Weiterbildung für Kursleitende

Handbuch für die Dozierenden – Teil 1: Lernen und Lehren im Präsenzunterricht

PiGGY Bank

A Family Learning Model to Promote Financial Literacy

INHALT

PIGGY BANK-Kursleiterweiterbildung: Um was geht's? *2*

Einführung **2**

Zielgruppen von PIGGY BANK **2**

Zwei Teile der Kursleiterweiterbildung **2**

Hintergrund und Motivation der Kursleiterweiterbildung zu Finanzkompetenzen **3**

Einführung ins Handbuch für die Teilnehmenden an der Kursleiterweiterbildung für das Lernen und Lehren im Präsenzunterricht *4*

Aufbau der Kursleiterweiterbildung **4**

Lernziele **5**

Pädagogische Überlegungen *5*

Lernen interessanter und nachhaltiger gestalten **5**

Den Lernenden positive Disziplin vermitteln **6**

Problembasierte Bildungsressourcen *7*

Comics **7**

Escape Rooms **8**

WebQuests **8**

Lehrplan *9*

Tag 1 – Einführungsworkshop – 4h **9**

Tag 2 – Best-Practice-Beispiele und Entwicklung von Escape Rooms, WebQuests und Comics– 7h **10**

Tag 3 - Best-Practice-Beispiele und Entwicklung von Escape Rooms, WebQuests und Comics – 7h **12**

Tag 4 – Eigene problembasierte Bildungsressourcen entwickeln - 7h **13**

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.

PIGGY BANK-Kursleiterweiterbildung: Um was geht's?

Einführung

Finanzkompetenzen sind eine Schlüsselkompetenz in unserer Gesellschaft. Sie ist, wie jede andere Grundkompetenz, eine Voraussetzung für die gesellschaftliche Teilhabe. Diese Teilhabe ist für Menschen mit geringen Finanzkompetenzen somit erschwert. Das im Projekt PIGGY BANK entwickelte Modell des familienunterstützten Lernens bindet die ganze Familie in den Lernprozess zum Erwerb von Finanzkompetenzen ein. Finanzkompetenzen ermöglichen es, informierte und angemessene Entscheidungen im Bereich des persönlichen und familiären Finanzmanagements zu treffen. Dadurch soll das Risiko, in die Schuldenfalle zu tappen, minimiert werden. Das PIGGY BANK-Projekt zeichnet sich durch seinen innovativen pädagogischen Ansatz und ansprechende Lehr-/Lernressourcen wie Comics, Escape Rooms und WebQuests aus.

Die PIGGY BANK-Weiterbildungsmodule unterstützen Kursleitende, die PIGGY BANK-Ressourcen zum problembasierten Lernen zu nutzen; Kursleitende sollen diese Lehr-/Lernressourcen einerseits kennenlernen und andererseits grundlegende Kompetenzen zur Förderung der Finanzkompetenzen erwerben.

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.

Zwei Teile der Kursleiterweiterbildung

Die Kursleiterweiterbildung legt den Schwerpunkt auf die Nutzung neuer, auf Problemstellungen basierender Bildungsressourcen: Comics, Escape Rooms und WebQuests. Die Weiterbildung soll sicherzustellen, dass die teilnehmenden Kursleitenden die nötigen Kompetenzen erwerben, um mit den Online-Bildungsressourcen zu arbeiten, aber auch ein Verständnis dafür entwickeln, wie problembasiertes Lernen funktioniert.

Die PIGGY BANK-Kursleiterweiterbildung besteht aus zwei Teilen:

- **Teil 1 – Lernen und Lehren im Präsenzunterricht**: Teil 1 umfasst 25 Stunden Präsenzlernen und stellt sicher, dass Kursleitenden die nötigen Kompetenzen für die Vermittlung von Finanzkompetenz und für die Entwicklung ihrer eigenen problembasierten Bildungsressourcen wie Comics, Escape Rooms und WebQuests erwerben.

- **Teil 2 – Online-Selbststudium**: Teil 2 umfasst 35 Stunden Online-Lernen. Ziel ist es Kursleitenden die Verwendung der PIGGY BANK-Bildungsressourcen zu vermitteln: 12 Comics, 12 Escape Rooms, 12 WebQuests.

Hintergrund und Motivation der Kursleiterweiterbildung zu 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.

Einführung ins Handbuch für die Teilnehmenden an der Kursleiterweiterbildung für das Lernen und Lehren im Präsenzunterricht

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 WebQuest zu entwickeln.

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.

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.

Comics

Wie bereits erwähnt, sind die PIGGY BANK- Comics für junge Familienmitglieder im Alter zwischen 6 und 12 Jahren gedacht. Diese pädagogischen Ressourcen helfen ihnen, sich mit grundlegenden Finanzthemen vertraut zu machen, die mit Situationen aus dem wirklichen

Leben zu tun haben. Die Comicreihe besteht aus 12 monatlich erscheinenden Themen-Comics, in denen sich Superhelden der Finanzbildung mit Fragen rund ums Thema Geld befassen. Die Comic-Geschichten sind auf das Alter der Kinder abgestimmt.
Während die Comics als Teil eines umfassenden Lernprogramms für Familien entwickelt wurden, sind sie auch für Schulen, die Finanzbildung vermitteln möchten, hilfreich. Die Comics sind im PDF-Format zum Ausdrucken und als Flipbook für die Online-Nutzung erhältlich. Alle Comics sind in allen Sprachen der Projektpartner erhältlich und für jeden Bildungsanbieter über die Projektwebsite und das Lernportal zugänglich. Die Comics bieten eine Gelegenheit, jungen Familienmitgliedern die Schlüsselkonzepte zu vermitteln, die für die Entwicklung der Finanzkompetenzen von zentraler Bedeutung sind.

Escape Rooms

Die Escape Rooms sind für Jugendliche zwischen 13 und 18 Jahren vorgesehen. Die Escape Rooms stellen innovative Lernressourcen dar, die sich mit zentralen Themen der Finanzbildung befassen. Die für jeden Raum entwickelten Szenarien enthalten Situationen und Probleme aus dem Alltag. Die Escape Rooms bieten verschiedene Niveaus, um sicherzustellen, dass sie Lernenden unabhängig von ihrem bisherigen Bildungsweg nutzen können. Alle Escape Rooms werden von einer Geschichte über Außerirdische umrahmt. Die Geschichte motiviert die Lernenden, alle Escape Rooms abzuschließen.

WebQuests

WebQuests sind eine strukturierte Lernerfahrung, die Links zu Informationen im Internet verwendet und die Lernenden dazu motiviert, eine offene Frage zu untersuchen. Sie entwickeln dadurch individuelle Kompetenzen und ein vertieftes Verständnis zu einem Thema. Zudem sind sie die wichtigsten Akteure im Lernprozess. Gute WebQuests inspirieren die Lernenden dazu, komplexere thematische Zusammenhänge zu erkennen und über ihre eigenen metakognitiven Prozesse nachzudenken. WebQuests werden häufig als "gerüstartige" Lernstrukturen beschrieben, die die Leistungsfähigkeit der Lernenden über ihre derzeitigen Fähigkeiten hinaus fördern sollen.
Die PIGGY BANK WebQuest-Übungen sind darauf ausgerichtet, Familienmitglieder im Alter zwischen 19 und 25 Jahren dabei zu unterstützen, ihr Wissen und ihr Verständnis der finanziellen Allgemeinbildung zu erweitern. Eine typische WebQuest besteht aus mehreren Teilen, nämlich einer Einführung, einer Aufgabe, Ressourcen, einer Bewertung und einem Abschluss. Die WebQuests basieren auf realen Szenarien in Bezug auf Finanzkompetenzen und stellen den Lernenden Aufgaben, die sie erfüllen müssen. Es ist wichtig zu verstehen, dass es sich dabei um problembasierte Übungen handelt, und die Aufgaben können thematisch so gestaltet werden, dass sie bestimmte Themen mit spezifischer lokaler Bedeutung behandeln.
Obwohl das WebQuest-Lernen allmählich die Aufmerksamkeit von Lehrenden in formalen Bildungseinrichtungen erregt, werden sie immer noch wenig verwendet. Die Bereitstellung von WebQuests zur Entwicklung der Finanzkompetenz in einem familiären Lernumfeld stellt in allen Partnerländern und vielleicht in ganz Europa eine bedeutende Innovation dar.

Lehrplan

Tag 1 – Einführungsworkshop – 4h

Inhalt und Methoden	Min	Ausrüstung	Zusatzinformationen
Workshop Opening • Da dies die erste Lerneinheit ist, stellt sich die/der Dozierende vor, gibt eine kurze Einführung in das Training und beantwortet Fragen.	30	Raum mit Stühlen im Halbkreis.	• Die Teilnehmenden verstehen die Struktur der Schulung und ihre Lernergebnisse.
Ice-Breaker – Speed Dating Circle • Alle Teilnehmenden stellen sich im Rahmen der Eisbrecheraktivität vor. • Die Teilnehmergruppe wird gebeten, sich in zwei Gruppen aufzuteilen und zwei Kreise zu bilden, wobei ein Kreis innerhalb des anderen Kreises liegt. • Die Teilnehmer des inneren Kreises werden gebeten, sich umzudrehen und ihrem Partner im äußeren Kreis zuzuwenden. Dies ist eine Anpassung eines "Speed-Dating-Eisbrechers", bei dem die Teilnehmer jeweils 30 Sekunden Zeit haben, sich ihrem Partner vorzustellen. • Die/der Dozierende achtet auf die Zeit, und nach 1 Minute bittet sie/er die Teilnehmer im inneren Kreis, einen Schritt nach links zu gehen und sich mit ihrem neuen Partner erneut vorzustellen. • Diese Aktivität wird mehrmals wiederholt, bis sich die Teilnehmer einander vorgestellt haben.	30	Raum mit genügend Platz.	• Die Teilnehmer nehmen an der Ice-Breaker-Aktivität teil und lernen sich gegenseitig kennen.
Ziele und Zielgruppen des PIGGY BANK-Projektes vorstellen • Einführung in die Ziele des PIGGY BANK-Projekts. • Vorstellung der pädagogischen Strategie.	75	Schulungsraum mit Platz für Break-out-Sitzungen. Stifte und Notizmaterial für die Gruppen.	• Die Teilnehmer werden mit den Projektzielen, Projektideen und Zielgruppen der PIGGY BANK vertraut gemacht.

• Definition der Zielgruppen – Familienmitglieder aller Altersgruppen, die ihre Finanzkompetenz entwickeln wollen. • Vorstellung des Konzepts der problembasierten Lernressourcen.		Tafel, Whiteboard oder Flipchart und Filzstifte. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Sie verstehen das Konzept und die Vorteile von problembasierten Bildungsressourcen.
PIGGY BANK-Bildungsressourcen • Im Rahmen dieser Aktivität werden den Teilnehmern PIGGY BANK-Bildungsressourcen vorgestellt. • Präsentation der neuen problembasierten Ressourcen. • Vorbereitung auf den nächsten Tag - weisen Sie die Teilnehmer an, das Online-Portal mit den Ressourcen zu erkunden.	85	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Die Teilnehmer werden mit problembasierten Ressourcen vertraut gemacht. • Die Teilnehmer werden in ein Online-Portal mit den Ressourcen eingeführt.
Workshop-Abschluss • Die/der Dozierende fasst den Workshop-Tag zusammen • Die Teilnehmer diskutieren und geben ihr Feedback zum Gelernten.	20	Kursraum	• Die Teilnehmer wiederholen und festigen die erworbenen Kompetenzen.

Tag 2 – Best-Practice-Beispiele und Entwicklung von Escape Rooms, WebQuests und Comics– 7h

Inhalt und Methoden	Min	Ausrüstung	Zusatzinformationen
Workshop-Einführung • Präsentation der Tagesplanung des Trainingstages • Erwartungen der Teilnehmer an diesem Tag des Workshops identifizieren. • Kurze Einführung in problembasierte Bildungsressourcen - Comics, Escape Rooms und WebQuests.	30	Raum mit Stühlen im Halbkreis.	• Die Teilnehmer werden in die Themen dieses Workshop-Tages eingeführt und einbezogen.

Vorstellung der Comics und Zielgruppenspezifika • Die/der Dozierende stellt die Comics und die Zielgruppe für diese Bildungsressource vor. • Präsentation des Leitfadens für Comics.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Comics werden den Teilnehmern vorgestellt und erklärt. • Die Teilnehmer verstehen die besonderen Eigenheiten der Zielgruppe der jüngeren Kinder.
Vorstellung der Best-Practice bei der Entwicklung von Comics • Mit einer Wandtafel, eines Whiteboards oder eines Flipcharts stellt die/der Dozierende Leitlinien für die Entwicklung von Comics vor.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Wandtafel, Whiteboard oder Flipchart und Filzstifte. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Die Teilnehmer lernen die Schritte zur Erstellung von Comics
Präsentation von WebQuests, Escape Rooms und Besonderheiten der Zielgruppen • Die/der Dozierende stellt die Grundlagen in Bezug auf Esape Rooms, WebQuests und Zielgruppen für diese Bildungsressourcen vor. • Die/der Dozierende stellt das gängigste Format für WebQuests vor und erläutert die fünf Elemente des Formats. • Die/der Dozierende stellt das gebräuchlichste Format für Fluchträume vor.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• WebQuests und Escape Rooms werden den Teilnehmern vorgestellt und erklärt. • Die Teilnehmer verstehen die Besonderheiten beider Zielgruppen (Zielgruppe der Escape Rooms und der WebQuests).
Workshop-Abschluss • Die/der Dozierende fasst den Workshop-Tag zusammen • Die Teilnehmer diskutieren und geben ihr Feedback zum Gelernten.	30	Kursraum	• Die Teilnehmer wiederholen und festigen die erworbenen Kompetenzen.

Tag 3 - Best-Practice-Beispiele und Entwicklung von Escape Rooms, WebQuests und Comics – 7h

Inhalt und Methoden	Min	Ausrüstung	Zusatzinformationen
Workshop-Einführung • Präsentation der Tagesplanung des Trainingstages • Erwartungen der Teilnehmer an diesem Tag des Workshops identifizieren. • Kurze Zusammenfassung der am Vortag diskutierten Inhalte	30	Raum mit Stühlen im Halbkreis.	• Die Teilnehmer werden in die Themen dieses Workshop-Tages eingeführt und einbezogen.
Vorstellung der Best Practice zur Entwicklung Escape Rooms • Die/der Dozierende stellt eine Anleitung zur Erarbeitung von Escape Rooms vor.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Basierend auf der Anleitung lernen die Teilnehmenden, Escape Rooms zu erarbeiten.
Vorstellung der Best Practice zur Entwicklung von WebQuest • Die/der Dozierende stellt eine Anleitung zur Erarbeitung von WebQuests vor.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Wandtafel, Whiteboard oder Flipchart und Filzstifte. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Basierend auf der Anleitung lernen die Teilnehmenden, WebQuests zu erarbeiten.
Feedback und Besprechung von Comics, Escape Rooms und WebQuests • Die/der Dozierende fordert die Teilnehmer auf, ihr Feedback zur Präsentation von Escape Rooms und WebQuests zu geben.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Die Teilnehmer diskutieren problembasierte Ressourcen und klären Fragen dazu.

• Die/der Dozierende gibt zusätzliche Erklärungen zur Entwicklung von Escape Rooms und WebQuests.			
Workshop-Abschluss • Die/der Dozierende fasst den Workshop-Tag zusammen • Die Teilnehmer diskutieren und geben ihr Feedback zum Gelernten.	30	Kursraum	• Die Teilnehmer wiederholen und festigen die erworbenen Kompetenzen.

Tag 4 – Eigene problembasierte Bildungsressourcen entwickeln - 7h

Inhalt und Methoden	Min	Ausrüstung	Zusatzinformationen
Workshop-Einführung • Präsentation der Tagesplanung des Trainingstages • Erwartungen der Teilnehmer an diesem Tag des Workshops identifizieren. • Kurze Zusammenfassung • Kurze Zusammenfassung der am Vortag diskutierten Inhalte	30	Raum mit Stühlen im Halbkreis.	• Die Teilnehmer werden in die Themen dieses Workshop-Tages eingeführt und einbezogen.
Workshop – Comics entwickeln • Die Teilnehmenden werden mit den Comics des PIGGY BANK-Projekts vertraut gemacht und erhalten praktische Tipps und Empfehlungen für die Erstellung von Comics. • Alle Teilnehmenden versuchen, mit den erworbenen Kompetenzen eigene Comics zu erstellen. • Die/der Dozierende unterstützt die Teilnehmenden dabei.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Die Teilnehmenden erarbeiten einen Entwurf ihres Comics.

Workshop – Escape Rooms entwickeln • Die Teilnehmenden werden mit den Escape Rooms des PIGGY BANK-Projekts vertraut gemacht und erhalten praktische Tipps und Empfehlungen für die Erstellung von Escape Rooms. • Alle Teilnehmenden versuchen, mit den erworbenen Kompetenzen eigene Escape Rooms zu erstellen. • Die/der Dozierende unterstützt die Teilnehmenden dabei.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Wandtafel, Whiteboard oder Flipchart und Filzstifte. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Die Teilnehmenden erarbeiten einen Entwurf ihres Escape Rooms.
Workshop –WebQuests entwickeln • Die Teilnehmenden werden mit den WebQuests des PIGGY BANK-Projekts vertraut gemacht und erhalten praktische Tipps und Empfehlungen für die Erstellung von WebQuests. • Alle Teilnehmenden versuchen, mit den erworbenen Kompetenzen eigene WebQuests zu erstellen. • Die/der Dozierende unterstützt die Teilnehmenden dabei.	120	Schulungsraum mit Platz für Gruppenarbeiten. Stifte und Notizmaterial für Gruppen. Projektor, Projektionsleinwand und Laptop.	• Die Teilnehmenden erarbeiten einen Entwurf ihres WebQuests.
Workshop-Abschluss • Die/der Dozierende fasst den Workshop-Tag zusammen • Die Teilnehmer diskutieren und geben ihr Feedback zum Gelernten.	30	Kursraum	• Die Teilnehmer wiederholen und festigen die erworbenen Kompetenzen. • Die Teilnehmer evaluieren den Workshop

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