

Εκπαίδευση Γονέων στον Οικονομικό Αλφαριθμητισμό Σχέδιο Συνεδρίας Ενότητα 7 - Οικογενειακή Μάθηση



ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι εκπαιδευτικές συνεδρίες "Money Matters" περιλαμβάνουν μια σειρά από οκτώ εργαστήρια διάρκειας μισής ημέρας για γονείς και κηδεμόνες.

Τα εργαστήρια 1 - 6 θα βοηθήσουν τους γονείς και τους κηδεμόνες να αναπτύξουν την ικανότητά τους στον οικονομικό αλφαριθμητισμό μέσω μιας σειράς ειδικών δραστηριοτήτων και μαθησιακών υλικών. Τα εργαστήρια 7 και 8 θα υποστηρίξουν τους γονείς και τους κηδεμόνες στο ρόλο τους ως εκπαιδευτές/-τριες της οικογενειακής μάθησης μέσα στα άμεσα οικογενειακά τους δίκτυα, παρέχοντάς τους τις δεξιότητες και τις ικανότητες να μοιραστούν τους πόρους του Money Matters με τα δίκτυά τους.

Περιεχόμενα Ενότητας

1 Οικονομικό Λεξιλόγιο

2 Οικογενειακή Οικονομική Διαχείριση

Οικονομικοί Διαδικτυακοί Πόροι και
3 Εργαλεία

Διαχείριση συναισθημάτων που σχετίζονται
4 με τα χρήματα

Διαχείριση των χρημάτων κατά τη διάρκεια
5 κρίσιμων περιόδων της ζωής

6 Γίνε ενσυνείδητος/η καταναλωτής/τρια.

7 Οικογενειακή Μάθηση

8 Ψηφιακή Εργαλειοθήκη Money Matters

Καλώς ήρθατε στην Ενότητα 7 - Οικογενειακή Μάθηση

Μαθησιακά Αποτελέσματα: Μετά την ολοκλήρωση αυτού του εργαστηρίου, οι γονείς και οι φροντιστές/-στριες θα είναι σε θέση να:

- συζητούν με τα παιδιά τους τη σημασία της κατάλληλης χρήσης των χρημάτων, χρησιμοποιώντας το κατάλληλο λεξιλόγιο και τις κατάλληλες μεθόδους.
- διερευνήσουν μαζί με τα παιδιά τους τη χρήση οικονομικών διαδικτυακών εργαλείων, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που παρέχονται από το πρόγραμμα Money Matters.

Τίτλος Ενότητας: Οικογενειακή Μάθηση				
Χρονοδιάγραμμα	Δραστηριότητες Εκμάθησης	Μέθοδοι κατάρτισης	Υλικά/Απαιτούμενοι Πόροι	Έντυπα και Φύλλα Δραστηριότητας
10 λεπτά	Καλωσόρισμα Μαθησιακά Αποτελέσματα (ΜΑ) Σχεδιάγραμμα για τη συνεδρία Παρουσιάστε το σχεδιάγραμμα, δίνοντας μια σύντομη επισκόπηση και τυχόν εργασίες για το σπίτι/επισημάνσεις.	Προσανατολισμός	PP2- MA PP 3- Σχεδιάγραμμα συνεδρίας	Φύλλο εγγραφής για το εργαστήριο
25 λεπτά	Προθέρμανση M8.1: Αναζήτηση Λέξεων Αυτό θα είναι χρήσιμο για την επανάληψη των βασικών οικονομικών λέξεων που μάθατε. Ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να συνεργαστούν με διαφορετικό άτομο για να συμπληρώσουν το ΜΕΡΟΣ Α του φυλλαδίου M7.1. Όταν όλοι οι συμμετέχοντες/-χουσες ολοκληρώσουν την άσκηση, μοιραστείτε το ΜΕΡΟΣ Β του φυλλαδίου M7.1. (Απαντήσεις) Σκεφτείτε για ποια ηλικία θα ήταν κατάλληλο αυτό το παιχνίδι ως εισαγωγή στις επόμενες ενότητες.	Προσανατολισμός Συνεργασία & Εξάσκηση	PP4]	Φυλλάδιο M7.1 - Αναζήτηση Λέξεων ΜΕΡΟΣ Α & Β
40 λεπτά	Δραστηριότητα M7.2 ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΠΑΙΔΙΩΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ: Πότε αρχίζετε να διδάσκετε στα παιδιά για τα χρήματα; Ρωτήστε τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες αν συνήθως μιλούν για τα χρήματα με τα παιδιά τους και, αν ναι, περιγράψτε στην υπόλοιπη ομάδα πώς το κάνουν. Ρωτήστε για το είδος των εννοιών και των μεθόδων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι γονείς για να μιλήσουν για τα χρήματα με τα παιδιά τους. Τα αποτελέσματα θα αναφερθούν στο flip chart από τον/την συντονιστή/-στρια. Μοιράστε το φυλλάδιο M7.2 και χωρίστε τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες σε δύο ομάδες ανάλογα με την εμπειρία/προτιμήσεις κάθε ατόμου: ΟΜΑΔΑ 1: θα επικεντρωθεί σε παιχνίδια που απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας 2-3 ετών	Ενεργητική ή Μάθηση: Συνεργασία & Εξάσκηση	PP5 – Εισαγωγή Flip chart και μαρκαδόροι PP6] PP7	M7.2] ερωτήσεις

	<p>ΟΜΑΔΑ 2: Θα επικεντρωθεί σε παιχνίδια που απευθύνονται σε παιδιά ηλικίας 4-6 ετών</p> <p>Κάθε ομάδα προσδιορίζει τουλάχιστον 2 παιχνίδια με χρήματα που απευθύνονται στην ηλικία-στόχο της ομάδας τους (σε 10 λεπτά). Θα μπορούσαν επίσης να χρησιμοποιήσουν τα smartphones τους. Στο τέλος της έρευνας περιγράφουν τα παιχνίδια στην υπόλοιπη ομάδα.</p> <p>Τέλος, ο/η συντονιστής/-στρια θα δείξει τα παιχνίδια που αναφέρθηκαν στο PP 8-12. Τα συγκρίνει με τα ευρήματα της ομάδας.</p>		<p>PP 8- 12- παιδιά προσχολικής ηλικίας</p> <p>PP12 - προτεινόμενα παιχνίδια</p> <p>Smartphones /tablets</p>	
10 λεπτά	Διάλειμμα PP 13			
30 λεπτά	<p>Δραστηριότητα M7.3 Πώς να μιλήσετε για το χαρτζιλίκι με παιδιά σχολικής ηλικίας</p> <p>Ρωτήστε τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες αν δίνουν συνήθως στα παιδιά τους ηλικίας 6 έως 9 ετών χαρτζιλίκι.</p> <p>Αν κάποιος από αυτούς το κάνουν, ο/η εκπαιδευτής/-τρια θα τους ζητήσει να περιγράψουν στην υπόλοιπη ομάδα τα κριτήρια που ακολουθούν για το χαρτζιλίκι (πόσο συχνά, πόσο, αν είναι ως ανταμοιβή κ.ο.κ.). Γράψτε όλες τις πληροφορίες στο flip chart.</p> <p>Δείξτε και περιγράψτε το PP 14 στην ομάδα (το ίδιο αν δεν υπάρχει κάποιος που συνηθίζει να δίνει χαρτζιλίκι στα παιδιά του). Στο τέλος αυτής της δραστηριότητας, η ομάδα θα συζητήσει από κοινού τη χρησιμότητα του χαρτζιλικιού.</p> <p>Στη συνέχεια, θα δείξει στους γονείς την εικόνα μιας ταμειακής μηχανής που περιέχεται στο φυλλάδιο M7.3 και θα τους κάνει τις ερωτήσεις που αναφέρθηκαν τόσο στο μέρος Α όσο και στο Β.</p> <p>Τέλος, εξηγήστε τα περιεχόμενα του PP 15 και οι συμμετέχοντες/-χουσες θα συζητήσουν από κοινού για το προτεινόμενο παιχνίδι ρόλων με το μηχάνημα ανάληψης μετρητών.</p> <p>PP 16 συζητήστε για το χαρτζιλίκι</p> <p>Στο τέλος αυτής της ενότητας, δείξτε στους/στις συμμετέχοντες/-χουσες τον προγραμματιστή</p>	Ενεργητική Μάθηση.	<p>Flip chart και μαρκαδόροι</p> <p>PP14- Εισαγωγή</p> <p>PP15 - Δραστηριότητα μηχανή μετρητών/ παιχνίδια ρόλων</p> <p>PP16 - Χαρτζιλίκι</p> <p>PP17- Προγραμματιστής προϋπολογισμού από τα κόμικς</p>	<p>Φυλλάδιο M7.3: - ΜΕΡΟΣ Α - ΜΕΡΟΣ Β</p> <p>Βιβλία Κόμικς Money Matters</p>

	<p>προϋπολογισμού Money Matters των κόμικς που μπορεί να χρησιμοποιηθεί με παιδιά ηλικίας 6 έως 12 ετών.</p>			
25 λεπτά	<p>Δραστηριότητα M7.4 Παιδιά, Προ- και Πρώτοι Έφηβοι (10 έως 15 ετών)</p> <p>Ποια είναι μερικά από τα οικονομικά ζητήματα για τους νέους ηλικίας 10 έως 15 ετών;</p> <p>Σε χαρτί flip chart σε μικρές ομάδες οι συμμετέχοντες/-χουσες δημιουργούν ένα mindmap, έναν κατάλογο ή ένα διάγραμμα που αναπαριστά ορισμένα ζητήματα.</p> <p>Τοποθετήστε το flip chart στους τοίχους (με blu-tack) και ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να περπατήσουν και να εξετάσουν τα διάφορα ζητήματα.</p> <p>Στο τέλος αυτής της ενότητας, ο/η συντονιστής/-στρια θα προτείνει στους/στις συμμετέχοντες/-χουσες να εξερευνήσουν τα δωμάτια απόδρασης Money Matters για να τα χρησιμοποιήσουν με τους εφήβους ηλικίας 13 έως 18 ετών.</p>	<p>Ενεργητική ή Μάθηση:</p> <p>Συνεργασία & Εξάσκηση :</p>	<p>Flip chart και μαρκαδόροι Blu-tack</p> <p>PP18 - οικονομικά θέματα</p> <p>PP19 προτεινόμενες απαντήσεις</p> <p>PP20 Η Βιβλιοθήκη Money Matters</p>	<p>Δωμάτια απόδρασης Money Matters</p>
30 λεπτά	<p>Δραστηριότητα M7.5 Σενάρια της καθημερινότητας (Προαιρετικά, αν υπάρχει χρόνος)</p> <p>Μετά την προβολή του PP21 θέστε στους γονείς τις ερωτήσεις που περιέχονται στο Φυλλάδιο M7.5.</p> <p><i>! Εξηγήστε ότι δεν υπάρχει σωστή απάντηση επειδή όλες μπορεί να είναι κατάλληλες για ένα συγκεκριμένο άτομο ή/και μια κατάσταση.</i></p> <p>Στη συνέχεια ρωτήστε τους γονείς αν υπάρχει κάποιος που έχει βιώσει αιτήματα για χρήματα όπως αυτό που περιγράφεται στο PP21 και τι είδους στρατηγικές υιοθέτησε. Ενθαρρύνετε τους να το συζητήσουν ως ομάδα.</p> <p>Δείξτε τα PP22-23 και ζητήστε από τους/τις συμμετέχοντες/-χουσες να συμπληρώσουν αυτή την ενότητα παρουσιάζοντας το θετικό σενάριο που περιέχεται στο PP</p> <p>Στο τέλος αυτής της ενότητας, δείξτε στους/στις συμμετέχοντες/-χουσες την εφαρμογή για κινητά</p>	<p>Ενεργητική ή Μάθηση.</p>	<p>PP21- Σενάριο ενός απαιτητικού εφήβου</p> <p>PP22- 23 μερικές ιδέες για το πλαίσιο</p> <p>PP24 - Ένα υπεύθυνο αγόρι</p>	<p>Power Point –</p> <p>Φυλλάδιο M7.5- ένας απαιτητικός έφηβος</p>

	Money Matters για να τη χρησιμοποιήσουν με τους εφήβους ηλικίας 19 έως 25 ετών, λέγοντάς τους επίσης ότι θα τους εξηγήσει καλύτερα τον τρόπο χρήσης της κατά τη διάρκεια του επόμενου εργαστηρίου.			
10 λεπτά	Κλείσιμο Εργαστηρίου Για να κλείσει το εργαστήριο, ο/η συντονιστής/-στρια θα ευχαριστήσει την ομάδα για την παρουσία της. Για περισσότερες πηγές επισκεφθείτε την ιστοσελίδα Money Matters.			
<p>Αξιολόγηση (Πώς θα διαπιστώσετε τι έμαθαν οι γονείς και οι κηδεμόνες;) Οι συμμετέχοντες/-χουσες θα αξιολογούνται συνεχώς καθ' όλη τη διάρκεια της συνάντησης, κατά την ενεργό συμμετοχή τους σε ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες. Επίσης, κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου ο/η εκπαιδευτής/-τρια θα κάνει ερωτήσεις αναστοχασμού και αξιολόγησης στην ομάδα, όπως αναφέρεται στις διαφάνειες του Power Point.</p>				
Παραδείγματα αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> - Ερωτήσεις αναστοχασμού: π.χ. Είχατε ποτέ εσείς ή κάποιος φίλος σας ασυνήθιστες ή δυσάρεστες διαδικτυακές εμπειρίες όταν δοκιμάζατε να αγοράσετε κάτι στο διαδίκτυο; - Ερωτήσεις αξιολόγησης: π.χ. Τι θα μπορούσε να είχε κάνει ο Michael για να αποφύγει την απάτη; (Διάφορες επιλογές που θα συζητηθούν ως ομάδα) 			
Διάρκεια	180 λεπτά			