

MAYFIN KOŃCOWE KROKI I REZULTATY

FAZA KOŃCOWA

Pakiet roboczy 4 (*Work Package 4*) obejmuje wdrożenie, testowanie oraz upowszechnianie rezultatów projektu. Etap ten ma na celu zapewnienie, że wiedza, narzędzia i umiejętności opracowane w ramach projektu MAYFIN są skutecznie wykorzystywane w praktyce i przynoszą wymierne efekty.



KROK 01- TESTOWANIE GRY ONLINE

Wszyscy partnerzy przeprowadzą pilotażowe testy gry online z udziałem młodzieży w wieku 15–18 lat pochodzącej ze środowisk defaworyzowanych. Każdy z partnerów zaangażuje 20 młodych osób oraz 5 nauczycieli.

👉 Zebrane informacje zwrotne posłużą do ulepszenia użyteczności gry, dopasowania treści oraz zwiększenia poziomu zaangażowania uczestników.



KROK 02- WYDARZENIA UPOWSZECHNIAJĄCE

Każdy partner zorganizuje lokalne lub krajowe wydarzenia w celu zaprezentowania projektu, gry oraz przewodnika metodologicznego.

👉 W projekt zostaną zaangażowani nauczyciele, osoby pracujące z młodzieżą, szkoły, organizacje pozarządowe oraz instytucje publiczne.



KROK 03 - PRZEWODNIK KOŃCOWY I REKOMENDACJE

Zostanie opracowany ujednolicony przewodnik metodologiczny, uwzględniający informacje zwrotne uzyskane podczas fazy pilotażowej.

📄 Przewodnik ten będzie zawierał:

- Praktyczne wskazówki dla nauczycieli,
- Wytyczne dotyczące efektywnego wykorzystania gry,
- Strategie wspierające rozwój wiedzy finansowej oraz umiejętności miękkich.



KROK 04 - TRWAŁOŚĆ I DŁUGOFALOWY WPŁYW

Projekt zakończy się opracowaniem jasnej strategii skalowania i wdrażania narzędzi MAYFIN w innych regionach lub sektorach.

📍 Będzie obejmował plan transferu dla szkół, lokalnych agencji oraz sieci UE.



OCZEKIWANY WPŁYW

- Zwiększenie wiedzy finansowej wśród młodzieży znajdującej się w trudnej sytuacji życiowej.
- Wzrost umiejętności miękkich, takich jak podejmowanie decyzji i krytyczne myślenie.
- Wzmocnienie roli nauczycieli dzięki innowacyjnym narzędziom.
- Długofalowy wpływ na strategię edukacyjną dla młodzieży w Europie.

