

# MAYFIN

## FASE FINALE E IMPATTO

### FASE DI FINALIZZAZIONE

Il Work Package 4 è incentrato sull'attuazione, la sperimentazione e la diffusione dei risultati del progetto. Questa fase garantisce che le conoscenze, gli strumenti e le competenze sviluppati nel corso di MAYFIN vengano messi in pratica, producendo risultati misurabili.



### FASE 01 – TEST DEL GIOCO ONLINE

Tutti i partner realizzeranno una sperimentazione del gioco online con giovani di età compresa tra i 15 e i 18 anni provenienti da contesti svantaggiati. Ogni partner coinvolgerà 20 giovani e 5 educatori. 🗨️ I feedback raccolti serviranno a migliorare l'usabilità, la pertinenza dei contenuti e il livello di coinvolgimento.



### FASE 02- EVENTI DI DISSEMINAZIONE

Ogni partner organizza eventi locali o nazionali per presentare il progetto, il gioco e la guida metodologica.

📍 Gli eventi coinvolgono educatori, operatori giovanili, scuole, ONG e enti pubblici.



### FASE 03 - GUIDA FINALE E RACCOMANDAZIONI

La Guida Metodologica definitiva integrerà i feedback emersi durante la fase di sperimentazione. 📄 La guida includerà:

- Consigli pratici per gli educatori
- Linee guida su come utilizzare il gioco
- Strategie per potenziare l'educazione finanziaria e le soft skills



### FASE 04 - SOSTENIBILITÀ E TRASFERIBILITÀ

Il progetto si conclude con una strategia chiara per ampliare e replicare gli strumenti di MAYFIN in altre regioni o settori.

📍 Include un piano di trasferimento destinato a scuole, enti locali e reti europee.



### IMPATTO PREVISTO

- Maggiore educazione finanziaria tra i giovani provenienti da contesti svantaggiati
- Rafforzamento delle soft skills come le competenze decisionali e il pensiero critico
- Potenziamento degli educatori attraverso strumenti innovativi
- Impatto a lungo termine sulle strategie di educazione giovanile in Europa

