Fragen zum Fragebogen können mit einer detaillierten Liste der Themen verknüpft sein, die im Web-Quest behandelt werden.

Fazit
Dieser Abschnitt ist der letzte Abschnitt des WebQuest und enthält eine Zusammenfassung dessen, was die Lernenden gerlernt haben. Diese Informationen können in wenigen Sätzen und / oder Aufzählungspunkten angegeben werden, um klar und benutzerfreundlich zu sein. Die Schlussfolgerung kann auch eine Verallgemeinerung der erlernten Kenntnisse und Fähigkeiten oder nützliche Tipps und bewährte Verfahren enthalten.

Aufgabe

Ihre Aufgabe ist es, ein WebQuest für Ihre Lernenden vorzubereiten. Sie können das Thema und den Schwierigkeitsgrad nach eigenem Ermessen auswählen. Vergessen Sie nicht, alle folgenden Teile in Ihr WebQuest aufzunehmen.

- Einführung
- Aufgaben
- Prozess & Ressourcen
- Selbstbewertung
- Fazit

Lernaktivität 6 – Fernunterricht während und nach der Pandemie

Lernziele

- **Sie verfügen über Fähigkeiten und Kenntnisse darüber, wie Sie das Fernstudium Ihrer Schüler verbessern können.**
- **Sie nehmen die Online-Ressourcen des Piggy Bank-Projekts in Ihre Online-Lernwerkzeuge auf.**

Die COVID-19-Pandemie hat die Bildungssysteme weltweit getroffen. Die meisten Regierungen beschlossen, Bildungseinrichtungen vorübergehend zu schließen, um die Verbreitung von COVID-19 zu verringern. Viele Schulen wechselten über Plattformen wie Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams usw. zum Online-Fern-Unterricht.

Schulschließungen wirkten sich insbesondere auf Lernende, Lehrer und Familien aus. Schulschließungen als Reaktion auf die Pandemie haben die Frage nach digitalem Lernen und Qualität des Fernunterrichts aufgeworfen. Die Regierungen empfahlen die Verwendung von Fernunterricht und offenen Bildungsanwendungen, Quellen und Plattformen, mit denen Schulen und Lehrer Lernende aus der Distanz unterrichten können.

Was ist Fernunterricht?

Fernunterricht ist eine Möglichkeit, Schüler online zu unterrichten. Lektionen und Lernmaterialien werden über das Internet bereitgestellt. Die Schüler arbeiten von zu Hause aus, nicht in einem Klassenzimmer. Für viele Lehrer war diese Unterrichtsform neu und sie mussten lernen, sie in den Unterricht umzusetzen. Aufgrund des Coronavirus wurde Fernunterricht - normalerweise ein Unterrichtsstil, der von Hochschulen und Universitäten verwendet wird - auch auf anderen Bildungsstufen übernommen. Alle Schulen waren gezwungen, online-basierte Lernmöglichkeiten zu schaffen und dies effektiv zu tun.
Fernunterricht kann einige Schüler benachteiligen. Schüler mit eingeschränkter Computerausrüstung oder ohne Internetzugang haben möglicherweise Probleme. Und diejenigen, die zusätzliche Hilfe bei Motivation und Organisation benötigen, können auch Schwierigkeiten haben, wenn sie sich nicht mehr in einer traditionellen Unterrichtsumgebung befinden.

Synchrones vs. asynchrones Lernen im Fernunterricht

Fernunterricht umfasst in zwei Komponenten des Lernens:

Synchrones Lernen
Synchron bedeutet "gleichzeitig". Es bezieht sich auf eine Methode zur Bereitstellung von Bildung, die in Echtzeit erfolgt. Es erfordert Live-Kommunikation online. Um dies zu erreichen, werden Technologien wie Telekonferenzen eingesetzt. Synchrones Lernen ist weniger flexibel als andere Formen des Fernunterrichts. Schließlich müssen sich die Lernenden zu festgelegten Zeiten mit ihrem Lehrer und ihren Klassenkameraden treffen. Dieser Ansatz schränkt die Fähigkeit des Lernenden ein, in seinem eigenen Tempo zu lernen. Es kann einige Lernende frustrieren, die sich nach der Freiheit des asynchronen Lernens sehnen.

Asynchrones Lernen
Beim asynchronen Lernen erhalten die Lernenden Anweisungen und Aufgaben und lernen unabhängig voneinander. Sie haben die Freiheit, in ihrem eigenen Tempo zu arbeiten. Die Lernenden können über die geplante Besprechungs- oder Unterrichtszeit hinaus auf Bildungsinhalte zugreifen und über Online-Konversationen, Quiz oder Videokommentare nach eigenem Zeitplan interagieren. Lehrer und Lernende profitieren von der Flexibilität des asynchronen Lernens, da sie Bildungsinhalte erstellen und konsumieren können, wenn es für sie günstig ist. Auf die Lernmaterialien kann jederzeit und überall zugegriffen werden. Das Piggy Bank-Projektteam hat Escape-Räume, WebQuests und Comics erstellt, die Beispiele für Bildungsinhalte sind, die im asynchronen Unterricht verwendet werden können. Natürlich besteht immer ein Bedarf an virtueller Live-Interaktion zwischen Lehrern und Lernenden.

Inwiefern ist Fernunterricht abwechslungsreich und interessant?

Fernunterricht kann viele Aktivitäten kombinieren. Zum Beispiel können Lernende:

- Vorträge, Videos oder Präsentationen ansehen;
- die Diskussionsthemen recherchieren;
- Diskussionsbeiträge einreichen;
- Arbeiten an Aufgaben oder Projekten;
- an Videokonferenzen teilnehmen;
- Nachrichten senden und mit dem Lehrer und anderen Lernenden diskutieren;
- Online-Quiz und Rätsel lösen;
- Wissen durch Online-Tests testen;
- Lernspiele spielen;
- Lernplattformen verwenden usw.

Was sind die Nachteile des Fernunterrichts?

Betrachten wir einige der Nachteile. Lernende sind einem höheren Risiko der Online-Ablenkung ausgesetzt. Ohne persönliche Treffen können die Schüler Fristen und Motivation aus den Augen verlieren. Lernende, die alleine gut arbeiten, können diese Hindernisse leicht überwinden. Lernende, die Probleme beim Priorisieren haben, können stolpern. Dies gilt auch für diejenigen, denen es an organisatorischen Kompetenzen mangelt. Fernunterricht ist mit versteckten Kosten für Familien verbunden. Diese Kosten umfassen:

- Kauf eines zuverlässigen Computers für jedes Kind
- Eine schnelle Internetverbindung haben
- Kauf einer Webkamera (in einigen Fällen)
- Computerwartung
- Infrastruktur (z. B. Strom)

Nicht alle Lernenden haben Zugriff auf diese Ressourcen. Fernunterricht kann sie deutlich benachteiligen. Eine langsame Internetverbindung beeinträchtigt die Online-Teilnahme eines Lernende.

Good Practice für den Online-Unterricht

Kursleitende müssen nicht das Gefühl haben, bei Null anzufangen. Hier sind einige Tipps, um bessere Online-Lektionen für Ihre Lernenden zu erstellen.

- Machen Sie ein Einführungsvideo für Ihren Unterricht.
- Zusätzliche Information zum Lernen und Erinnerungen bereitstellen.
- Bringen Sie Gastredner und Experten mit. Verwenden Sie synchrone Live-Chats, die einige Experten dazu bringen, ihre Erfahrungen auszutauschen und Fragen zu beantworten.
- Geben Sie aussagekräftiges Feedback.

- Lassen Sie die Lernenden die Diskussion leiten. Versuchen Sie, die Diskussionen aussagekräftiger und ansprechender zu gestalten. Ein Tipp ist, den Lernenden die Möglichkeit zu geben, ein Diskussionsforum zu moderieren oder zu leiten, anstatt nur teilzunehmen.
- Am Lernen teilnehmen. Das Beste, was Sie für Ihre Lernenden tun können, ist, sie auch aus der Ferne am Lernprozess teilzunehmen und zu unterstützen. Bleiben Sie in Diskussionsforen aktiv, stellen Sie Fragen und kommentieren Sie einzelne Beiträge von Lernenden.

Aufgabe

Überlegen Sie, wie Sie die Lehrmittel des Piggy Bank-Projekts in Ihrer Unterrichtspraxis einsetzen können. Denken Sie daran, dass finanzielle Bildung und finanzielle Kompetenz für Jugendliche von entscheidender Bedeutung sind. Finanzielle Bildung bereitet sie auf das wirkliche Leben vor. Ohne grundlegende Finanzkompetenzen kann es schnell passieren, in finanzielle Fallen zu geraten, ohne es zu wissen. Es kann sogar Jahrzehnte dauern, bis schlechte Entscheidungen in Sachen Finanzen wieder behoben sind. Wenn Jugendliche eine qualitativ hochwertige Finanzbildung erhalten, bevor sie diese Fähigkeiten benötigen, werden sie zu gegebener Zeit darauf vorbereitet sein. Junge Erwachsene mit soliden Finanzkompetenzen haben von Anfang an eine weitaus größere Chance, ein Leben in Sicherheit zu führen. Finanzielle Bildung ist für Jugendliche wichtig, weil es ihnen einen Vorsprung im Leben bietet.

Danke für Ihre Teilnahme im Projekt

PiGGY 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