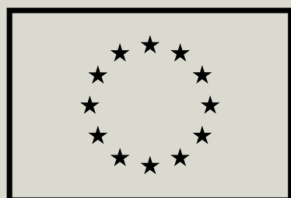




ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ Κ'ΟΣ ΟΔΗΓ'ΟΣ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΪ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚ'ΩΝ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΠΕ3 - PR3

Αριθμός Έργου:
2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009

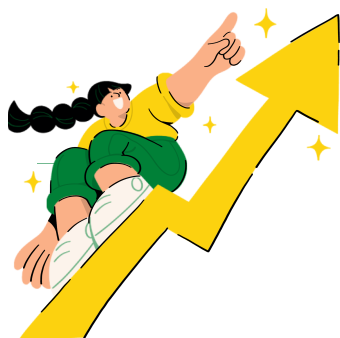


**Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι, ωστόσο, μόνο του/των συγγραφέα/ων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εκτελεστικού Οργανισμού Ευρωπαϊκής Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη γι' αυτές.



Αυτό το έργο διατίθεται με άδεια Creative Commons Attribution 4.0 International.



Πίνακας περιεχομένων ων

Σχετικά με το έργο

02.

Η Σημασία του Οικονομικού
Αλφαριθμητισμού για τους Νέους

04.

Μαθαίνοντας από το Παρελθόν –
Χρησιμοποιώντας τα
Αποτελέσματα της Έρευνας στην
Εκπαίδευση

06.

Επισκόπηση Ομάδων
Εστίασης/Συνεντεύξεων με
εκπαιδευτικούς και
εργαζόμενους στον τομέα της
νεολαίας

08.

Συμβουλές Προσαρμογής ανά
Χώρα (Βάσει Ανατροφοδότησης
από την Πιλοτική Εφαρμογή)

10.

Αναφορές

01.

Εισαγωγή

03.

Παιχνιδοποίηση στην
Εκπαίδευση Νέων (Παιδαγωγικό
Πλαίσιο)

05.

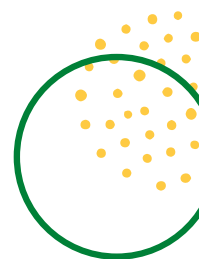
Το διαδικτυακό παιχνίδι MAYFIN

07.

Υποστήριξη των μαθητών στη
χρήση των αποτελεσμάτων του
MAYFIN (Πρακτική διαμόρφωση)

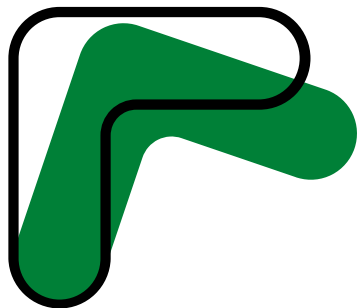
09.

Καινοτόμες μαθησιακές
δραστηριότητες





Σχετικά με το έργο



Σχετικά με το έργο

Ο κύριος στόχος του MAYFIN είναι η ανάπτυξη ενός συνόλου λύσεων προκειμένου να γεφυρωθεί το χάσμα στις δεξιότητες οικονομικού αλφαριθμητισμού μεταξύ των νέων (ηλικίας 15 έως 18 ετών) με διαφορετικά επίπεδα κοινωνικοοικονομικών συνθηκών. Παράλληλα με τη συμβολή στην ενίσχυση της ευρωπαϊκής ταυτότητας, το MAYFIN συνδυάζει τη γνώση του οικονομικού αλφαριθμητισμού μαζί με άλλες αναγνωρισμένες ήπιες δεξιότητες.

Στόχος του MAYFIN είναι η αύξηση των βασικών ικανοτήτων των νέων που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση μέσω ενός διαδικτυακού παιχνιδιού που τους επιτρέπει να αποκτήσουν τις απαραίτητες πληροφορίες. Ως αποτέλεσμα, οι τρέχουσες και μελλοντικές οικονομικές τους ενέργειες μπορούν να βασίζονται και να υποστηρίζονται από σχετικές γνώσεις. Τα αποτελέσματα του MAYFIN αποσκοπούν στην ανάπτυξη της νοοτροπίας των μαθητών, ώστε να μπορούν να συμμετέχουν ενεργά και να εμπιστεύονται τις δικές τους οικονομικές αποφάσεις καθ' όλη τη διάρκεια των σχολικών τους χρόνων, καθώς και κατά τη διάρκεια της μελλοντικής τους ενήλικης ζωής.



Παράλληλα με την αντιμετώπιση του κενού στον οικονομικό αλφαριθμητισμό, το MAYFIN θα συμπεριλάβει επίσης μια εις βάθος έρευνα και στοιχεία, στο διαδικτυακό παιχνίδι, που εντοπίζουν βασικά ιστορικά γεγονότα που επηρέασαν τη νοοτροπία και την ανάπτυξη οικονομικών δεξιοτήτων των διαφόρων χωρών. Αυτό θα υποστηρίξει μια βαθύτερη κατανόηση του ευρωπαϊκού πολιτισμού, συμβάλλοντας στην ενίσχυση της ευρωπαϊκής ταυτότητας εντός των ομάδων-στόχων. Μέσω του συνδυασμού του περιεχομένου του οικονομικού αλφαριθμητισμού σε συνδυασμό με ιστορικά γεγονότα, η ομάδα-στόχος θα είναι σε θέση να αναπτύξει μια καλύτερη κατανόηση του ευρωπαϊκού πολιτισμού, ενώ οι εταίροι θα είναι σε θέση να αναπτύξουν αποτελέσματα προσαρμοσμένα στο πλαίσιο των χωρών.

Συνεργάτες

Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης και Επιχειρηματικότητας - Πολωνία



Το Κέντρο Υποστήριξης Εκπαίδευσης και Επιχειρηματικότητας (CWEP) είναι ένας μη κυβερνητικός οργανισμός που ιδρύθηκε το 2004 από μια ομάδα επιχειρηματιών, εκπαιδευτικών και κοινωνικών ακτιβιστών από το Ρζεσζόφ της Πολωνίας.

Η αποστολή του CWEP είναι η αύξηση της ποιότητας της εκπαίδευσης σε όλα τα επίπεδα και σε όλες τις μορφές της, καθώς και η προώθηση της επιχειρηματικότητας με σκοπό την ενίσχυση της ένταξης κάθε κοινωνικής ομάδας, ανεξαρτήτως φύλου, ηλικίας ή εθνικής καταγωγής.

Συγκεκριμένα, οι στόχοι είναι η βελτίωση της προσβασιμότητας, της ποιότητας και της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης για όλους τους ανθρώπους, η προώθηση και η συμβολή στην εκπαίδευση ενηλίκων, τη δια βίου μάθηση, την ηλεκτρονική μάθηση και τη χρήση νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση και την επιχειρηματικότητα.

Σύλλογος Προσκόπων - Ρουμανία

Ο Σύνδεσμος Προσκόπων ιδρύθηκε το 2011. Σκοπός του οργανισμού είναι η ενθάρρυνση του εθελοντισμού και η συμβολή στην ανάπτυξη της τοπικής κοινότητας, ιδίως στη διαδικασία της εκπαίδευσης των νέων μέσω δραστηριοτήτων μη τυπικής εκπαίδευσης.



Από την επιθυμία να βοηθήσει τους νέους να αναπτυχθούν τόσο προσωπικά όσο και επαγγελματικά, αλλά και να τους εμπλέξει στην κοινωνία και τις τοπικές κοινότητες από τις οποίες προέρχονταν, ο σύλλογος άρχισε να αναπτύσσει το πεδίο δραστηριότητάς του, υλοποιώντας έργα με ποικίλα θέματα (όπως αθλητισμός, υγεία, πολυπολιτισμικότητα, ανοχή προς τους άλλους, διακρίσεις, αύξηση της απασχολησιμότητας, επαγγελματικός προσανατολισμός), διατηρώντας όμως τον ίδιο σκοπό από την ίδρυσή του - να βοηθήσει τους νέους στην ανάπτυξη και τη διαμόρφωσή τους ως άτομα που συμμετέχουν στην κοινωνία, διατηρώντας και μοιράζοντας με τους άλλους ευρωπαϊκές αξίες (ενότητα, επικοινωνία, ανοχή, αλληλεγγύη, σεβασμός, ισότητα, επικοινωνία, πλουραλισμός, ειρήνη, δημοκρατία, ελευθερία).

Co&So - Ιταλία



Η Co&So είναι μια κοινοπραξία με έδρα τη Φλωρεντία, η οποία περιλαμβάνει 14 συνεταιρισμούς που δραστηριοποιούνται στους εκπαιδευτικούς, κοινωνικούς και πολιτιστικούς τομείς. Η Co&So έχει 33 υπαλλήλους που παρέχουν υπηρεσίες στα συνδεδεμένα μέλη.

Οι κύριες υπηρεσίες είναι: η διαχείριση, η παρακολούθηση και η υποβολή προσκλήσεων, κυρίως για δημόσιες συμβάσεις, η προσφορά ευρωπαϊκών ευκαιριών για την προώθηση της καινοτομίας στους συνεταιρισμούς όσον αφορά τη βελτίωση των ικανοτήτων των εργαζομένων και των προσφερόμενων υπηρεσιών, η πιστοποίηση ποιότητας και η επικοινωνία. Συνολικά, το προσωπικό που εργάζεται στους συνδεδεμένους συνεταιρισμούς ανέρχεται σε σχεδόν 5.000 επαγγελματίες. Στην Co&so, υπάρχει ένα ειδικό γραφείο που εργάζεται μόνο με ευρωπαϊκή χρηματοδότηση, με πολύ εξειδικευμένο προσωπικό που έχει περισσότερα από 15 χρόνια εμπειρίας.

E&D Knowledge Consulting Lda. - Πορτογαλία

Η E&D Knowledge Consulting είναι μια εταιρεία συμβούλων και επαγγελματικής κατάρτισης που ειδικεύεται στην υποστήριξη της ανάπτυξης των ικανοτήτων που απαιτούνται για την ενίσχυση της καινοτομίας στον επιχειρηματικό, δημόσιο και κοινωνικό τομέα.



Οι κύριες δραστηριότητες της Περιβαλλοντικής και Αναπτυξιακής Συνεργασίας επικεντρώνονται στην παροχή των απαραίτητων δεξιοτήτων, γνώσεων και εργαλείων σε διευθυντές και επιχειρηματίες για την επιτυχή εφαρμογή και εκτέλεση στρατηγικών καινοτομίας στους οργανισμούς τους, αλλά και για την ενίσχυση της καινοτομίας στο περιβάλλον τους.

Το E&D ειδικεύεται στην υποστήριξη της εισαγωγής καινοτόμων δραστηριοτήτων σε οργανισμούς - από τους ελέγχους καινοτομίας, μέσω της υποστήριξης στον καθορισμό και την εφαρμογή στρατηγικών καινοτομίας, έως την ανάπτυξη διαδικασιών και μηχανισμών καινοτομίας προσαρμοσμένων στις ατομικές ανάγκες των οργανισμών. Δίνει ιδιαίτερη προσοχή στην παροχή των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων που απαιτούνται για την επιτυχημένη καινοτομία, τόσο μεταξύ των ηγετών και των διευθυντών όσο και των εργαζομένων. Ενώ τα προϊόντα του E&D ορίζονται ξεχωριστά με βάση τις συγκεκριμένες ανάγκες κάθε οργανισμού.

Market Skills Sociedad Limitada – Ισπανία

Το MEUS είναι ένας ιδιωτικός οργανισμός με έδρα τη Βαλένθια της Ισπανίας, του οποίου ο στόχος είναι η βελτίωση των ικανοτήτων των ανθρώπων στο περιβάλλον τους, τόσο επαγγελματικό όσο και ιδιωτικό, καθώς και σε όλα τα στάδια της ζωής τους, από το ένα σχολείο στο άλλο στην εκπαίδευση ενηλίκων.



Το MEUS εργάζεται για την ανάπτυξη νέου εκπαιδευτικού υλικού και μεθοδολογιών προσαρμοσμένων στους διαφορετικούς στόχους και ανάγκες της οικονομικής αγοράς, με σκοπό τη βελτίωση της ένταξης στον χώρο εργασίας. Το MEUS είναι ειδικός σε νέες μεθόδους μάθησης, βασισμένες σε συμμετοχικούς και συνεργατικούς τρόπους μάθησης. Οι εκπαιδευτικές μας δραστηριότητες βασίζονται στην βιωματική εκπαίδευση και στη μάθηση μέσω της πράξης, με στόχο να διατηρούν τους εκπαιδευόμενους σε εγρήγορση, ώστε να μπορούν να αποκτήσουν νέες δεξιότητες. Το MEUS αξιοποιεί σε μεγάλο βαθμό την παιχνιδοποίηση, αναπτύσσοντας προκλήσεις που οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να ξεπεράσουν ατομικά ή ως ομάδες.

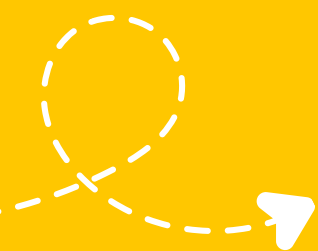
Λοβίλα – Κύπρος



Η Lovila είναι ένα κυπριακό συμβουλευτικό και εκπαιδευτικό ίδρυμα που ιδρύθηκε με σκοπό την ενίσχυση της επαγγελματικής και προσωπικής ανάπτυξης ατόμων, εταιρειών και νεοσύστατων επιχειρήσεων, με επίκεντρο την προώθηση της κοινωνικής ένταξης και της περιβαλλοντικής αλλαγής, της ψηφιοποίησης και της καινοτομίας σε διαφορετικά επίπεδα και πλαίσια.

Η Lovila παρέχει υποστήριξη κατάρτισης υψηλού επιπέδου σε νέους και ενήλικες που χρειάζονται επαγγελματική ένταξη, ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων και προσόντων, ψηφιακές και επιχειρηματικές δεξιότητες, ένταξη και επανένταξη στην αγορά εργασίας, κίνητρα, συμβουλευτική και καθοδήγηση σε θέματα εργασίας.

Η Lovila στοχεύει στον εντοπισμό βασικών παραγόντων και εμποδίων που επηρεάζουν την εκπαίδευση για τη βιωσιμότητα, στην αξιολόγηση των υφιστάμενων προσεγγίσεων και στην ανάπτυξη αποτελεσματικού εκπαιδευτικού υλικού και προγραμμάτων για την προώθηση της αλλαγής συμπεριφοράς προς βιώσιμες πρακτικές. Στη συνέχεια, μέσω των δράσεών της



Εισαγωγή



1





1.1 Σκοπός του Οδηγού



Αυτός ο Μεθοδολογικός Οδηγός για Εκπαιδευτικούς και Οργανισμούς που Υποστηρίζουν τους Νέους αποτελεί βασικό αποτέλεσμα του έργου MAYFIN. Στόχος του είναι να ενδυναμώσει τους εκπαιδευτικούς, τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους οργανισμούς ώστε να παρέχουν αποτελεσματική και χωρίς αποκλεισμούς εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό. Ο οδηγός προσφέρει πρακτικούς και προσαρμόσιμους πόρους που συνδυάζουν καινοτόμα ψηφιακά εργαλεία με στρατηγικές διδασκαλίας προσαρμοσμένες στις πραγματικότητες των σημερινών νέων, αντιμετωπίζοντας ιδίως τα κενά στον οικονομικό αλφαριθμητισμό μεταξύ των μειονεκτουσών ομάδων.



Ο οικονομικός αλφαριθμητισμός είναι μια ζωτικής σημασίας δεξιότητα ζωής που επιτρέπει στους νέους να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις σχετικά με τα χρήματα, να σχεδιάζουν το μέλλον τους και να οικοδομούν ανθεκτικότητα έναντι των οικονομικών αβεβαιοτήτων. Κεντρικό στοιχείο αυτού του έργου είναι πέντε βασικές ικανότητες: Χρηματοοικονομικός Αλφαριθμητισμός και Σχεδιασμός, Κριτική Σκέψη, Λήψη Αποφάσεων, Επίλυση Προβλημάτων και Στοχαστική Σκέψη. Αυτές οι δεξιότητες ενισχύονται μέσω της παιχνιδοποίησης και του ιστορικού πλαισίου, αντανακλώντας μια συνεργατική προσπάθεια μεταξύ έξι χωρών-εταίρων: Πορτογαλία, Ισπανία, Ιταλία, Πολωνία, Ρουμανία και Κύπρος.

Αναγνωρίζοντας τον οικονομικό αλφαριθμητισμό ως μια κρίσιμη δεξιότητα ζωής, αυτός ο οδηγός εξοπλίζει εκπαιδευτικούς και εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας με τα εργαλεία που θα βοηθήσουν τους νέους να οικοδομήσουν αυτοπεποίθηση, ανθεκτικότητα και τις γνώσεις που χρειάζονται για να πλοηγηθούν στο οικονομικό τους μέλλον. Εστιάζοντας σε πρακτικές στρατηγικές και προσωπική ενδυνάμωση, ο οδηγός υποστηρίζει τους νέους στη λήψη τεκμηριωμένων οικονομικών αποφάσεων σχετικά με την εκπαίδευση, την εργασία και την καθημερινή ζωή. Είτε εργάζεστε σε σχολεία, κέντρα νεότητας, ΜΚΟ είτε σε άτυπα μαθησιακά περιβάλλοντα, αυτός ο οδηγός παρέχει προσαρμόσιμους πόρους για να δημιουργήσει διαρκή αντίκτυπο και να ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή στην κοινωνία.





1.2 Σε ποιον απευθύνεται αυτός ο Οδηγός;

Είτε είστε δάσκαλος, εργαζόμενος με νέους, εκπαιδευτής τοπικής ανάπτυξης ή μέλος μιας κοινοτικής οργάνωσης, ο Μεθοδολογικός Οδηγός MAYFIN προσφέρει δομημένες, βασισμένες σε τεκμηριωμένα στοιχεία μεθοδολογίες για να βελτιώσετε την πρακτική σας.

Ο οδηγός είναι ιδιαίτερα χρήσιμος για:

Εκπαιδευτικοί σε επίσημα περιβάλλοντα όπως σχολεία και επαγγελματικά ιδρύματα.

Εργαζόμενοι με νέους σε μη τυπικά περιβάλλοντα, συμπεριλαμβανομένων κοινοτικών κέντρων και ΜΚΟ.

Οργανισμοί που υποστηρίζουν νέους από μειονεκτούντα κοινωνικοοικονομικά υπόβαθρα.

Μέντορες και συντονιστές που ασχολούνται με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό, την ενεργό συμμετοχή στα κοινά και την ανάπτυξη δεξιοτήτων.

Παρέχοντας ολοκληρωμένο περιεχόμενο κατάλληλο για μια ποικιλία κοινού, ο οδηγός επιτρέπει πραγματική ευελιξία στην προσαρμογή των μεθόδων του σε διαφορετικά περιβάλλοντα σε όλη την Ευρώπη, και δεν απαιτείται προηγούμενη εμπειρία στην εκπαίδευση στα χρηματοοικονομικά.



1.3 Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτόν τον Οδηγό

Ο οδηγός είναι αρθρωτός και φιλικός προς τον χρήστη:

Ξεκινήστε με την Επισκόπηση του έργου MAYFIN και τα βασικά αποτελέσματά του, αν είστε νέοι στην πρωτοβουλία.

Ερευνήστε το κεφάλαιο PR1 για το ιστορικό-οικονομικό πλαίσιο και τις δραστηριότητες που συνδέουν τα γεγονότα του παρελθόντος με τις τρέχουσες νοοτροπίες.

Η ενότητα του παιχνιδιού (PR2) θα σας βοηθήσει να προετοιμάσετε και να διεξάγετε συνεδρίες παιχνιδιού με σαφείς οδηγίες διευκόλυνσης.

Χρησιμοποιήστε την παιδαγωγική ενότητα σχετικά με την παιχνιδοποίηση για να κατανοήσετε πώς και γιατί λειτουργεί η μάθηση που βασίζεται στο παιχνίδι.

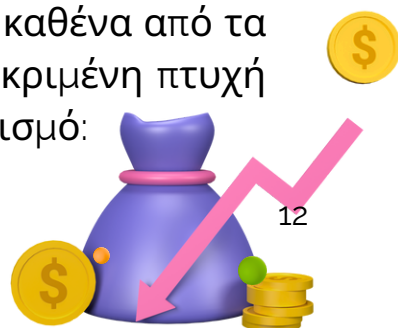
Τα κεφάλαια για τις δραστηριότητες ομάδων εστίασης και τις στρατηγικές για τους εκπαιδευτικούς παρέχουν παραδείγματα που έχουν δοκιμαστεί στο πεδίο και άμεσες εφαρμογές.

Περιλαμβάνονται συμβουλές προσαρμογής για κάθε χώρα, οι οποίες θα σας βοηθήσουν να εφαρμόσετε τον οδηγό στο δικό σας πλαίσιο.

1.4 Επισκόπηση του Έργου MAYFIN και των αποτελεσμάτων του

Το MAYFIN – Χρηματοοικονομικός Αλφαριθμητισμός για Νέους που Αντιμετωπίζουν Κοινωνικά και Οικονομικά Μειονεκτήματα είναι ένα διακρατικό έργο Erasmus+ στο οποίο συμμετέχουν έξι Ευρωπαίοι εταίροι: Πορτογαλία, Ισπανία, Ιταλία, Πολωνία, Ρουμανία και Κύπρος. Το έργο αντιμετωπίζει την επείγουσα ανάγκη για οικονομικό αλφαριθμητισμό μεταξύ των νέων, ιδίως εκείνων που προέρχονται από μειονεκτούντα περιβάλλοντα, αναπτύσσοντας καινοτόμα εργαλεία και στρατηγικές για την ενδυνάμωση τόσο των εκπαιδευτικών όσο και των μαθητών.

- Το έργο παρήγαγε τρία βασικά αποτελέσματα (PRs), καθένα από τα οποία σχεδιάστηκε για να αντιμετωπίσει μια συγκεκριμένη πτυχή της εκπαίδευσης στον χρηματοοικονομικό αλφαριθμητισμό:



PR1: Έρευνα και ιστορικές γνώσεις

Αυτό το αποτέλεσμα παρέχει μια εις βάθος ανάλυση του πώς ποικίλλουν τα επίπεδα χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού μεταξύ των ευρωπαϊκών χωρών και τα ιστορικά γεγονότα που έχουν διαμορφώσει τις εθνικές οικονομικές νοοτροπίες. Εξετάζοντας τα ευρωπαϊκά και εθνικά ιστορικά χρονοδιαγράμματα, το PR1 εξοπλίζει τους εκπαιδευτικούς με βασικές γνώσεις για να συνδέσουν τις οικονομικές συμπεριφορές του παρελθόντος με τις σύγχρονες προκλήσεις. Επίσης, εντοπίζει βασικές δεξιότητες χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού που είναι απαραίτητες για τους νέους ώστε να πλοηγηθούν στο σημερινό πολύπλοκο χρηματοοικονομικό τοπίο.

Βασική Συνεισφορά: Το PR1 βοηθά τους εκπαιδευτικούς να εντάξουν το πλαίσιο της οικονομικής εκπαίδευσης συνδέοντας ιστορικές και πολιτισμικές επιρροές με τη σύγχρονη λήψη οικονομικών αποφάσεων, καθιστώντας τη μαθησιακή διαδικασία πιο σχετική και ουσιαστική.

PR2: Το διαδικτυακό παιχνίδι MAYFIN

Στην καρδιά του έργου MAYFIN βρίσκεται ένα διαδραστικό, διαδικτυακό παιχνίδι βασισμένο σε σενάρια, σχεδιασμένο για να διδάξει στους νέους βασικές οικονομικές έννοιες και δεξιότητες με έναν ελκυστικό, παιχνιδιοποιημένο τρόπο. Το παιχνίδι βυθίζει τους παίκτες σε ρεαλιστικές οικονομικές καταστάσεις, όπως ο προϋπολογισμός, η αποταμίευση και η λήψη αποφάσεων σχετικά με δάνεια ή επενδύσεις. Μέσα από 25 μικροσενάρια, οι μαθητές εξερευνούν έννοιες οικονομικού αλφαριθμητισμού, αναπτύσσοντας παράλληλα κριτική σκέψη, δεξιότητες λήψης αποφάσεων και επίλυσης προβλημάτων.

Βασικά χαρακτηριστικά:

- Μια ιστορία με 25 σενάρια που επικεντρώνονται σε πέντε βασικές ικανότητες: Χρηματοοικονομικός Αλφαριθμητισμός και Σχεδιασμός, Κριτική Σκέψη, Λήψη Αποφάσεων, Επίλυση Προβλημάτων και Στοχαστική Σκέψη.
- Πολυγλωσσική συμβατότητα για να διασφαλιστεί η προσβασιμότητα σε όλες τις χώρες-εταίρους.
- Ευέλικτη χρήση σε περιβάλλοντα φυσικής αγωγής, διαδικτυακής μάθησης ή μικτής μάθησης.

Βασική Συνεισφορά: Το PR2 μετατρέπει την οικονομική εκπαίδευση σε μια διαδραστική και μαθητοκεντρική εμπειρία, καθιστώντας τις αφηρημένες έννοιες απτές και ελκυστικές για τους νέους.

PR3: Ο Μεθοδολογικός Οδηγός

Αυτός ο οδηγός (το έγγραφο που διαβάζετε) συνδέει την έρευνα (PR1) και την παιχνιδοποίηση (PR2), παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς ένα βήμα προς βήμα πλαίσιο για την ενσωμάτωση αυτών των πόρων στις πρακτικές διδασκαλίας και κατάρτισης. Δίνει έμφαση σε προσεγγίσεις προσαρμοσμένες στις ποικίλες ανάγκες των μαθητών, ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και προωθεί στρατηγικές ένταξης για άτομα από μειονεκτούντα περιβάλλοντα.

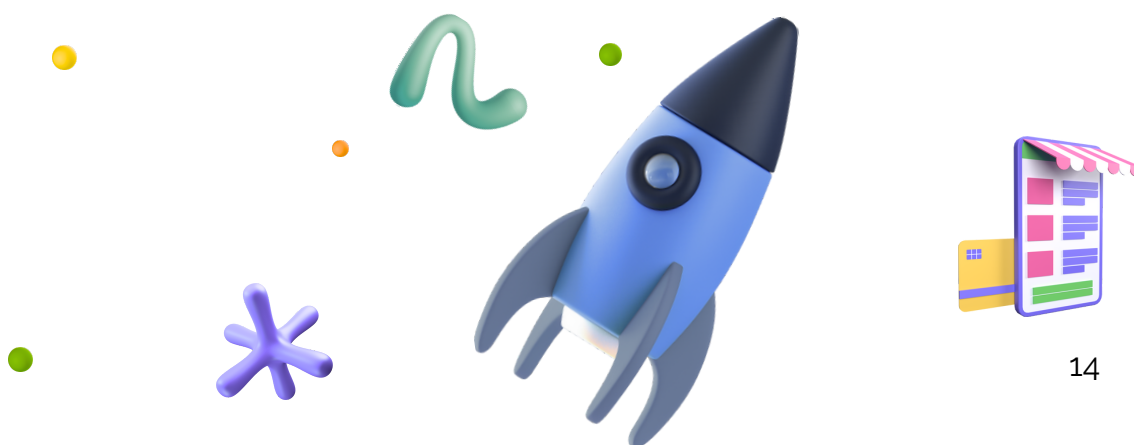
Βασικοί Στόχοι:

- Προσφέρετε πρακτική καθοδήγηση σχετικά με την ενσωμάτωση του παιχνιδιού MAYFIN σε μαθήματα ή εργαστήρια.
- Παροχή συμβουλών ανάλογα με το εκάστοτε πλαίσιο για την προσαρμογή της χρηματοοικονομικής εκπαίδευσης στα εθνικά πλαίσια.
- Εξοπλίστε τους εκπαιδευτικούς με εργαλεία και στρατηγικές για την ενίσχυση της συνεργασίας με τους νέους.

Βασική Συνεισφορά: Το PR3 δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να παρέχουν αποτελεσματική εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό συνδυάζοντας καινοτόμα εργαλεία με μεθοδολογίες βασισμένες σε τεκμήρια.

1.5 Όραμα του Έργου MAYFIN

Συνολικά, οι πόροι που αναπτύχθηκαν μέσω του έργου MAYFIN στοχεύουν στη δημιουργία διαρκούς αντίκτυπου τόσο στους νέους όσο και στους εκπαιδευτικούς, αντιμετωπίζοντας τα κενά στον οικονομικό αλφαριθμητισμό και ενισχύοντας την ενδυνάμωση μέσω καινοτόμων εργαλείων και στρατηγικών.



Για Νέους

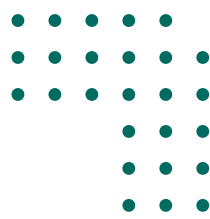
Αυτοί οι πόροι επιτρέπουν στους νέους να:

- Αποκτήσουν βασικές οικονομικές δεξιότητες που θα τους προετοιμάσουν για τις σύγχρονες κοινωνικές προκλήσεις, όπως η διαχείριση των προσωπικών προϋπολογισμών, η κατανόηση της πίστωσης και η λήψη τεκμηριωμένων οικονομικών αποφάσεων.
- Να καλλιεργήσουν την ανθεκτικότητα σε απρόβλεπτα γεγονότα μέσω ορθού οικονομικού σχεδιασμού και κριτικής σκέψης, εξοπλίζοντάς τους με τα εφόδια να διαχειριστούν τις αβεβαιότητες στην εκπαίδευση, την εργασία και την καθημερινή ζωή.
- Κατανόηση και εκτίμηση των ευρωπαϊκών πολιτισμικών και ιστορικών επιρροών στον οικονομικό αλφαριθμητισμό, ενισχύοντας την αίσθηση κοινής ταυτότητας και την επίγνωση των διαφορετικών οικονομικών νοοτροπιών σε όλη την Ευρώπη.
- Να αναπτύξουν αυτοπεποίθηση και αυτονομία στη διαχείριση του οικονομικού τους μέλλοντος, ενδυναμώνοντάς τους να αναλάβουν τον έλεγχο των στόχων και των φιλοδοξιών τους.

Για Εκπαιδευτικούς

Το έργο MAYFIN ενδυναμώνει επίσης τους εκπαιδευτικούς με τους εξής τρόπους:

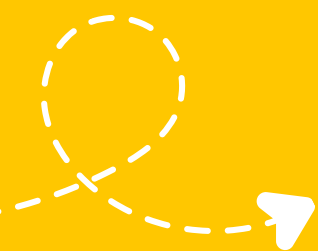
- Παροχή καινοτόμων εργαλείων όπως το παιχνίδι MAYFIN και ένας μεθοδολογικός οδηγός για να γίνει η εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό ελκυστική, προσβάσιμη και αποτελεσματική.
- Εξοπλισμός των εκπαιδευτικών με πρακτικές στρατηγικές για την αντιμετώπιση των ποικίλων αναγκών των μαθητών, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που προέρχονται από μειονεκτούντα περιβάλλοντα, και για την ενίσχυση της συμπερίληψης στη χρηματοοικονομική εκπαίδευση.
- Ενίσχυση της ικανότητας των εκπαιδευτικών να συνδέουν οικονομικές έννοιες με σενάρια της πραγματικής ζωής, επιτρέποντάς τους να δημιουργούν ουσιαστικές και σχετικές μαθησιακές εμπειρίες.
- Ενθάρρυνση της συνεργασίας και της δημιουργικότητας στη διδασκαλία, προσφέροντας ευέλικτους πόρους που μπορούν να προσαρμοστούν σε τυπικά, μη τυπικά και υβριδικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.
- Ενίσχυση της εμπιστοσύνης στη διδασκαλία του οικονομικού αλφαριθμητισμού, ακόμη και για εκπαιδευτικούς χωρίς προηγούμενη εμπειρία στα χρηματοοικονομικά, προσφέροντας βήμα προς βήμα καθοδήγηση και έτοιμο προς χρήση υλικό.



Υποστηρίζοντας τόσο τους νέους όσο και τους εκπαιδευτικούς, το έργο MAYFIN προωθεί ένα συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον όπου ο οικονομικός αλφαριθμητισμός γίνεται εργαλείο για ενδυνάμωση, ανθεκτικότητα και ενεργό συμμετοχή στην κοινωνία.

Αυτό ολοκληρώνει το πρώτο κεφάλαιο του οδηγού. Κάθε ενότητα αυτού του οδηγού θα βασιστεί σε αυτά τα θεμέλια, εξοπλίζοντάς σας με καινοτόμα εργαλεία, ιστορικές γνώσεις και στρατηγικές βήμα προς βήμα που θα βοηθήσουν τους νέους να αποκτήσουν χρηματοοικονομικό αλφαριθμητισμό με αυτοπεποίθηση.





Η Σημασία του Οικονομικού Αλφαριθμητισμού για τους Νέους



2

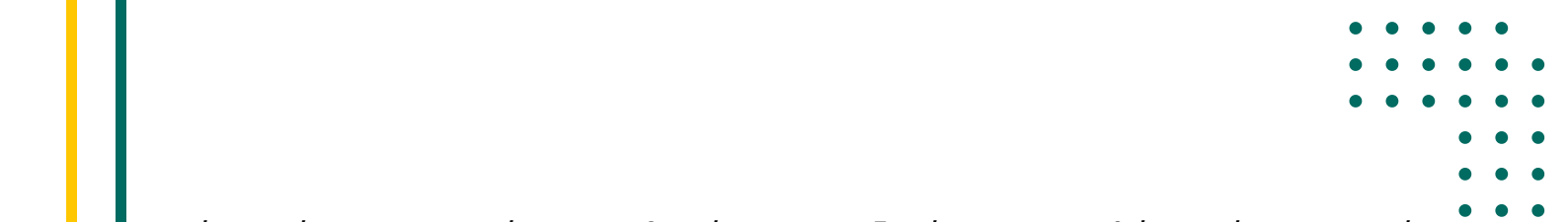


2.1 Κατανόηση του τρέχοντος ευρωπαϊκού πλαισίου σχετικά με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό των νέων

Οι νέοι ηλικίας 15–18 ετών στην Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΕ) πλοηγούνται σε ένα οικονομικό τοπίο που γίνεται ολοένα και πιο ψηφιακό, πολύπλοκο και άνισο. Πολλοί είναι τεχνολογικά καταρτισμένοι, χρησιμοποιώντας τακτικά κινητά πορτοφόλια, τραπεζικές εφαρμογές ή πλατφόρμες ψηφιακών πληρωμών. Ωστόσο, ακόμη και με αυτή την εξοικείωση, συχνά δεν διαθέτουν τον οικονομικό αλφαριθμητισμό, την αυτοπεποίθηση και την κριτική σκέψη που απαιτούνται για να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις. Σύμφωνα με την έρευνα του Ευρωβαρόμετρου του 2023, μόνο το 18% των πολιτών της ΕΕ επιδεικνύουν υψηλό επίπεδο οικονομικών γνώσεων, με τα νεότερα άτομα να εκπροσωπούνται δυσανάλογα στην ομάδα με το χαμηλότερο επίπεδο αλφαριθμητισμού.

Οι περισσότεροι νέοι διαχειρίζονται μικρής κλίμακας οικονομικές δραστηριότητες, όπως ηλεκτρονικές αγορές, συνδρομές ή κέρδη μερικής απασχόλησης, αλλά εκτίθενται νωρίς σε υπερβολικές πιέσεις από τους καταναλωτές, σε καταναλωτικές συνήθειες που καθοδηγούνται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και σε αναδυόμενους οικονομικούς κινδύνους, όπως τα προγράμματα «αγορά τώρα-πληρωμή αργότερα», οι μη ρυθμιζόμενες εφαρμογές fintech και η κερδοσκοπία στα κρυπτονομίσματα. Παρά ταύτα, η οικονομική εκπαίδευση παραμένει ελάχιστα διαθέσιμη, προαιρετική ή ασυνεπής σε πολλά κράτη μέλη της ΕΕ. Το Σχέδιο Δράσης της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την Ένωση Κεφαλαιαγορών (Δράση 7) αναγνωρίζει αυτό το κενό και ζητά συντονισμένες προσπάθειες για την ενδυνάμωση των πολιτών μέσω ισχυρότερων στρατηγικών οικονομικής παιδείας.

Για την αντιμετώπιση αυτού του ζητήματος, αναπτύχθηκε το Πλαίσιο Χρηματοοικονομικών Ικανοτήτων για Παιδιά και Νέους της ΕΕ/ΟΟΣΑ-INFΕ (2023) για να παρέχει μια δομημένη βάση για τη χρηματοοικονομική εκπαίδευση σε ολόκληρη την ΕΕ. Προσδιορίζει τέσσερις βασικούς τομείς ικανότητας: χρήματα και συναλλαγές· σχεδιασμός και διαχείριση οικονομικών· κίνδυνος και ανταμοιβή· και το χρηματοοικονομικό τοπίο. Το πλαίσιο ενθαρρύνει τα κράτη μέλη να ενσωματώσουν τη χρηματοοικονομική εκπαίδευση σε τυπικά και μη τυπικά περιβάλλοντα και τονίζει τη σημασία της προσαρμογής του περιεχομένου σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και περιβάλλοντα ζωής, κάτι που είναι ιδιαίτερα σημαντικό για την παροχή αποτελεσματικών δεξιοτήτων στον τομέα αυτό σε νέους και ευάλωτες ομάδες.



Ενώ οι νέοι στην ΕΕ είναι εκτεθειμένοι σε αυξανόμενες προκλήσεις όσον αφορά την πλοήγηση σε χρηματοοικονομικές δραστηριότητες, οι μειονεκτούντες νέοι — συμπεριλαμβανομένων εκείνων που προέρχονται από οικογένειες χαμηλού εισοδήματος, μεταναστευτικά υπόβαθρα ή την κοινότητα των Ρομά— αντιμετωπίζουν πρόσθετα εμπόδια στην οικονομική τους ένταξη. Είναι πιο πιθανό να μην έχουν πρόσβαση σε τραπεζικό λογαριασμό, να μην έχουν επαρκή υποστήριξη και να μην είναι εξοικειωμένοι με τα εθνικά χρηματοπιστωτικά συστήματα[1]. Αυτοί οι νέοι ενδέχεται να μην έχουν πρόσβαση σε βασικά εργαλεία, όπως τραπεζικούς λογαριασμούς ή οικονομική καθοδήγηση στο σπίτι, ενισχύοντας έναν κύκλο αποκλεισμού. Επιπλέον, τα στοιχεία του PISA του ΟΟΣΑ δείχνουν ότι μόνο ένα μικρό ποσοστό 15χρονων σε όλη την Ευρώπη είναι σε θέση να επιλύσει σύνθετα οικονομικά προβλήματα ή να κατανοήσει τους κινδύνους των χρηματοπιστωτικών προϊόντων.

Κοιτάζοντας προς το μέλλον, οι νέοι της ΕΕ θα αντιμετωπίσουν επίμονη οικονομική αβεβαιότητα, συμπεριλαμβανομένου του αυξανόμενου κόστους διαβίωσης, των επισφαλών αγορών εργασίας και της καθυστερημένης οικονομικής ανεξαρτησίας, γεγονός που καθιστά τον οικονομικό αλφαριθμητισμό ολοένα και πιο σημαντικό για την υποστήριξη των νέων στην επιτυχή μετάβασή τους στην ενήλικη ζωή. Αυτό απαιτεί μια διευρυμένη άποψη για τον οικονομικό αλφαριθμητισμό και την εκπαιδευτική υποστήριξη στον τομέα: όχι μόνο ως τεχνική γνώση αλλά και ως δεξιότητα ζωής που συνδέεται με τη συναισθηματική ρύθμιση, τη λήψη αποφάσεων, την ανθεκτικότητα και την ευημερία, και διασφάλιση της προσοχής των εκπαιδευτικών στην παροχή καθοδήγησης στον τομέα σε διαφορετικές εκπαιδευτικές οδούς. Ενώ η ΕΕ προσπαθεί να διασφαλίσει πιο συντονισμένες στρατηγικές αλφαριθμητισμού, οι εκπαιδευτικοί διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο στη διασφάλιση ότι οι νέοι κατανοούν σαφώς τη σημασία της αποτελεσματικής συμμετοχής στη χρηματοοικονομική εκπαίδευση και έχουν πρόσβαση σε μεθόδους και εργαλεία για την ανάπτυξη του χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού που είναι άμεσα συνδεδεμένα, ελκυστικά και ενδυναμωτικά.

2.2 Σύγχρονες οικονομικές προκλήσεις για τους νέους της ΕΕ

Οι νέοι στην Ευρωπαϊκή Ένωση μεγαλώνουν σε ένα ολοένα και πιο περίπλοκο οικονομικό περιβάλλον που διαμορφώνεται από την ταχεία ψηφιοποίηση, την οικονομική αβεβαιότητα και την άνιση πρόσβαση στην εκπαίδευση σε χρηματοοικονομικές και ψηφιακές δεξιότητες. Παρά την εξοικείωσή τους με την τεχνολογία, η συντριπτική πλειοψηφία τους δεν διαθέτει τις πρακτικές δεξιότητες και γνώσεις που απαιτούνται για την αποτελεσματική διαχείριση των χρημάτων. Όντας η ομάδα με το χαμηλότερο επίπεδο χρηματοοικονομικής παιδείας, οι νέοι αντιμετωπίζουν σημαντικές προκλήσεις στην αντιμετώπιση του σύνθετου έργου της μετάβασης στην οικονομική ανεξαρτησία:

Έλλειψη πρακτικής οικονομικής εκπαίδευσης

Ένα από τα βασικά ζητήματα είναι η εκτεταμένη απουσία ολοκληρωμένης οικονομικής εκπαίδευσης στα σχολικά συστήματα σε όλα τα κράτη μέλη της ΕΕ. Οι περισσότεροι νέοι ολοκληρώνουν τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση χωρίς να αποκτήσουν βασικές δεξιότητες χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού, όπως η κατάρτιση προϋπολογισμού, η κατανόηση της πίστωσης, η υποβολή φορολογικών δηλώσεων ή ο σχεδιασμός μακροπρόθεσμων οικονομικών στόχων. Το Πλαίσιο Χρηματοοικονομικών Ικανοτήτων της ΕΕ/ΟΟΣΑ για Παιδιά και Νέους υπογραμμίζει την επείγουσα ανάγκη ενσωμάτωσης της χρηματοοικονομικής εκπαίδευσης σε πρώιμο και συστηματικό επίπεδο. Ωστόσο, η εφαρμογή παραμένει άνιση σε ολόκληρη την ΕΕ. Ως αποτέλεσμα, πολλοί νέοι αισθάνονται απροετοίμαστοι ή δεν συνειδητοποιούν την ανάγκη (ή τη βασική σημασία) για αποτελεσματικό οικονομικό αλφαριθμητισμό και βασίζονται στη μάθηση μέσω δοκιμής και λάθους όταν αντιμετωπίζουν οικονομικές ευθύνες στον πραγματικό κόσμο. Αυτό καθιστά τον ρόλο τόσο των τυπικών όσο και των άτυπων εκπαιδευτικών ολοένα και πιο κρίσιμο.

Πιέσεις καταναλωτισμού

Παράλληλα με τα εκπαιδευτικά κενά, οι σημερινοί νέοι αντιμετωπίζουν υπερβολική έκθεση στον καταναλωτισμό, ο οποίος ενισχύεται από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, την ψηφιακή διαφήμιση, τα καινοτόμα συστήματα πληρωμών όπως οι υπηρεσίες «αγοράστε τώρα, πληρώστε αργότερα» και άλλα εργαλεία μάρκετινγκ. Αυτό το περιβάλλον ενθαρρύνει τις παρορμητικές δαπάνες και εξισώνει την αυτοεκτίμηση με τα υλικά αγαθά, οδηγώντας συχνά σε κακές οικονομικές συνήθειες, οικονομικές πιέσεις και άγχος σε νεαρή ηλικία. Η αναντιστοιχία μεταξύ της εύκολης πρόσβασης στην ψηφιακή χρηματοδότηση και της υπεύθυνης χρήσης είναι καλά τεκμηριωμένη στην έρευνα της ΕΕ, υπογραμμίζοντας τον αυξημένο κίνδυνο ανάπτυξης ανθυγιεινών οικονομικών συμπεριφορών που επιμένουν και στην ενήλικη ζωή.

Παρανόηση της πίστωσης και του χρέους

Αυτές οι προκλήσεις επιδεινώνονται από μια ευρέως διαδεδομένη παρανόηση της πίστωσης και του χρέους. Πολλοί νέοι Ευρωπαίοι έρχονται σε επαφή με πιστωτικές κάρτες, φοιτητικά δάνεια ή πλατφόρμες online δανεισμού πριν κατανοήσουν πλήρως τις επιπτώσεις των επιτοκίων, των όρων αποπληρωμής ή των πιστωτικών βαθμολογιών. Δεδομένα από τις αξιολογήσεις PISA του ΟΟΣΑ δείχνουν ότι μόνο ένα μικρό κλάσμα εφήβων σε όλη την Ευρώπη μπορεί να διαχειριστεί πολύπλοκα οικονομικά προβλήματα, θέτοντάς τους σε κίνδυνο πρώιμων παγίδων χρέους που βλάπτουν το πιστωτικό ιστορικό και περιορίζουν μελλοντικές ευκαιρίες, όπως η οικονομικά προσιτή στέγαση ή η χρηματοδότηση επιχειρήσεων.

Αυξανόμενες δυσκολίες στην αξιολόγηση του κόστους και των μελλοντικών οφελών της εκπαίδευσης

Οι οικονομικές πιέσεις πηγάζουν επίσης από το αυξανόμενο κόστος της εκπαίδευσης. Σε χώρες όπου το κόστος της εκπαίδευσης αυξάνεται, οι νέοι συχνά λαμβάνουν φοιτητικά δάνεια χωρίς να λαμβάνουν πλήρως υπόψη τις μακροπρόθεσμες συνέπειες του χρέους. Χωρίς επαρκή πλαίσια λήψης οικονομικών αποφάσεων, πολλοί επιλέγουν σχολές ή τομείς σπουδών χωρίς να σταθμίζουν το κόστος με το πιθανό εισόδημα, με αποτέλεσμα μεγάλα οικονομικά βάρη που καθυστερούν σημαντικά ορόσημα της ζωής, όπως η ιδιοκτησία κατοικίας ή η ευελιξία στην επαγγελματική σταδιοδρομία. Αυτό το ζήτημα είναι ιδιαίτερα οξύ για τους μειονεκτούντες νέους, οι οποίοι αντιμετωπίζουν αυξημένους κινδύνους λόγω περιορισμένης οικογενειακής υποστήριξης ή οικονομικών πόρων.

Οικονομική παραπληροφόρηση

Μια άλλη σύγχρονη πρόκληση είναι η υπερβολική αύξηση της οικονομικής παραπληροφόρησης μέσω πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης όπως το TikTok, το YouTube και το Instagram. Αυτές οι πλατφόρμες φιλοξενούν έναν αυξανόμενο αριθμό «finfluencers» που παρέχουν μη ρυθμιζόμενες συμβουλές, συμπεριλαμβανομένων επικίνδυνων κερδοσκοπικών επενδύσεων και σχεδίων «γρήγορου πλουτισμού». Πολλοί νέοι ακολουθούν τέτοιες οδηγίες χωρίς κριτική αξιολόγηση, οδηγώντας σε πιθανή οικονομική απώλεια ή απογοήτευση. Οι ρυθμιστικές αρχές της ΕΕ έχουν επισημάνει την επείγουσα ανάγκη βελτίωσης του γραμματισμού των νέων στα μέσα ενημέρωσης για την καταπολέμηση των κινδύνων οικονομικών απάτων και παραπλανητικών πληροφοριών.



Έλλειψη υγιών οικονομικών ριζών

Η οικονομική αστάθεια των οικογενειών παραμένει ένα σημαντικό εμπόδιο για πολλούς νέους, ειδικά για εκείνους που προέρχονται από νοικοκυριά χαμηλού εισοδήματος ή περιθωριοποιημένες κοινότητες. Το να μεγαλώνουν σε περιβάλλοντα όπου τα χρήματα είναι λιγοστά ή δεν συζητούνται ανοιχτά συχνά σημαίνει ότι οι νέοι δεν έχουν θετικά πρότυπα για τον προϋπολογισμό, την αποταμίευση ή τις επενδύσεις. Επιπλέον, ορισμένοι νέοι βιώνουν συναισθηματικό στρες ή πίεση να συνεισφέρουν οικονομικά στις οικογένειές τους, γεγονός που μπορεί να εμποδίσει την ικανότητά τους να οικοδομήσουν οικονομική ανθεκτικότητα. Σύμφωνα με την έρευνα του Eurofound, η οικονομική επισφάλεια μεταξύ των νεανικών νοικοκυριών στην ΕΕ έχει επιδεινωθεί τα τελευταία χρόνια, εντείνοντας αυτές τις προκλήσεις.

Χαμηλή οικονομική εμπιστοσύνη

Η χαμηλή οικονομική αυτοπεποίθηση επιδεινώνει περαιτέρω το πρόβλημα. Πολλοί νέοι αισθάνονται ότι κατακλύζονται από την οικονομική ορολογία ή δεν εμπιστεύονται τις γνώσεις τους, γεγονός που οδηγεί στην αποφυγή του προϋπολογισμού, της σύγκρισης τιμών ή του οικονομικού σχεδιασμού. Αυτή η διστακτικότητα καθυστερεί την ανάπτυξη βασικών συνηθειών και μπορεί να δημιουργήσει έναν κύκλο αποφυγής που βασίζεται στον φόβο και εμποδίζει την οικονομική ανάπτυξη. Το Πλαίσιο Χρηματοοικονομικών Ικανοτήτων της ΕΕ/ΟΟΣΑ αναδεικνύει την οικονομική αυτοαποτελεσματικότητα ως κρίσιμη ικανότητα που απαιτεί μεγαλύτερη εστίαση στην εκπαίδευση και την πολιτική.

Οικονομική και παγκόσμια αβεβαιότητα

Τέλος, το ευρύτερο πλαίσιο της παγκόσμιας και οικονομικής αβεβαιότητας διαμορφώνει τις οικονομικές στάσεις και συμπεριφορές των νέων. Παράγοντες όπως ο πληθωρισμός, ο αυτοματισμός της εργασίας, η κλιματική αλλαγή και οι κρίσεις στέγασης συμβάλλουν στην απαισιοδοξία για το μέλλον και στον σκεπτικισμό απέναντι στον παραδοσιακό οικονομικό σχεδιασμό. Αυτή η αβεβαιότητα μπορεί να οδηγήσει σε οικονομική απάθεια για ορισμένους ή σε απερίσκεπτη ανάληψη κινδύνων για άλλους, καθώς οι νέοι αναζητούν εναλλακτικούς τρόπους για να επιτύχουν ασφάλεια. Πρόσφατα δεδομένα του Ευρωβαρόμετρου δείχνουν ένα αυξανόμενο χάσμα γενεών στην οικονομική αισιοδοξία, υπογραμμίζοντας την ανάγκη τα εκπαιδευτικά συστήματα να προσαρμοστούν σε αυτές τις νέες πραγματικότητες.



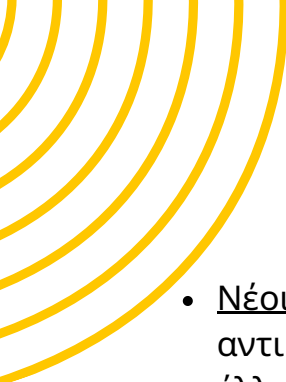
Η αποτελεσματική αντιμετώπιση αυτών των αλληλένδετων οικονομικών προκλήσεων απαιτεί συντονισμένες προσπάθειες για την παροχή προσβάσιμης, σχετικής και οικοδόμησης εμπιστοσύνης οικονομικής εκπαίδευσης—ενσωματωμένης στα σχολικά προγράμματα σπουδών και συμπληρωμένης από πρωτοβουλίες πολιτικής που προωθούν την ένταξη, την ανθεκτικότητα και την άτυπη μάθηση. Οι εκπαιδευτικοί διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην ενδυνάμωση των νέων με τις δεξιότητες και τη νοοτροπία που απαιτούνται για να πλοηγηθούν στο εξελισσόμενο οικονομικό τοπίο με αυτοπεποίθηση. Εκτός από αυτές τις γενικές προκλήσεις, ορισμένες ομάδες νέων αντιμετωπίζουν σύνθετα εμπόδια στον οικονομικό αλφαριθμητισμό λόγω των κοινωνικοοικονομικών, πολιτισμικών ή προσωπικών τους συνθηκών.

2.3 Αναγνώριση των προκλήσεων της ευρωπαϊκής νεολαίας

Ενώ η οικονομική εκπαίδευση είναι απαραίτητη για όλους τους νέους, είναι ιδιαίτερα κρίσιμη για όσους προέρχονται από ευάλωτα περιβάλλοντα. Αυτοί οι νέοι αντιμετωπίζουν μοναδικές προκλήσεις που απαιτούν εξατομικευμένη υποστήριξη για την οικοδόμηση ανθεκτικότητας και οικονομικής ανεξαρτησίας. Ανάλογα με το εκπαιδευτικό πλαίσιο, οι μαθητές μπορεί να προέρχονται από διάφορες ομάδες που κινδυνεύουν από περιθωριοποίηση, όπως:

Οι νέοι από οικογένειες με χαμηλό εισόδημα ή οικονομική αβεβαιότητα συχνά δεν έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με θετικά οικονομικά πρότυπα και ενδέχεται να αντιμετωπίσουν πιέσεις να συμβάλουν στο εισόδημα του νοικοκυριού σε νεαρή ηλικία. Αυτοί οι νέοι συνήθως αντιμετωπίζουν οικονομικές προκλήσεις νωρίτερα στη ζωή τους, ενώ έχουν περιορισμένη πρόσβαση σε οικονομική εκπαίδευση, ευκαιρίες αποταμίευσης, πρακτικές προϋπολογισμού ή μακροπρόθεσμο οικονομικό σχεδιασμό.



- 
- 
- Νέοι με μεταναστευτικό ή προσφυγικό υπόβαθρο, οι οποίοι ενδέχεται να αντιμετωπίζουν συγκεκριμένες προκλήσεις, όπως γλωσσικά εμπόδια και έλλειψη εξοικείωσης με το χρηματοπιστωτικό σύστημα της ΕΕ, συμπεριλαμβανομένων των εργαλείων για βασική οικονομική ένταξη και προστασία των καταναλωτών. Σε ορισμένες περιπτώσεις, οι οικογένειες μπορεί να μην έχουν πρόσβαση σε τραπεζικά ιδρύματα ή να τρέφουν πολιτισμική δυσπιστία απέναντι στα χρηματοπιστωτικά ιδρύματα, γεγονός που περιπλέκει περαιτέρω την πρόσβασή τους σε υπηρεσίες.
 - Νέοι Ρομά και άλλες εθνοτικές μειονότητες, οι οποίοι συχνά βιώνουν συστηματική περιθωριοποίηση, διακρίσεις και περιορισμένη πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση. Συχνά ζώντας σε διαχωρισμένες κοινότητες χαμηλού εισοδήματος, ενδέχεται να μην έχουν αξιόπιστη πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία ή βασικές οικονομικές υποδομές.
 - Οι νέοι με αναπηρίες ενδέχεται να αντιμετωπίσουν αποκλεισμό από την κύρια οικονομική εκπαίδευση λόγω της απουσίας προσβάσιμου περιεχομένου ή μεθόδων διδασκαλίας χωρίς αποκλεισμούς. Συγκεκριμένα, οι νέοι με γνωστικές αναπηρίες ενδέχεται να δυσκολεύονται να κατανοήσουν αφηρημένες οικονομικές έννοιες χωρίς προσαρμοστική, εξατομικευμένη διδασκαλία.
 - Οι νέοι NEET (εκτός εκπαίδευσης, απασχόλησης ή κατάρτισης), οι οποίοι διατρέχουν υψηλό κίνδυνο μακροχρόνιου οικονομικού αποκλεισμού, συχνά χωρίς κατάλληλες οικονομικές γνώσεις, είναι ιδιαίτερα εκτεθειμένοι στον κίνδυνο επιθετικού δανεισμού ή οικονομικής εκμετάλλευσης.
 - Οι νέοι που ζουν σε ιδρύματα (σε ανάδοχες οικογένειες, συστήματα ανηλίκων, ξενώνες) συχνά μεταβαίνουν στην ενηλικίωση νωρίς και χωρίς κατάλληλη καθοδήγηση από ενήλικες, προχωρώντας προς την ανεξαρτησία νωρίς και χωρίς δίκτυα ασφαλείας ή οικογενειακή υποστήριξη. Έχουν περιορισμένη ικανότητα να δημιουργούν αποταμιεύσεις, πιστωτικό ιστορικό ή συνήθειες προϋπολογισμού και εκτίθενται σε υψηλούς οικονομικούς κινδύνους σε ένα μη ασφαλές περιβάλλον από την εφηβεία τους.

Βασικές διαφορές μεταξύ των νέων γενικά και των νέων μειονεκτούντων

Κατηγορία	Γενική Νεολαία	Νέοι μειονεκτούντων ομάδων
Οικονομικά πρότυπα	Μπορεί να έχει οικογενειακή καθοδήγηση ή έκθεση	Συχνά στερούνται οικογενειακής υποστήριξης ή εκτίθενται σε κακές οικονομικές πρακτικές
Πρόσβαση σε Χρηματοοικονομικά Εργαλεία	Πιθανότερο να έχουν τραπεζικούς λογαριασμούς, εφαρμογές	Πολλοί δεν έχουν πρόσβαση σε τραπεζικά ιδρύματα, εξαρτώνται από μετρητά ή έχουν περιορισμένη πρόσβαση σε ψηφιακά εργαλεία.
Πολιτιστική εξοικείωση	Κατανόηση των εθνικών συστημάτων και όρων	Μπορεί να δυσκολεύεται με τη γλώσσα, τους κανόνες ή να δυσπιστεί απέναντι στα επίσημα συστήματα
Ψηφιακή Πρόσβαση	Ιδιοκτησία smartphone, πρόσβαση στο διαδίκτυο	Μπορεί να μην έχουν ψηφιακές συσκευές ή πρόσβαση σε δεδομένα για οικονομικά εργαλεία ή μάθηση
Ποιότητα Εκπαίδευσης	Παρακολουθήστε γενικά σχολεία με περισσότερους πόρους	Φοίτηση σε υποχρηματοδοτούμενα ή μη γενικά σχολεία με περιορισμένη παροχή προγραμμάτων σπουδών
Ψυχοκοινωνικά Εμπόδια	Μπορεί να νιώθει αυτοπεποίθηση ή περιέργεια	Συχνά βιώνουν ντροπή, χαμηλή αυτοπεποίθηση, τραύμα ή μαθημένη αδυναμία
Μετάβαση στην Ενηλικίωση	Συχνά υποστηρίζεται από την οικογένεια στην πρώιμη ενήλικη ζωή	Αναμένεται να γίνει ανεξάρτητος στα 18 χωρίς δίχτυ ασφαλείας



2.4 Ανταπόκριση στις ανάγκες οικονομικής παιδείας των νέων της ΕΕ: MAYFIN και εργαλεία και προσεγγίσεις εκπαιδευτικών

Η οικονομική εκπαίδευση σε ομάδες νέων είναι πιο αποτελεσματική όταν αντικατοπτρίζει την πραγματική ζωή, τις αξίες και τις προκλήσεις των μαθητών και επιτρέπει τη σύνδεσή της με προσωπικούς στόχους. Για τους νέους σε όλη την ΕΕ, ιδίως για εκείνους που αντιμετωπίζουν κοινωνική και οικονομική αβεβαιότητα, **η ενασχόληση με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό απαιτεί κάτι περισσότερο από πληροφορίες, απαιτεί συνάφεια, εμπιστοσύνη και πρακτική εφαρμογή.** Λαμβάνοντας υπόψη τις σύνθετες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι νέοι στα σύγχρονα περιβάλλοντα - συμπεριλαμβανομένων όχι μόνο συγκεκριμένων οικονομικών δυσκολιών αλλά και ζητημάτων όπως η υπερφόρτωση πληροφοριών, η αποσπασματική προσοχή και οι κοινωνικές πιέσεις - ο ρόλος των εκπαιδευτικών στην ενίσχυση της εμπλοκής, του κινήτρου και στην υπερνίκηση των εμποδίων είναι πιο σημαντικός από ποτέ.

Το MAYFIN ως εργαλείο για την υποστήριξη των νέων και των εκπαιδευτικών στην αντιμετώπιση των προκλήσεων της οικονομικής εκπαίδευσης των νέων

Λαμβάνοντας υπόψη το αυξανόμενο χάσμα στον οικονομικό αλφαριθμητισμό των νέων σε ολόκληρη την ΕΕ και τις συγκεκριμένες προκλήσεις, το παιχνίδι MAYFIN και τα σχετικά εργαλεία (έκθεση για την κατάσταση του οικονομικού αλφαριθμητισμού των νέων και γεγονότα που επηρέασαν τις τοπικές οικονομικές πεποιθήσεις και στάσεις στην περιοχή, και αυτός ο οδηγός για εκπαιδευτικούς) έχουν σχεδιαστεί ως μια στοχευμένη εκπαιδευτική απάντηση. Αυτά τα εργαλεία προσφέρουν στους εκπαιδευτικούς ελκυστικές, συμπεριληπτικές και ευέλικτες μεθόδους για να υποστηρίξουν την ανάπτυξη πρακτικών οικονομικών δεξιοτήτων, αντιμετωπίζοντας ταυτόχρονα τα συναισθηματικά, γνωστικά και συστημικά εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι νέοι, καθώς και ενσωματώνοντας τις τοπικές προοπτικές και την ιστορική ευρωπαϊκή προοπτική στη μαθησιακή διαδικασία.



Το MAYFIN ξεπερνά την απλή παρουσίαση οικονομικού περιεχομένου. Δημιουργεί ένα βιωματικό και μαθησιακό περιβάλλον που αντικατοπτρίζει τις καθημερινές οικονομικές προκλήσεις των νέων και μεταφράζει αφηρημένες έννοιες σε ρεαλιστικά, παιχνιδοποιημένα σενάρια λήψης αποφάσεων. Το MAYFIN ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες ανάγκες και προκλήσεις των νέων μέσω:

Χρήση της παιχνιδοποίησης και της συνάφειας με την πραγματική ζωή ως κινητήρια δύναμη για τη συμμετοχή των νέων στη χρηματοοικονομική εκπαίδευση.

Μία από τις βασικές παιδαγωγικές στρατηγικές που ενσωματώνονται στο παιχνίδι MAYFIN είναι η παιχνιδοποίηση - η χρήση μηχανισμών παιχνιδιού (π.χ. στόχοι, προκλήσεις, ανταμοιβές, αφήγηση, επιλογή) για τη δημιουργία μιας ενθαρρυντικής και ουσιαστικής μαθησιακής εμπειρίας. Για τους νέους, ειδικά για εκείνους που αισθάνονται αποκομμένοι από το παραδοσιακό περιεχόμενο της τάξης, η παιχνιδοποίηση μπορεί να μετατρέψει την οικονομική εκπαίδευση από μια παθητική μαθησιακή εργασία σε μια διαδραστική διαδικασία που βασίζεται στην περιέργεια.

Γιατί έχει σημασία; Επειδή οι νεαροί μαθητές —ιδίως στην ηλικιακή ομάδα 15-18 ετών— συχνά θεωρούν την οικονομική εκπαίδευση υπερβολικά αφηρημένη ή άσχετη με την άμεση ζωή τους. Η παιχνιδοποίηση βοηθά στη γεφύρωση αυτού του χάσματος κινήτρων προσφέροντας:

Εμβύθιση στην αφήγηση: Το παιχνίδι παρουσιάζει οικονομικές καταστάσεις μέσα σε σχετικές ιστορίες, κάτι που βοηθά τους μαθητές να συνδεθούν συναισθηματικά με τις αποφάσεις.

Επιλογή και αυτονομία: Οι παίκτες λαμβάνουν τις δικές τους αποφάσεις και αντιμετωπίζουν τις συνέπειες, ενισχύοντας την αυτονομία και την ευθύνη.

Πρόοδος και στόχοι: Η επιλογή προσωπικών στόχων (π.χ. σπουδές στο εξωτερικό ή η υλοποίηση έργων ή φιλοδοξιών) πλαισιώνει τη χρηματοοικονομική μάθηση ως μέρος ενός ευρύτερου, προσανατολισμένου σε συγκεκριμένο σκοπό ταξιδιού.

Πειραματισμός, χαμηλού κινδύνου: Οι μαθητές μπορούν να δοκιμάσουν στρατηγικές, να κάνουν λάθη και να μάθουν σε ένα ασφαλές περιβάλλον χωρίς συνέπειες στον πραγματικό κόσμο.

Ο σχεδιασμός του MAYFIN χρησιμοποιεί την παιχνιδοποίηση όχι μόνο για να προσελκύσει την προσοχή αλλά και για να ενθαρρύνει τον βαθύτερο στοχασμό, τοποθετώντας τους μαθητές σε ρεαλιστικά, σχετικά με τη νεολαία σενάρια, που αντικατοπτρίζουν τις βασικές προκλήσεις - την προσπάθεια κατανόησης της πολυπλοκότητας των οικονομικών αποφάσεων και προϊόντων, την εξισορρόπηση της βραχυπρόθεσμης ικανοποίησης, της πίεσης από τους συνομηλίκους, των συναισθημάτων ή των μακροπρόθεσμων στόχων. Σε αντίθεση με την παραδοσιακή διδασκαλία ή τις προσεγγίσεις που βασίζονται στην απομνημόνευση, η παιχνιδοποιημένη μάθηση εμπλέκει τόσο τις γνωστικές όσο και τις συναισθηματικές διαδικασίες, καθιστώντας την εμπειρία πιο αξέχαστη, ουσιαστική και μεταβιβάσιμη στην πραγματική ζωή.

Χρήση βιωματικής μάθησης βασισμένης σε σενάρια

Μία από τις πιο αποτελεσματικές παιδαγωγικές στρατηγικές του MAYFIN είναι η χρήση μάθησης που βασίζεται σε σενάρια και καθοδηγείται από αποφάσεις. Κάθε ένα από τα 25 μικροσενάρια προσομοιώνει μια απλοποιημένη -αλλά ρεαλιστική- οικονομική κατάσταση που έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν βασικούς παράγοντες και συνέπειες. Αυτά κυμαίνονται από τον προϋπολογισμό περιορισμένου εισοδήματος έως την πραγματοποίηση μακροπρόθεσμων επενδύσεων στην εκπαίδευση ή την απασχόληση. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να ζυγίσουν τις επιλογές τους, να λάβουν αποφάσεις, να αυτοαξιολογήσουν εάν επιθυμούν να λάβουν πρόσθετη υποστήριξη μέσω εκπαιδευτικού υλικού και να παρατηρήσουν τα αποτελέσματα. Αυτή η προσέγγιση υποστηρίζει την ενεργητική μάθηση ενισχύοντας τη σκέψη αιτίας-αποτελέσματος, επιτρέποντας την ασφαλή εξερεύνηση και την αποτυχία και αντανακλώντας τη συναισθηματική και κοινωνική πολυπλοκότητα της λήψης οικονομικών αποφάσεων στον πραγματικό κόσμο.

Ενσωμάτωση οπτικών, διαδραστικών και ανακλαστικών εργαλείων για προσβασιμότητα

Για να διασφαλιστεί ότι τα εργαλεία χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού του MAYFIN είναι προσβάσιμα στους νέους —ανεξάρτητα από το αρχικό επίπεδο χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού, το γλωσσικό υπόβαθρο ή τον τρόπο μάθησης— το MAYFIN ενσωματώνει υποστηρικτικά εργαλεία απευθείας στο παιχνίδι. Τα σενάρια MAYFIN περιλαμβάνουν:

- Οπτικά infographics για την ανάλυση σύνθετων οικονομικών όρων και επιλογών,
- Στοχασμός για την ενθάρρυνση της προσωπικής σύνδεσης και της συναισθηματικής εμπλοκής,
- Σχεδιασμός φιλικός προς τους νέους με εύχρηστη πλοήγηση και ελάχιστη ορολογία.

Αυτές οι επιλογές σχεδιασμού επιδιώκουν να ενισχύσουν την κατανόηση και να μειώσουν τον εκφοβισμό μέσω συμπεριληπτικών, οπτικών και προσανατολισμένων στον μαθητή πόρων, καθιστώντας το μαθησιακό περιβάλλον ελκυστικό, βοηθώντας στην υπερνίκηση των εμποδίων προσβασιμότητας για τους νέους που συχνά δεν έχουν πρόσβαση σε εργαλεία οικονομικού αλφαριθμητισμού.



Πρώθηση της κριτικής σκέψης, της επίλυσης προβλημάτων, του στοχασμού και της οικονομικής αυτοπεποίθησης

Το MAYFIN προσκαλεί τους παίκτες να εξερευνήσουν τις αξίες, τις προτεραιότητες και τους συμβιβασμούς πίσω από τις οικονομικές αποφάσεις. Αναλογιζόμενοι ερωτήματα όπως «Τι έχει σημασία για μένα;» ή «Τι είμαι πρόθυμος να θυσιάσω;», ενώ παράλληλα αντιμετωπίζουν οικονομικές προκλήσεις που απαιτούν κριτική σκέψη και επίλυση προβλημάτων, οι μαθητές ενισχύουν όχι μόνο την οικονομική τους επίγνωση, αλλά και τη στρατηγική τους συλλογιστική και την αυτογνωσία τους. Αυτές οι ικανότητες είναι απαραίτητες για την οικοδόμηση αυτοπεποίθησης και την ικανότητα διαχείρισης της οικονομικής ευημερίας σε όλη τους τη ζωή.

Κίνητρο προσανατολισμένο σε στόχους μέσω προσωπικών οικονομικών στόχων

Στην αρχή του παιχνιδιού, οι μαθητές επιλέγουν από τέσσερις φιλόδοξους οικονομικούς στόχους - ταξίδια στο εξωτερικό, έναρξη επιχείρησης, επιδίωξη σπουδών ή υποστήριξη της ανεξαρτησίας. Αυτό το προσωπικό πλαίσιο επιτρέπει στους μαθητές να βλέπουν τον οικονομικό αλφαριθμητισμό ως μέσο για την επίτευξη των ονείρων τους, όχι μόνο τη διαχείριση των εξόδων. Αυτοί οι στόχοι εξατομικεύουν την εμπειρία, βοηθώντας τους μαθητές να συνδέσουν τον οικονομικό αλφαριθμητισμό με τα όνειρα, τις αξίες και τα μακροπρόθεσμα σχέδια ζωής τους. Αυτό βοηθά τους μαθητές να συνδέσουν τη βραχυπρόθεσμη οικονομική συμπεριφορά με το μακροπρόθεσμο όραμα, μετατοπίζοντας τη νοοτροπία από την επιβίωση στον στρατηγικό σχεδιασμό.

Ενεργοποίηση ευέλικτης χρήσης σε τυπικά και μη τυπικά περιβάλλοντα

Αναγνωρίζοντας την ποικιλομορφία των εκπαιδευτικών περιβαλλόντων, το MAYFIN έχει σχεδιαστεί ως ένα ευέλικτο εργαλείο για την ενίσχυση του οικονομικού αλφαριθμητισμού. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανεξάρτητα για αυτορυθμιζόμενη μάθηση, σε συνεργασία σε ομάδες ή σε συνεδρίες με συνομηλίκους, και μέσω εκτυπώσιμου υλικού, στρατηγικών και δραστηριοτήτων εκτός σύνδεσης για περιβάλλοντα χαμηλής τεχνολογίας. Με την υποστήριξη αυτού του Μεθοδολογικού Οδηγού, το MAYFIN εξοπλίζει τους εκπαιδευτικούς με προσαρμόσιμες και κλιμακούμενες μεθόδους για την πρώθηση της οικονομικής επάρκειας σε ένα ευρύ φάσμα μαθησιακών περιβαλλόντων.



Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην οικονομική εκπαίδευση των νέων και στην αντιμετώπιση των προκλήσεων των ευάλωτων ομάδων

Η οικονομική εκπαίδευση είναι πιο αποτελεσματική όταν αντικατοπτρίζει την πραγματική ζωή, τις αξίες και τις προκλήσεις των μαθητών. Ενώ το MAYFIN υποστηρίζει τον οικονομικό αλφαριθμητισμό μέσω του gamification, η ουσιαστική συμμετοχή, ειδικά για τους νέους που αντιμετωπίζουν κοινωνικές ή οικονομικές δυσκολίες, απαιτεί κάτι περισσότερο από πληροφορίες. Απαιτεί εμπιστοσύνη, συναισθηματική συνάφεια και σύνδεση με βιωματικές εμπειρίες.

Οι νέοι σήμερα αντιμετωπίζουν αλληλεπικαλυπτόμενες πιέσεις: οικονομική αβεβαιότητα, κοινωνικές προσδοκίες, ψηφιακούς περισπασμούς και συχνά έλλειψη οικονομικών προτύπων. Για τους νέους που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση, τα χρήματα συχνά συνδέονται με άγχος, μυστικότητα ή ντροπή. Μερικοί δεν έχουν πρόσβαση σε βασικά οικονομικά εργαλεία - όπως τραπεζικούς λογαριασμούς ή πρόσβαση στο διαδίκτυο, ή την αυτοπεποίθηση να κάνουν ερωτήσεις. Σε αυτό το πλαίσιο, ο ρόλος του εκπαιδευτικού δεν γίνεται απλώς χρήσιμος, αλλά και μετασχηματιστικός.

Δεν χρειάζεται να είστε οικονομικός εμπειρογνώμονας για να υποστηρίξετε τους νέους στην ανάπτυξη οικονομικών γνώσεων. Αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία είναι η δημιουργία ενός ασφαλούς, υποστηρικτικού χώρου όπου οι μαθητές μπορούν να εξερευνήσουν οικονομικά ζητήματα χωρίς φόβο ή κρίση. Ο οικονομικός αλφαριθμητισμός δεν αφορά μόνο την κατανόηση των αριθμών - αφορά την καλλιέργεια της ικανότητας λήψης στοχαστικών αποφάσεων υπό πίεση. Βασικές ικανότητες όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων και η αυτοκριτική είναι απαραίτητες για την αντιμετώπιση τόσο των καθημερινών εξόδων όσο και του μακροπρόθεσμου οικονομικού σχεδιασμού.

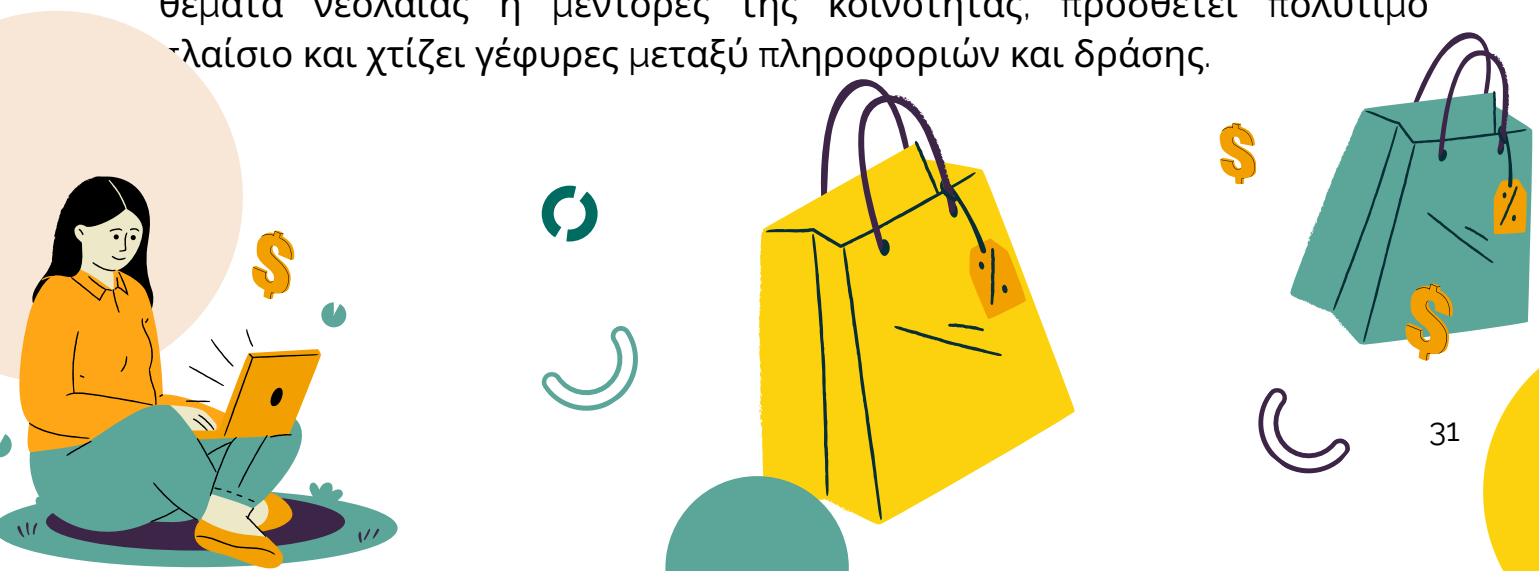




Εάν τα οικονομικά θέματα σας φαίνονται άγνωστα ή ευαίσθητα, ξεκινήστε αναπτύσσοντας αυτές τις μεταβιβάσιμες δεξιότητες χρησιμοποιώντας παραδείγματα από την πραγματική ζωή που σχετίζονται με τη ζωή των μαθητών, **όπως η διαχείριση του εισοδήματος μερικής απασχόλησης, η κατανομή του ενοικίου με φίλους ή η υποστήριξη της οικογένειας.** Η συζήτηση για τις πραγματικές επιλογές και τις συνέπειές τους βοηθάει στην κατανόηση της οικονομικής μάθησης και στην πρακτική εφαρμογή της. Είναι σημαντικό ότι η οικονομική συμπεριφορά διαμορφώνεται τόσο από τις περιστάσεις όσο και από τη γνώση, επομένως αυτές οι συζητήσεις πρέπει να αποφεύγουν την κρίση και να αναγνωρίζουν τα δομικά εμπόδια.

Εξίσου **σημαντικό είναι να δείξετε στους νέους πώς να έχουν πρόσβαση σε πληροφορίες και υποστήριξη.** Μπορείτε να διαδραματίσετε ζωτικό ρόλο βοηθώντας τους μαθητές να εντοπίζουν αξιόπιστες πηγές, να θέτουν τις σωστές ερωτήσεις και να αναζητούν καθοδήγηση από άλλους. Ακόμα και όταν δεν έχετε όλες τις απαντήσεις, η δημιουργία μοντέλων για το πώς να τις βρείτε συνδέοντας τους μαθητές με επαγγελματίες τραπεζών φιλικούς προς τους νέους, ΜΚΟ ή ψηφιακά εργαλεία, μπορεί να οικοδομήσει διαρκή αυτοπεποίθηση και ανεξαρτησία.

Η πρακτική και προσβάσιμη γνώση είναι ζωτικής σημασίας. **Πολλοί μαθητές δεν είναι εξοικειωμένοι με βασικά στοιχεία,** όπως το πώς να ανοίξουν τραπεζικό λογαριασμό, να αποφύγουν απάτες ή να διεκδικήσουν οικονομικά δικαιώματα. Η χρήση απλής γλώσσας, οπτικών μέσων και αναλυτικών εξηγήσεων, ειδικά για μαθητές που είναι μετανάστες, έχουν περιορισμένο αλφαριθμητισμό ή δεν είναι εξοικειωμένοι με τα τοπικά συστήματα, διασφαλίζει ότι το περιεχόμενο είναι συμπεριληπτικό. Η συμμετοχή έμπιστων ενηλίκων, όπως εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας ή μέντορες της κοινότητας, προσθέτει πολύτιμο πλαίσιο και χτίζει γέφυρες μεταξύ πληροφοριών και δράσης.





Η ακρόαση είναι απαραίτητη. **Μερικοί μαθητές μπορεί να μην αισθάνονται άνετα να μιλούν ανοιχτά για τα χρήματα, ειδικά αν τα συνδέουν με άγχος ή αποτυχία.** Παρέχετε ανώνυμα ή στοχαστικά κανάλια έκφρασης και επικυρώστε τη συναισθηματική πλευρά των οικονομικών επιλογών. Δραστηριότητες όπως η αφήγηση ιστοριών, η καταγραφή σε ημερολόγιο, οι πίνακες οραματισμού ή οι ασκήσεις «μελλοντικού εαυτού» βοηθούν στη σύνδεση των καθημερινών συνηθειών με μακροπρόθεσμες φιλοδοξίες όπως η εκπαίδευση, η ανεξαρτησία ή τα ταξίδια.

Η χρήση διαδραστικών, συνεργατικών προσεγγίσεων - παιχνίδια, παιχνίδια ρόλων, προσομοιώσεις ή ομαδικές προκλήσεις - **μπορεί να κάνει τη μάθηση πιο προσιτή και ευχάριστη.** Αυτές οι μορφές είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικές για μαθητές με διαφορετικό υπόβαθρο και μειώνουν το στίγμα, δείχνοντας την ομοιομορφία των προκλήσεων. Όπου η ψηφιακή πρόσβαση είναι περιορισμένη, παρέχετε εκτυπώσιμους πόρους και διασφαλίστε ότι τα ψηφιακά εργαλεία εισάγονται χωρίς αποκλεισμούς, χωρίς να απαιτείται προηγούμενη εμπειρία.

Η υποστήριξη του οικονομικού αλφαριθμητισμού δεν είναι κάτι που συμβαίνει μία φορά. Ειδικά για τους ευάλωτους νέους, η συνέπεια, η ενθάρρυνση και η εμπιστοσύνη είναι το κλειδί. Παρακολουθήστε τακτικά, γιορτάστε τη μικρή πρόοδο και δείξτε ότι η αβεβαιότητα είναι μέρος της διαδικασίας. Ακόμα και όταν δεν είστε σίγουροι, η ανοιχτότητά σας και η προσπάθειά σας να βρείτε απαντήσεις μαζί στέλνουν ένα ισχυρό μήνυμα: ότι η εκμάθηση για τα χρήματα είναι ένα ταξίδι που δεν χρειάζεται να κάνουν μόνοι τους.

Ο οικονομικός αλφαριθμητισμός αφορά τη βελτίωση της κατανόησης του οικονομικού περιβάλλοντος και των εργαλείων, καθώς και την ανάπτυξη της αυτονομίας. Αφορά την παροχή βοήθειας στους νέους να κατανοήσουν τις επιλογές τους, να διαχειριστούν την αβεβαιότητα και να φανταστούν ένα μέλλον στο οποίο μπορούν να κάνουν ενημερωμένες και σίγουρες επιλογές. Ως εκπαιδευτικός, έχετε τη μοναδική ευκαιρία να καλλιεργήσετε αυτή την αίσθηση της δυνατότητας, όχι απαραίτητα έχοντας όλες τις απαντήσεις, αλλά υποστηρίζοντας τους νέους καθώς χτίζουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και την αυτοπεποίθηση που χρειάζονται για να διαμορφώσουν την οικονομική τους ζωή.

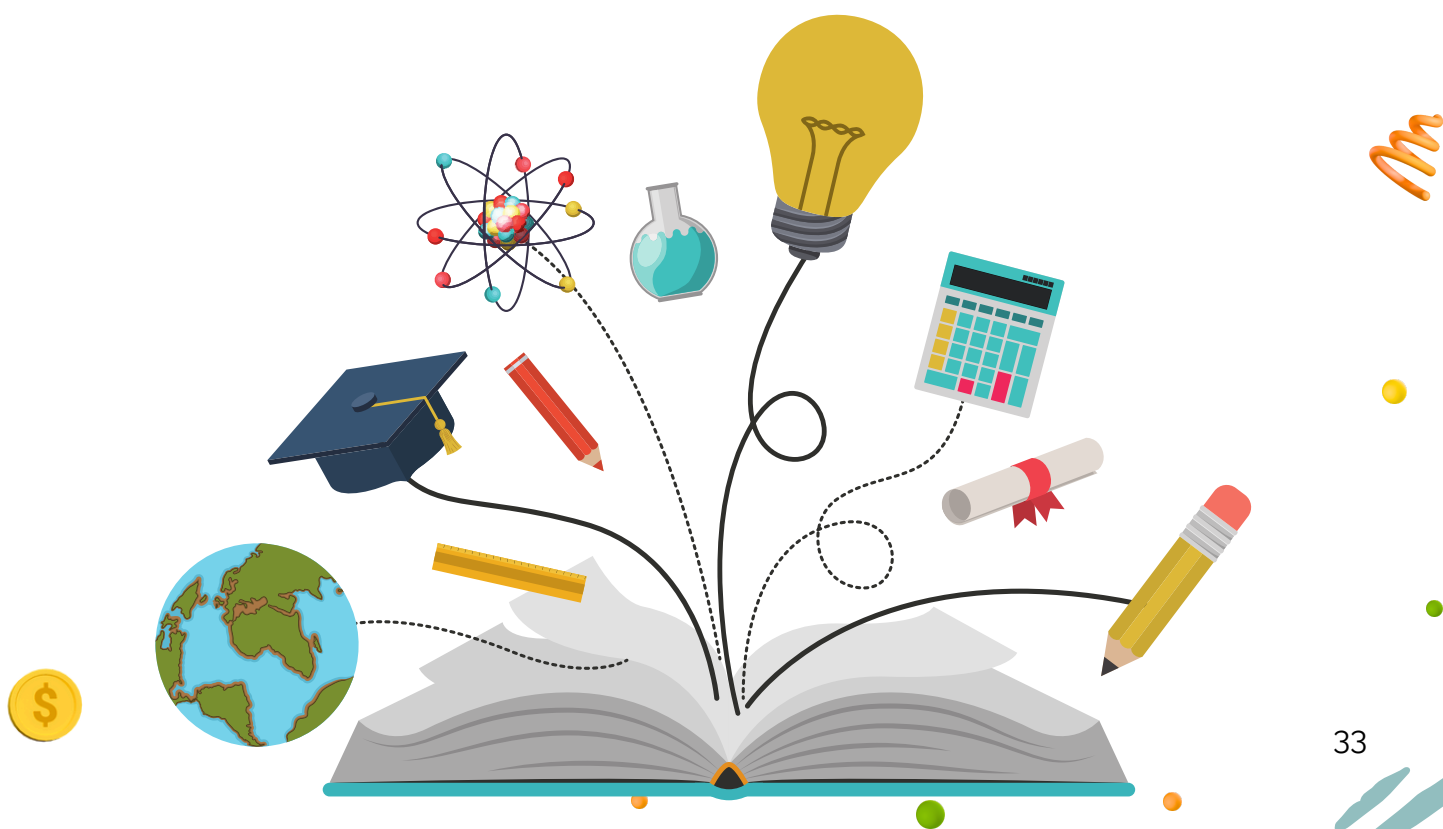


Τελικά συμπεράσματα από τους εκπαιδευτικούς

Κατά τη χρήση ή την ανάπτυξη εργαλείων χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού για νέους, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να εξετάσουν το ενδεχόμενο ενσωμάτωσης **αυτών των βασικών αρχών που αντικατοπτρίζονται στο παιχνίδι MAYFIN:**

- Ξεκινήστε με την πραγματικότητα του μαθητή: Κάντε το περιεχόμενο προσωπικά σχετικό και συναισθηματικά βασισμένο.
- Χρησιμοποιήστε οπτικές και βιωματικές μορφές: Συμμετέχετε μέσω πρακτικών και παιχνιδιοποιημένων μεθόδων χαμηλού φραγμού.
- Δημιουργήστε αναστοχαστική, βασισμένη σε αξίες μάθηση: Προωθήστε την εσωτερίκευση, όχι την απομνημόνευση.
- Ενθάρρυνση της μακροπρόθεσμης σκέψης και της δράσης: Βοηθήστε τους νέους να συνδέσουν τις επιλογές με μελλοντικούς στόχους.
- Προσαρμοστείτε για συμπερίληψη: Λάβετε υπόψη τα ποικίλα επίπεδα γραμματισμού, πολιτισμικού υπόβαθρου και αυτοπεποίθησης του κοινού σας.

Όταν εφαρμόζονται από κοινού, αυτές οι αρχές μπορούν να βοηθήσουν την οικονομική εκπαίδευση να μετατραπεί από ένα θέμα που βασίζεται στη συμμόρφωση σε μια **εμπειρία μετασχηματισμού** που χτίζει δια βίου δεξιότητες και ενισχύει την κοινωνική και οικονομική ένταξη των νέων.





Παιχνιδοποίηση, στην Εκπαίδευση Νέων

(Παιδαγωγικό Πλαίσιο)

3

3.1 Τι είναι η Παιχνιδοποίηση;

Η παιχνιδοποίηση αναφέρεται στην εφαρμογή στοιχείων, αρχών και τεχνικών σχεδιασμού παιχνιδιών σε περιβάλλοντα που δεν σχετίζονται με παιχνίδια. Στην εκπαίδευση, αυτό περιλαμβάνει την ενσωμάτωση μηχανισμών όπως συστήματα βαθμολόγησης, ανταγωνισμό, παρακολούθηση προόδου, avatar, ανταμοιβές, αποστολές και προκλήσεις για την αύξηση της εμπλοκής και του κινήτρου των μαθητών. Ο απώτερος στόχος είναι να γίνει η μάθηση πιο ευχάριστη και διαδραστική, ενθαρρύνοντας το διαρκές ενδιαφέρον και την αίσθηση της επίτευξης. Αξιοποιώντας στοιχεία που κάνουν τα παιχνίδια διασκεδαστικά και καθηλωτικά, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν περιβάλλοντα που εμπνέουν τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά και να επιτύχουν τους εκπαιδευτικούς τους στόχους.

Η παιχνιδοποίηση δεν αφορά μόνο την προσθήκη παιχνιδιών στην εκπαίδευση — αφορά τον σχεδιασμό μαθησιακών εμπειριών που μιμούνται τη δομή κινήτρων των παιχνιδιών. Στοιχεία όπως ο ανταγωνισμός, η συνεργασία, η άμεση ανατροφοδότηση και οι σταδιακές προκλήσεις είναι ζωτικής σημασίας για την καλλιέργεια ενός περιβάλλοντος προσανατολισμένου στην ανάπτυξη. Μετατρέπει την παραδοσιακή παθητική λήψη πληροφοριών σε ένα ενεργό και μαθητοκεντρικό ταξίδι.

3.2 Γιατί η παιχνιδοποίηση είναι σημαντική στην εκπαίδευση των νέων

Η παιχνιδοποίηση ευθυγραμμίζεται με τις ψηφιακές συνήθειες και προτιμήσεις των νεαρών μαθητών, καθιστώντας την εκπαίδευση πιο οικεία και ευχάριστη. Στη σημερινή ψηφιακή εποχή, οι νέοι βυθίζονται στην τεχνολογία και τα διαδραστικά μέσα από νεαρή ηλικία. Οι παραδοσιακές εκπαιδευτικές μέθοδοι συχνά δυσκολεύονται να τραβήξουν την προσοχή τους. Η παιχνιδοποίηση τους συναντά στον κόσμο τους, μετατρέποντας το εκπαιδευτικό περιεχόμενο σε κάτι με το οποίο μπορούν να ταυτιστούν και να απολαύσουν.



Διεγείρει την περιέργεια, προωθεί την βαθιά εμπλοκή και διευκολύνει την κατανόηση σύνθετων θεμάτων. Επιπλέον, ενθαρρύνει τη συμμετοχή μαθητών που μπορεί να μην ευδοκιμούν σε παραδοσιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, προσφέροντας ένα πιο συμπεριληπτικό και υποστηρικτικό μαθησιακό μοντέλο. Επιτρέπει εξατομικευμένα μαθησιακά ταξίδια, δίνει χώρο για αυτοέκφραση και παρέχει άμεση ανατροφοδότηση, η οποία είναι απαραίτητη για την απόκτηση δεξιοτήτων και την οικοδόμηση αυτοπεποίθησης. Κάνοντας τη μάθηση διασκεδαστική, η παιχνιδοποίηση αυξάνει τη συγκράτηση, υποστηρίζει τη διαφοροποιημένη διδασκαλία και αναπτύσσει δεξιότητες που απαιτούνται για τον 21ο αιώνα, όπως η συνεργασία, η δημιουργικότητα, η κριτική σκέψη και η επικοινωνία.

3.3 Παιδαγωγικά οφέλη της μάθησης μέσω παιχνιδιών

Η μάθηση μέσω παιχνιδιών παρέχει μια ολιστική πλατφόρμα για την πνευματική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη των νέων. Τα ακόλουθα είναι αξιοσημείωτα οφέλη:

Βασικά οφέλη για την ανάπτυξη των νέων

Γνωστικά οφέλη

Βελτιωμένη επίλυση προβλημάτων, λογική, κριτική σκέψη και προσαρμοστικότητα

Οφέλη συμπεριφοράς

Ενθαρρύνει την επιμονή, την ανθεκτικότητα και την αυτορρύθμιση

Συνεργατική Μάθηση

Διευκολύνει την ομαδική εργασία, την επικοινωνία και την υποστήριξη από ομοτίμους

Εσωτερικό Κίνητρο

Χτίζει κίνητρα κάνοντας τη μάθηση ευχάριστη και αυτοκατευθυνόμενη

Ασφαλές Περιβάλλον Μάθησης

Επιτρέπει την αποτυχία και τη μάθηση μέσω δοκιμών και λαθών χωρίς συνέπειες στον πραγματικό κόσμο



Η παιχνιδοποίηση ως εργαλείο ενδυνάμωσης και συμμετοχής

Η παιχνιδοποίηση ενδυναμώνει τους μαθητές, επιτρέποντάς τους να αναλάβουν την ευθύνη του μαθησιακού τους ταξιδιού. Αντί να είναι παθητικοί δέκτες πληροφοριών, οι μαθητές γίνονται ενεργοί παράγοντες που κάνουν επιλογές, επιδιώκουν στόχους και αναλογίζονται τα αποτελέσματα.

Αυτή η ενδυνάμωση επεκτείνεται σε:

Αυτοκατεύθυνση

Οι μαθητές επιλέγουν τις διαδρομές, τις προκλήσεις και τον ρυθμό τους.

Συμμετοχή σε αστικά και κοινωνικά ζητήματα

Τα παιχνίδια μπορούν να προσομοιώσουν κοινωνικές προκλήσεις, επιτρέποντας στους νέους να εξερευνήσουν θέματα όπως η ανισότητα, η βιωσιμότητα και η ιδιότητα του πολίτη.

Συμμετοχή χωρίς αποκλεισμούς

Τα παιχνίδια μειώνουν τις παραδοσιακές ιεραρχίες στην τάξη. Κάθε συμμετέχων ξεκινά από το ίδιο επίπεδο και τα επιτεύγματα βασίζονται στην προσπάθεια, τη δημιουργικότητα και τη συνεργασία.

Ενθάρρυνση Διαφορετικών Ταλέντων

Είτε ένας μαθητής διαπρέπει στην αφήγηση ιστοριών, τη στρατηγική, την ενσυναίσθηση ή τη λογική, τα παιχνιδοποιημένα συστήματα μπορούν να σχεδιαστούν για να ανταμείβουν διάφορες δεξιότητες, επικυρώνοντας πολλαπλές νοημοσύνης.

Όταν χρησιμοποιείται σε δραστηριότητες νεολαίας, η παιχνιδοποίηση μπορεί επίσης να λειτουργήσει ως κοινωνικός εξισορροπητής, εμπλέκοντας περιθωριοποιημένους ή δυσανεσθημένους νέους που μπορεί να αισθάνονται αποκλεισμένοι από τις συμβατικές δομές μάθησης.



3.4 Επισκόπηση του παιχνιδιού MAYFIN

Καθώς ο οικονομικός αλφαριθμητισμός καθίσταται απαραίτητη δεξιότητα για την πλοήγηση στη σύγχρονη ζωή, απαιτούνται καινοτόμα εκπαιδευτικά εργαλεία για να καταστούν αυτά τα θέματα προσβάσιμα, ειδικά για τους νέους που αντιμετωπίζουν κοινωνικές ή οικονομικές προκλήσεις. Το διαδικτυακό παιχνίδι MAYFIN, που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ «MAYFIN – Υποστήριξη μιας πολυεπίπεδης αύξησης του χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού μεταξύ νέων μειονεκτούντων φοιτητών», ανταποκρίνεται σε αυτή την ανάγκη προσφέροντας μια ελκυστική και μαθητοκεντρική προσέγγιση στην οικονομική εκπαίδευση.

Το παιχνίδι, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, αποτελείται από 25 μικρο-σενάρια, καθένα από τα οποία προσομοιώνει ρεαλιστικές οικονομικές καταστάσεις, όπως ο προϋπολογισμός ενός περιορισμένου εισοδήματος, η διαχείριση απρόβλεπτων εξόδων ή η λήψη αποφάσεων σχετικά με τις αποταμιεύσεις και τα δάνεια. Οι παίκτες πλοηγούνται σε αυτά τα σενάρια λαμβάνοντας αποφάσεις, παρατηρώντας τα αποτελέσματα και αναλογιζόμενοι τις επιλογές τους.

Για παράδειγμα, σε ένα σενάριο, οι παίκτες μπορεί να χρειαστεί να διαθέσουν έναν περιορισμένο προϋπολογισμό για να καλύψουν το ενοίκιο, τα τρόφιμα και τις αποταμιεύσεις, ενώ παράλληλα αντιμετωπίζουν απρόβλεπτα έξοδα. Μέσω αυτού του μοντέλου βιωματικής μάθησης, οι μαθητές αναπτύσσουν μια βαθύτερη κατανόηση των οικονομικών εννοιών και των πρακτικών εφαρμογών τους.

Αντί να βασίζεται σε παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, το MAYFIN προσκαλεί τους παίκτες να εξερευνήσουν ρεαλιστικές οικονομικές καταστάσεις μέσα από διαδραστικά σενάρια. Από τη διαχείριση ενός προσωπικού προϋπολογισμού μέχρι τη λήψη αποφάσεων σχετικά με αποταμιεύσεις ή δάνεια, το παιχνίδι τοποθετεί τους νεαρούς μαθητές σε οικεία, καθημερινά περιβάλλοντα που αντικατοπτρίζουν τη λήψη οικονομικών αποφάσεων στην πραγματική ζωή. Η δομή του ενθαρρύνει την εξερεύνηση, τον αναστοχασμό και την ενεργό μάθηση.

Διαθέσιμο δωρεάν στη διεύθυνση <https://mayfin.erasmus.site/game>, το παιχνίδι MAYFIN είναι προσαρμόσιμο τόσο σε τυπικά όσο και σε μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, καθιστώντας το ένα εργαλείο χωρίς αποκλεισμούς που υποστηρίζει την ενδυνάμωση των νέων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων ζωής σε όλη την Ευρώπη.



3.5 Χρήση του παιχνιδιού MAYFIN σε διαφορετικά εκπαιδευτικά πλαίσια

Στα σχολεία (Τυπική Εκπαίδευση)

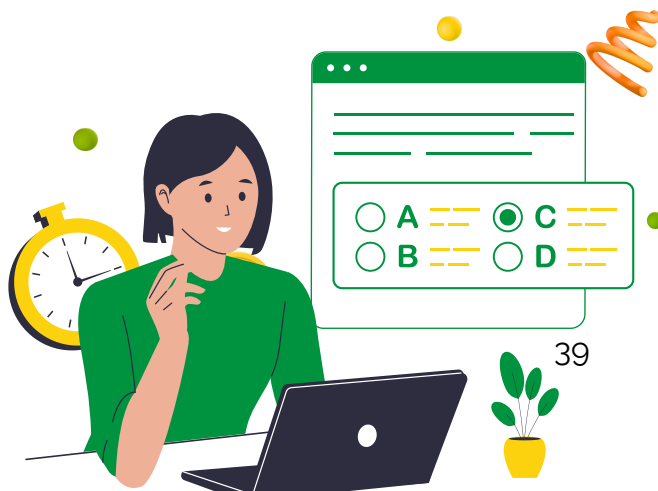
Το παιχνίδι MAYFIN είναι ένα καινοτόμο εργαλείο για την ενσωμάτωση πρακτικών δεξιοτήτων ζωής στο επίσημο πρόγραμμα σπουδών. Σε σχολικά περιβάλλοντα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε μαθήματα όπως τα οικονομικά, οι κοινωνικές επιστήμες, η ηθική, τα μαθηματικά και οι γλωσσικές τέχνες. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το MAYFIN για να επεξηγήσουν αφηρημένες έννοιες όπως το σύνθετο επιτόκιο, ο προϋπολογισμός ή οι κοινωνικοοικονομικές ανισότητες.

- Το MAYFIN παρέχει ένα πλαίσιο για βιωματική μάθηση, ενισχύοντας τη θεωρητική γνώση μέσω ουσιαστικής εφαρμογής. Στους μαθητές δίνονται σενάρια που αφορούν καθημερινά οικονομικά διλήμματα, πολιτικές αποφάσεις ή επιλογές που βασίζονται σε αξίες. Αυτές οι παρεμβάσεις που βασίζονται στο παιχνίδι μπορούν να προσαρμοστούν για να υποστηρίξουν τα εθνικά προγράμματα σπουδών και τους εκπαιδευτικούς στόχους, προσφέροντας:
- Ρεαλιστικές προσομοιώσεις των ευθυνών της ενήλικης ζωής.
- Διαφοροποιημένη διδασκαλία για μαθητές με διαφορετικά στυλ μάθησης.
- Ευκαιρίες για μάθηση και αξιολόγηση μέσω έργων.

Ενθαρρύνει τις βαθύτερες συζητήσεις στην τάξη και ενισχύει τις συνδέσεις μεταξύ του ακαδημαϊκού περιεχομένου και της προσωπικής εμπειρίας.

Σε κέντρα νεότητας (μη τυπική εκπαίδευση)

Στα κέντρα νεότητας, η μάθηση είναι συχνά πιο ευέλικτη και βασίζεται στην εμπειρία. Το MAYFIN μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη διάρκεια εργαστηρίων, κατασκηνώσεων, προγραμμάτων ηγεσίας ή δραστηριοτήτων μετά το σχολείο για την ενίσχυση ικανοτήτων όπως η λήψη αποφάσεων, η κοινωνική ευθύνη και ο οικονομικός αλφαριθμητισμός.



Οι συντονιστές μπορούν να προσαρμόσουν το περιεχόμενο του παιχνιδιού στην ηλικία, το υπόβαθρο ή το τοπικό πλαίσιο των συμμετεχόντων. Το άτυπο περιβάλλον επιτρέπει στους νέους να:

- Εξερευνήστε την ταυτότητα και την αυτονομία.
 - Να αναπτύξουν δεξιότητες οικοδόμησης κοινότητας.
 - Να αντιμετωπίσουν κοινωνικές προκλήσεις που σχετίζονται με το περιβάλλον τους.
- Το παιχνίδι δεν γίνεται απλώς ένα εκπαιδευτικό εργαλείο, αλλά ένας χώρος για διάλογο, δημιουργικότητα και αμοιβαία υποστήριξη.

Σε διαδικτυακά εργαστήρια ή μικτή μάθηση

Η ψηφιακή μάθηση έχει αποκτήσει ολοένα και μεγαλύτερη σημασία και η προσαρμοστικότητα του MAYFIN το καθιστά κατάλληλο τόσο για διαδικτυακά όσο και για υβριδικά μοντέλα. Οι διαδικτυακές πλατφόρμες μπορούν να φιλοξενήσουν συνεδρίες παιχνιδιών για πολλούς παίκτες, αποστολές βασισμένες σε σενάρια και ημερολόγια αναστοχασμού. Σε περιβάλλοντα μικτής μάθησης, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να συνδυάσουν το ψηφιακό παιχνίδι με εργαστήρια με φυσική παρουσία, εργασίες και ομαδικά έργα.

- Τα οφέλη περιλαμβάνουν:
- Μεγαλύτερη ευελιξία για μαθητές σε απομακρυσμένες ή αγροτικές περιοχές.
- Ενσωμάτωση πολυμεσικού περιεχομένου (βίντεο, κουίζ, φόρουμ).
- Βελτιωμένη προσβασιμότητα για μαθητές με διαφορετικό υπόβαθρο.
- Ανατροφοδότηση και αναλυτικά στοιχεία σε πραγματικό χρόνο για την παρακολούθηση της προόδου.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν επίσης να ενσωματώσουν πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης ή εργαλεία συνεργασίας όπως τα Έγγραφα Google ή τους πίνακες Miro για αναστοχασμό και ανάλυση μετά τον αγώνα.



3.6 Πραγματικά παραδείγματα από την πράξη

Παράδειγμα σε σχολικό περιβάλλον

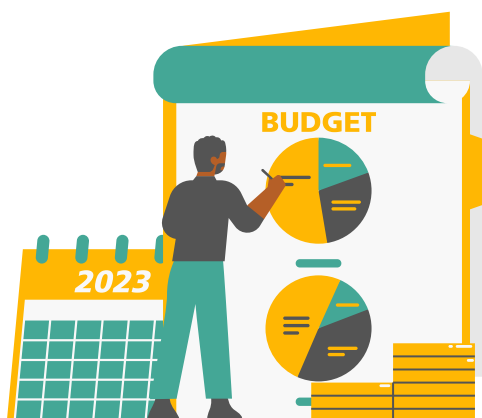
Η Κατερίνα Στυλιανού, μια πολύ έμπειρη εκπαιδευτικός που εργάζεται με νέους με αναπηρίες, ανέφερε ότι το παιχνίδι MAYFIN έτυχε μεγάλης υποδοχής από τους μαθητές της. Τόνισε πώς τα ζωντανά γραφικά και τα διαδραστικά μίνι παιχνίδια του παιχνιδιού τράβηξαν την προσοχή των μαθητών και έκαναν την εκμάθηση του οικονομικού αλφαριθμητισμού ευχάριστη και προσβάσιμη.

«Για πολλούς από τους μαθητές μου, αφηρημένες οικονομικές έννοιες όπως η αποταμίευση ή ο προϋπολογισμός είναι δύσκολο να κατανοηθούν μόνο μέσω σχολικών βιβλίων», εξήγησε η Κατερίνα. «Αλλά με το MAYFIN, μπόρεσαν να εξερευνήσουν αυτές τις ιδέες με πρακτικό τρόπο και είδα μια πραγματική ώθηση στην αυτοπεποίθησή τους».

Τόνισε ότι το παιχνίδι απλοποίησε με επιτυχία πολύπλοκες οικονομικές έννοιες, βοηθώντας τους μαθητές να χτίσουν αυτοπεποίθηση στη διαχείριση χρημάτων. Η Κατερίνα είναι αισιόδοξη για τις δυνατότητες του παιχνιδιού να μεταμορφώσει την οικονομική εκπαίδευση και το συνέστησε ως ένα ελκυστικό εργαλείο που παρακινεί τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά.

Σε κέντρα νεότητας (μη τυπική εκπαίδευση)

Η Ελένη Κυριάκου, εκπαιδευτικός που εργάζεται με κοινωνικοοικονομικά μειονεκτούντες νέους, εξέφρασε μεγάλη ικανοποίηση για τα ολοκληρωμένα και πρακτικά σενάρια του παιχνιδιού. Παρατήρησε ότι το παιχνίδι βοήθησε τους νέους να κατανοήσουν καλύτερα τις οικονομικές έννοιες και να τις εφαρμόσουν σε καθημερινές καταστάσεις, ενισχύοντας την οικονομική τους αυτοπεποίθηση.



«Αυτό που εκτίμησα περισσότερο ήταν το πώς το παιχνίδι βάζει τους νέους σε ρεαλιστικές καταστάσεις με τις οποίες μπορούν να ταυτιστούν», είπε η Ελένη. «Τους δίνει την ευκαιρία να πάρουν αποφάσεις, να δουν τα αποτελέσματα και να μάθουν με έναν τρόπο που τους δίνει δύναμη και όχι θεωρητικό.»

Η Ελένη τόνισε ότι το παιχνίδι καλλιέργησε επίσης μια θετική αίσθηση ευρωπαϊκής ταυτότητας μεταξύ των συμμετεχόντων. Θεωρεί το MAYFIN ως ένα καινοτόμο και συμπεριληπτικό εργαλείο που μπορεί να προσαρμοστεί για να καλύψει τις ποικίλες ανάγκες των μαθητών και επαίνεσε τις δυνατότητές του να ενισχύσει την εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό σε διαφορετικά περιβάλλοντα νέων.

3.7 Πώς να ενσωματώσετε την παιχνιδοποίηση στην πρακτική της εργασίας για τους νέους

Η αποτελεσματική παιχνιδοποίηση απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό, σαφείς προθέσεις και βαθιά κατανόηση των μαθητών. Ακολουθούν οι βασικές συστάσεις:



Συμβουλές για συντονιστές και εκπαιδευτικούς

1

Θέστε σαφείς στόχους

Αποφασίστε τι θέλετε να μάθουν οι νέοι (π.χ., αποταμίευση, προϋπολογισμός, λήψη αποφάσεων)

2

Ξεκινήστε απλά

Ξεκινήστε με εύκολες δραστηριότητες για να χτίσετε αυτοπεποίθηση και να μειώσετε τον φόβο της αποτυχίας

3

Συνδυάστε την ομαδική εργασία με τη διασκέδαση και την εργασία.

Συνδυάστε τον φιλικό ανταγωνισμό με ομαδικές εργασίες για να ενθαρρύνετε τη συνεργασία

4

Χρησιμοποιήστε ιστορίες

Πλαισιώστε το παιχνίδι σε πραγματικές καταστάσεις για να το κάνετε πιο ελκυστικό

5

Προσαρμοστείτε στην ομάδα σας

Προσαρμόστε το παιχνίδι ανάλογα με την ηλικία, τις ικανότητες και τα ενδιαφέροντά σας. Διατηρήστε το απλό για τους νεότερους παίκτες.

6

Ας βοηθήσει η νεολαία

Προσκαλέστε τους να αλλάξουν τους κανόνες ή να δημιουργήσουν νέες προκλήσεις. Αυτό ενισχύει τη δημιουργικότητα και την ανάληψη ευθύνης.

7

Συζήτηση μετά το παιχνίδι

Κάντε ερωτήσεις όπως «Τι μάθατε;» ή «Τι θα κάνατε διαφορετικά;»

8

Συνδυάστε με άλλα εργαλεία

Χρησιμοποιήστε ημερολόγιο, συζητήσεις ή τέχνη για να ενισχύσετε τη μάθηση

9

Γιορτάστε την πρόοδο

Χρησιμοποιήστε κονκάρδες, πιστοποιητικά ή έναν τοίχο επιτυχίας για να αναγνωρίσετε τα επιτεύγματα

Προσαρμογή του παιχνιδιού σε διαφορετικές ομάδες και περιβάλλοντα

1

Κάντε το να είναι σχετικό

Χρησιμοποιήστε τοπικά ονόματα, χρήματα και πραγματικές οικονομικές καταστάσεις που ταιριάζουν στον κόσμο των συμμετεχόντων

2

Διατηρήστε το προσβάσιμο

Χρησιμοποιήστε απλές οδηγίες, πολλές γλώσσες, μεγάλες γραμματοσειρές ή ήχο για να βοηθήσετε όλους τους μαθητές, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με αναπηρίες.

3

Προσφέρετε διαφορετικές μορφές

Παρέχετε εκτυπώσιμες ή offline εκδόσεις για μέρη με λίγο ή καθόλου διαδίκτυο ή συσκευές

4

Μικτή ηλικία

Αφήστε τους μεγαλύτερους σε ηλικία νέους να βοηθήσουν τους νεότερους, ενθαρρύνοντας την ομαδική εργασία και την καθοδήγηση

5

Χρήση τοπικών θεμάτων

Συμπεριλάβετε θέματα που ταιριάζουν με την κοινωνική και οικονομική ζωή της κοινότητας

6

Εξατομίκευση επιλογών

Αφήστε τους παίκτες να επιλέξουν χαρακτήρες ή στόχους που ταιριάζουν με τα δικά τους όνειρα για να ενισχύσουν το κίνητρό τους

7

Να είσαι ευαίσθητος/η

Αποφύγετε δύσκολα θέματα που θα μπορούσαν να αναστατώσουν κάποιους νέους ή προσφέρετε τρόπους για να τα παρακάμψετε με ασφάλεια



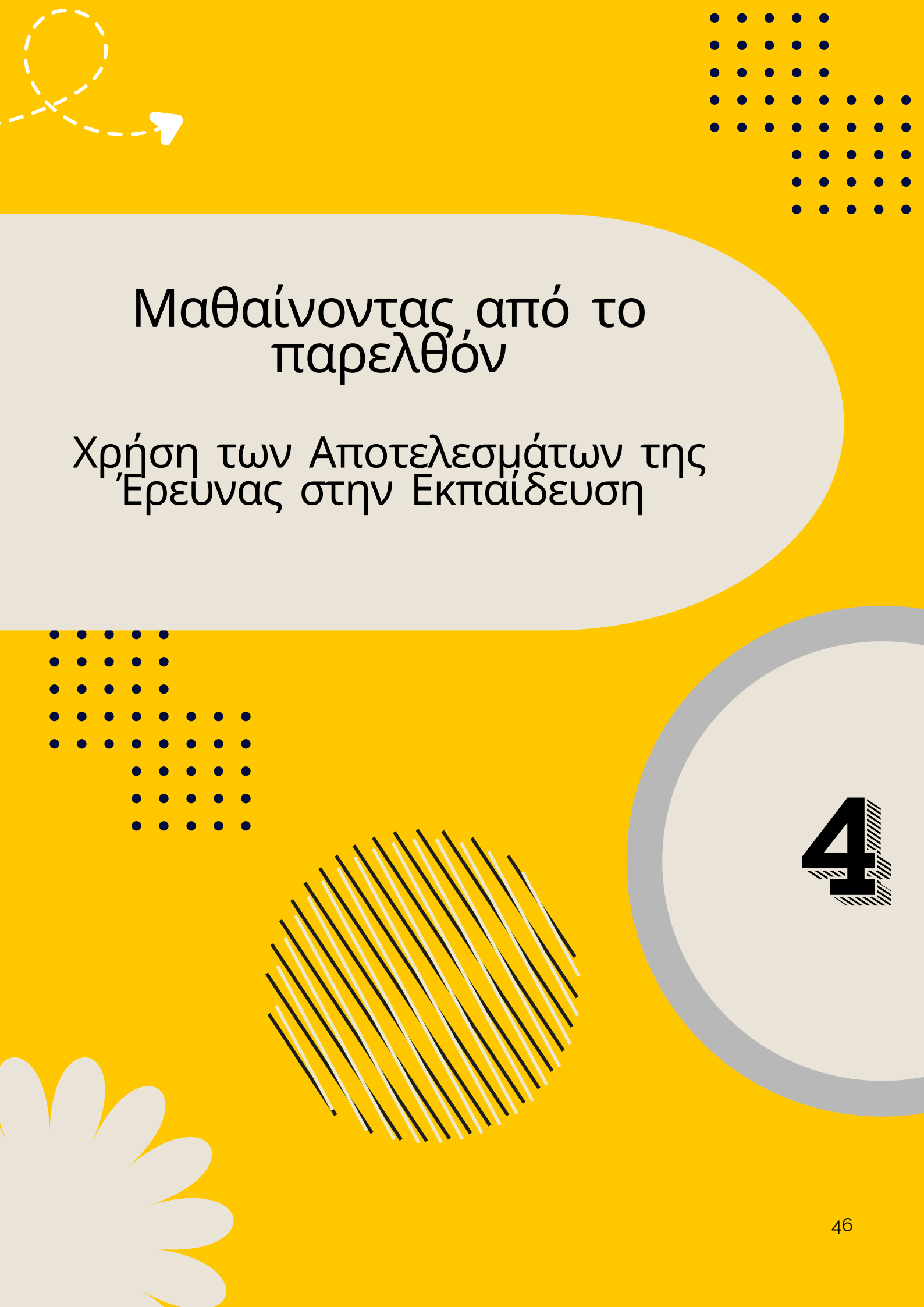
3.8 Συμπέρασμα

Η παιχνιδοποίηση, όπως αποδεικνύεται από το παιχνίδι MAYFIN, προσφέρει έναν πρακτικό και ελκυστικό τρόπο εκπαίδευσης των νέων. Βοηθά τους νέους να μαθαίνουν μέσω της εμπειρίας σε ένα ασφαλές περιβάλλον, αναπτύσσοντας δεξιότητες πραγματικής ζωής πέρα από τις απλές οικονομικές γνώσεις, συμπεριλαμβανομένης της λήψης αποφάσεων και της υπευθυνότητας. Το MAYFIN προωθεί την κριτική σκέψη για τα χρήματα, ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση και την ανθεκτικότητα.

Η παιχνιδοποίηση ενισχύει την εκπαίδευση αυξάνοντας τη συμμετοχή, τα κίνητρα, την ένταξη και την ενδυνάμωση. Καθώς η Ευρώπη αντιμετωπίζει προκλήσεις όπως η ανεργία των νέων και η κοινωνική αποδέσμευση, εργαλεία όπως το MAYFIN παρέχουν σχετικές και καινοτόμες λύσεις.

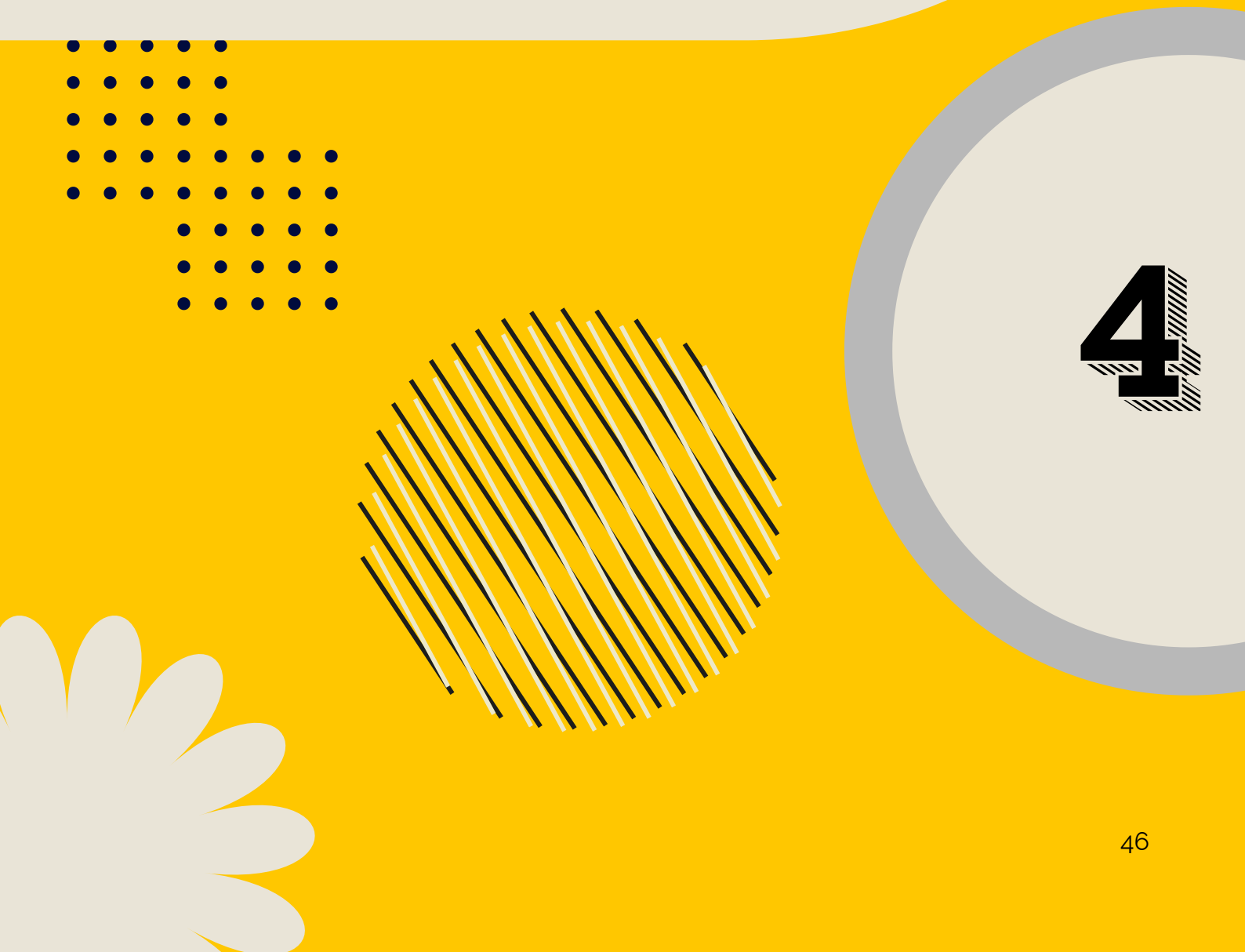
Τελικά, η παιχνιδοποίηση συμπληρώνει τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, ενθαρρύνοντας τους εκπαιδευτικούς να υιοθετήσουν ενεργητικές, συμπεριληπτικές και ουσιαστικές μαθησιακές προσεγγίσεις που προετοιμάζουν τους νέους για το μέλλον.





Μαθαίνοντας από το παρελθόν

Χρήση των Αποτελεσμάτων της
Έρευνας στην Εκπαίδευση



4

4.1 Γιατί η ιστορία έχει σημασία στον οικονομικό αλφαριθμητισμό

Όταν μιλάμε σε νέους για τα χρήματα, συχνά ξεχνάμε ότι οι στάσεις τους έχουν διαμορφωθεί με την πάροδο του χρόνου. Αυτές οι οπτικές προέρχονται από ιστορίες που μεταδίδονται στις οικογένειες, τίτλους που έχουν διαβάσει μεγαλώνοντας και τη συλλογική μνήμη στιγμών που διέλυσαν ολόκληρες οικονομίες: μια ύφεση που έπληξε τους γονείς τους, μια αλλαγή νομίσματος που μπέρδεψε τους παππούδες τους ή ξαφνική ανεργία στην κοινότητά τους.

Η κατανόηση αυτών των ιστορικών εμπειριών δεν αφορά την απομνημόνευση ημερομηνιών. Αφορά την αναγνώριση του τρόπου με τον οποίο διαμορφώνονται οι οικονομικές συνήθειες, οι φόβοι και οι προσδοκίες. Για πολλούς, οι συμπεριφορές που σχετίζονται με τα χρήματα μαθαίνονται έμμεσα — από τον τρόπο με τον οποίο η οικογένειά τους διαχειρίστηκε τις αντιξοότητες ή από το είδος των κινδύνων που θεωρούνταν «φυσιολογικά» στο περιβάλλον τους.

Βοηθώντας τους νέους να εξερευνήσουν την οικονομική ιστορία της χώρας τους —και να τη συγκρίνουν με άλλες— ανοίγει την πόρτα σε ένα βαθύτερο είδος οικονομικού αλφαριθμητισμού. Ένας αλφαριθμητισμός που υπερβαίνει τους αριθμούς και τους προϋπολογισμούς και περιλαμβάνει τον πολιτισμό, την ανθεκτικότητα και τα μαθήματα που έχουν αντληθεί από τις προηγούμενες γενιές. Αυτή η προοπτική δίνει περισσότερο νόημα στις τρέχουσες αποφάσεις τους και τους βοηθά να προσεγγίσουν το μέλλον με μεγαλύτερη επίγνωση και αυτοπεποίθηση.



Βασικά αποτελέσματα από τη χαρτογράφηση των εθνικών οικονομικών εμπειριών

Το PR1—«Χαρτογράφηση Εθνικών Οικονομικών Εμπειριών: Μαθαίνοντας από το Παρελθόν για την Προετοιμασία του Μέλλοντος»—ήταν το πρώτο αποτέλεσμα του έργου MAYFIN. Στόχος του ήταν η έρευνα και ανάλυση βασικών οικονομικών γεγονότων σε κάθε χώρα-εταίρο που διαμόρφωσαν συλλογικές οικονομικές συμπεριφορές, στάσεις και δημόσιες πολιτικές.

Κάθε εταίρος ανέπτυξε ένα χρονοδιάγραμμα με τα σημαντικότερα εθνικά οικονομικά ορόσημα των τελευταίων 30-40 ετών, συνοδευόμενο από σκέψεις σχετικά με το πώς αυτά τα γεγονότα επηρέασαν την εμπιστοσύνη των πολιτών στους θεσμούς, τις συνήθειες αποταμίευσης, τη χρήση πιστώσεων και τις προσδοκίες για οικονομική ασφάλεια. Η συγκριτική ανάλυση έδειξε πώς η χρηματοοικονομική κουλτούρα ποικίλλει σε ολόκληρη την Ευρώπη, αποκαλύπτοντας παράλληλα κοινά σημεία: την ευαισθητοποίηση λόγω κρίσης, τα γενεακά κενά στη γνώση και την κληρονομιά των οικονομικών μεταβάσεων.

4.2 Γιατί αυτό είναι σημαντικό για την εκπαίδευση των νέων

Γιατί είναι σχετικό;

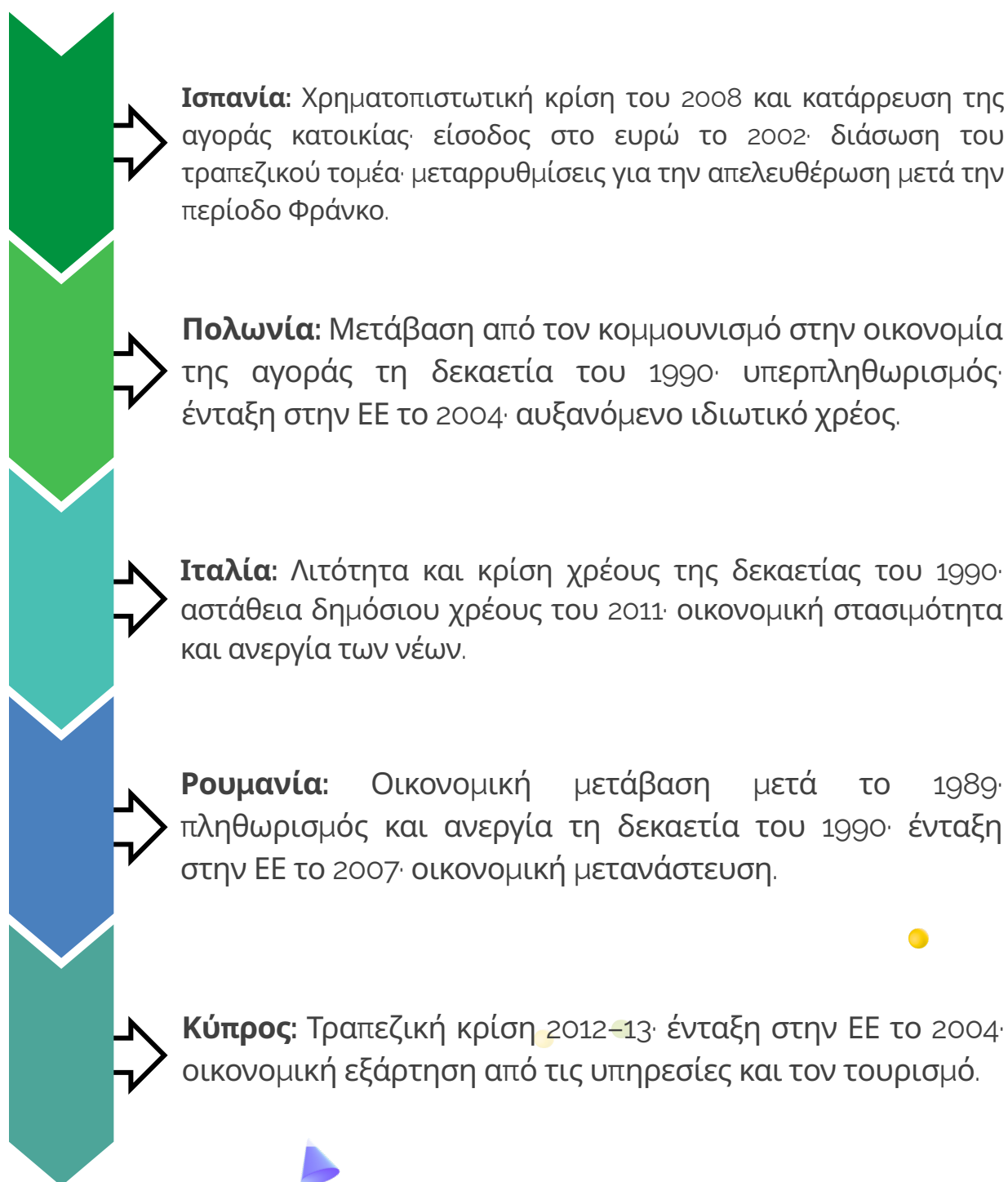
Οι νέοι στην Ευρώπη σήμερα αντιμετωπίζουν υψηλή οικονομική αβεβαιότητα. Ο πληθωρισμός, η έλλειψη στέγης, το φοιτητικό χρέος και η εργασιακή ανασφάλεια αποτελούν μέρος της καθημερινής τους πραγματικότητας. Ωστόσο, πολλοί δεν έχουν τα εργαλεία για να κατανοήσουν γιατί τα πράγματα είναι όπως είναι:

- Η σύνδεση του οικονομικού αλφαριθμητισμού με ιστορικά γεγονότα επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να:
- Εξηγήστε τις ρίζες των σημερινών οικονομικών συστημάτων και των ανισοτήτων.
- Δείξετε τον αντίκτυπο των πολιτικών αποφάσεων στην καθημερινή οικονομική ζωή.
- Ενθαρρύνετε τον αναστοχασμό σχετικά με τις πολιτισμικές αντιλήψεις (π.χ., αποταμίευση έναντι πίστωσης, ανάληψη κινδύνου έναντι προσοχής).
- Συνδέστε την οικονομική ιστορία με την κοινωνική ευαισθητοποίηση και τη λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων.

Εντάσσοντας το παιχνίδι MAYFIN σε μια ευρύτερη αφήγηση, ενδυναμώνουμε τους νέους όχι μόνο να παίξουν, αλλά και να κατανοήσουν *γιατί* τα σενάρια που αντιμετωπίζουν έχουν σημασία.

4.3 Χρονολογική σύνοψη: εθνικά οικονομικά γεγονότα

Τα διάφορα γεγονότα που περιγράφονται λεπτομερώς στην περίληψη βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν γιατί οι διαφορετικές χώρες έχουν διαφορετικά επίπεδα οικονομικής εμπιστοσύνης, ψηφιακής υιοθέτησης ή ανοχής κινδύνου. Παρακάτω παρατίθεται μια σύντομη περίληψη των βασικών γεγονότων από κάθε χώρα-εταίρο που προσδιορίζεται στο PR1 «Χαρτογράφηση Εθνικών Οικονομικών Εμπειριών»:



4.4 Ενσωμάτωση ιστορικού στην εμπειρία παιχνιδιού MAYFIN

Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις στην οικονομική εκπαίδευση είναι να βοηθήσουμε τους νέους να δουν τα χρήματα όχι μόνο ως αριθμούς ή κανόνες, αλλά ως κάτι βαθιά συνδεδεμένο με την πραγματική ζωή - τις οικογένειές μας, τις κοινότητές μας και το κοινό μας παρελθόν. Οι οικονομικές αποφάσεις δεν λαμβάνουν χώρα στο κενό. Διαμορφώνονται από ιστορίες που έχουμε ακούσει, γεγονότα που έχουμε ζήσει, ακόμη και από το πώς οι προηγούμενες γενιές έμαθαν να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα.

Εδώ είναι που το παιχνίδι MAYFIN γίνεται κάτι περισσότερο από μια απλή προσομοίωση. Γίνεται ένα εργαλείο για να αναλογιστούμε πώς οι οικονομικές συνήθειες -και οι φόβοι ή οι ελπίδες πίσω από αυτές- έχουν ρίζες στην ιστορία. Τα σενάρια του παιχνιδιού αντικατοπτρίζουν τα είδη των καταστάσεων που έχουν αντιμετωπίσει πολλές οικογένειες στην Ευρώπη: απώλεια εργασίας, ασταθής στέγαση, αυξανόμενο κόστος ή η πρόκληση να ξεκινήσουν από το μηδέν. Και αυτές οι καταστάσεις συχνά προέρχονται από βαθύτερες οικονομικές μετατοπίσεις.

Πώς μπορούν οι εκπαιδευτικοί να φέρουν αυτή την ιστορική διάσταση στο παιχνίδι;



**Πριν από το
παιχνίδι:
Στήνω σκηνικό**

Ξεκινήστε παρουσιάζοντας σύντομα ένα βασικό οικονομικό γεγονός από το πρόσφατο παρελθόν της χώρας — όπως η κρίση του 2008 στην Ισπανία ή η μετάβαση στο ευρώ. Δεν χρειάζεται να είναι διάλεξη. Μια σύντομη ιστορία, ένας τίτλος ειδήσεων από την εποχή ή ακόμα και μια προσωπική ιστορία μπορεί να είναι αρκετά για να βοηθήσουν τους μαθητές να μουν στη θέση κάποιου που παίρνει δύσκολες αποφάσεις σε ένα δύσκολο πλαίσιο.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: Προσκαλέστε για αναστοχασμό

Καθώς οι μαθητές παίζουν, ενθαρρύνετέ τους να σκεφτούν: Θα τους φαινόταν διαφορετική αυτή η απόφαση αν είχαν ζήσει μια οικονομική κρίση; Τι θα γινόταν αν οι γονείς τους είχαν χάσει τις δουλειές τους ή οι αποταμιεύσεις τους είχαν χάσει ξαφνικά την αξία τους; Αυτές οι ερωτήσεις βοηθούν να δοθεί ενσυναίσθηση και βάθος στις επιλογές που κάνουν στο παιχνίδι.



Μετά το παιχνίδι: Συνδέστε τις τελείες

Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, αφιερώστε χρόνο για να κάνετε μια ανασκόπηση. Ρωτήστε τους μαθητές τι τους εξέπληξε, τι ήταν δύσκολο και αν βλέπουν παραλληλισμούς με γεγονότα που έχουν μάθει ή ακούσει από τις οικογένειές τους. Μια σύντομη συζήτηση ή άσκηση αναστοχασμού μπορεί να μετατρέψει το παιχνίδι σε διορατικότητα.



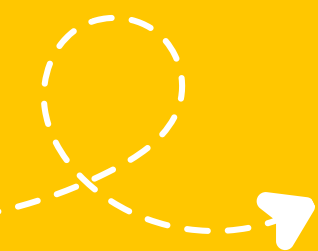
Πηγαίνοντας πιο βαθιά: Επαναπροσδιορίστε το σενάριο

Για πιο προχωρημένες ομάδες, προσκαλέστε τους μαθητές να επανασχεδιάσουν ένα σενάριο MAYFIN σαν να διαδραματιζόταν σε μια συγκεκριμένη ιστορική στιγμή. Πώς θα άλλαζε την ιστορία η ζωή στη Ρουμανία τη δεκαετία του 1990 ή στην Κύπρο το 2013; Ποιες προκλήσεις θα αντιμετώπιζε ο χαρακτήρας; Αυτό ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη.

4.5 Συμπέρασμα

Συνδέοντας τον οικονομικό αλφαριθμητισμό με ιστορικά γεγονότα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσφέρουν στους νέους μια πλουσιότερη κατανόηση του πώς διαμορφώνονται οι οικονομικές συμπεριφορές. Τα ευρήματα του PR1 και τα ιστορικά σενάρια βοηθούν τους μαθητές να συνδέσουν το παρελθόν με το παρόν, ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη, την ενσυναίσθηση και τη λήψη τεκμηριωμένων αποφάσεων. Σε συνδυασμό με το παιχνίδι MAYFIN, αυτή η προσέγγιση μετατρέπει τη χρηματοοικονομική εκπαίδευση σε μια ουσιαστική, συναρπαστική και στοχαστική εμπειρία.





Το διαδικτυακό παιχνίδι **MAYFIN**



5



5. Εισαγωγή

Σε μια εποχή όπου ο οικονομικός αλφαριθμητισμός αναγνωρίζεται ολοένα και περισσότερο ως βασική δεξιότητα ζωής, απαιτούνται καινοτόμα εργαλεία για την προετοιμασία των μαθητών για τη λήψη οικονομικών αποφάσεων στον πραγματικό κόσμο. Το διαδικτυακό παιχνίδι MAYFIN, που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου Erasmus+ «MAYFIN – Δημιουργήστε το Οικονομικό σας Μέλλον», είναι ένα τέτοιο εργαλείο.

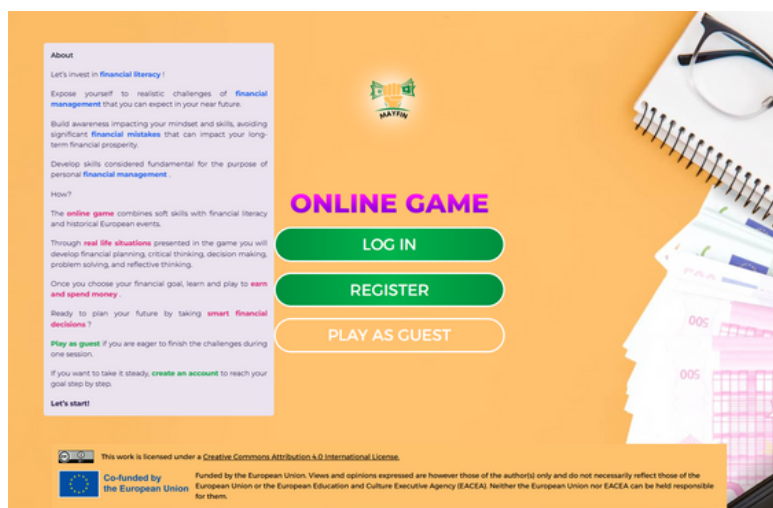
Αυτό το συναρπαστικό, βασισμένο σε σενάρια εκπαιδευτικό παιχνίδι προάγει τον οικονομικό αλφαριθμητισμό και την κριτική σκέψη, βοηθώντας παίκτες όλων των ηλικιών να αναπτύξουν τις οικονομικές τους γνώσεις και την αυτοπεποίθησή τους στη λήψη αποφάσεων.

Διαθέσιμο στη διεύθυνση <https://mayfin.erasmus.site/game>, το παιχνίδι συνδυάζει διαδραστική αφήγηση ιστοριών με πραγματικά οικονομικά σενάρια για να ενθαρρύνει την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων ζωής. Έχει σχεδιαστεί για να είναι τόσο εκπαιδευτικό όσο και προσβάσιμο, επιτρέποντας στους χρήστες να εξερευνήσουν προκλήσεις σχετικά με τον προϋπολογισμό, τις δαπάνες, την αποταμίευση και τις επενδύσεις μέσα σε ένα οπτικά πλούσιο και βασισμένο στα συμφραζόμενα μαθησιακό περιβάλλον.

5.1. Δομή παιχνιδιού και ροή μάθησης

Μόλις αποκτήσουν πρόσβαση στο παιχνίδι, οι χρήστες καλωσορίζονται από μια αρχική οθόνη που περιέχει μια σαφή και ενθαρρυντική εισαγωγή:

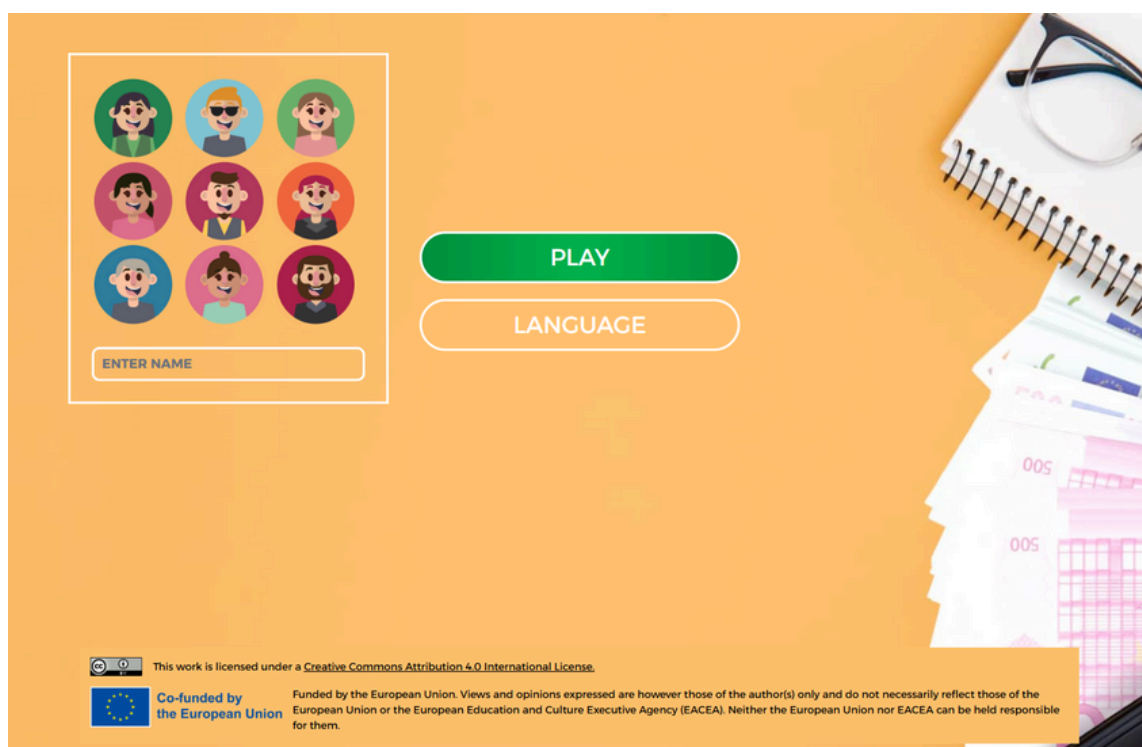
«Ας επενδύσουμε στον οικονομικό αλφαριθμητισμό! Εκτεθείτε σε ρεαλιστικές προκλήσεις οικονομικής διαχείρισης που μπορείτε να περιμένετε στο εγγύς μέλλον...» Αυτό το αρχικό μήνυμα καθορίζει τον τόνο και τους στόχους του παιχνιδιού: να προσομοιώσει ρεαλιστικές οικονομικές προκλήσεις και να βοηθήσει τους παίκτες να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες απαραίτητες για τη μακροπρόθεσμη προσωπική οικονομική υγεία.



Αφού διαβάσει την εισαγωγή στην κύρια οθόνη, ο χρήστης καλείται να εξατομικεύσει την εμπειρία του αλλάζοντας τη γλώσσα του παιχνιδιού και επιλέγοντας ένα avatar που τον αντιπροσωπεύει καλύτερα. Παρουσιάζεται μια επιλογή από ποικίλους, εικονογραφημένους χαρακτήρες, επιτρέποντας στους χρήστες να επιλέξουν αυτόν με τον οποίο αισθάνονται πιο συνδεδεμένοι. Αυτή η οπτική εξατομίκευση προσθέτει μια αίσθηση ταυτότητας και εμπύθισης καθώς οι παίκτες προχωρούν στο παιχνίδι.

Μόλις επιλεγεί ένα avatar, ο χρήστης καλείται να εισάγει το επιθυμητό όνομα χρήστη. Εάν ο χρήστης επιλέξει να δημιουργήσει έναν λογαριασμό, το όνομα χρήστη θα αποθηκευτεί για μελλοντικές συνδέσεις, επιτρέποντάς του να συνεχίσει το ταξίδι του προς τον οικονομικό του στόχο σε πολλαπλές συνεδρίες.

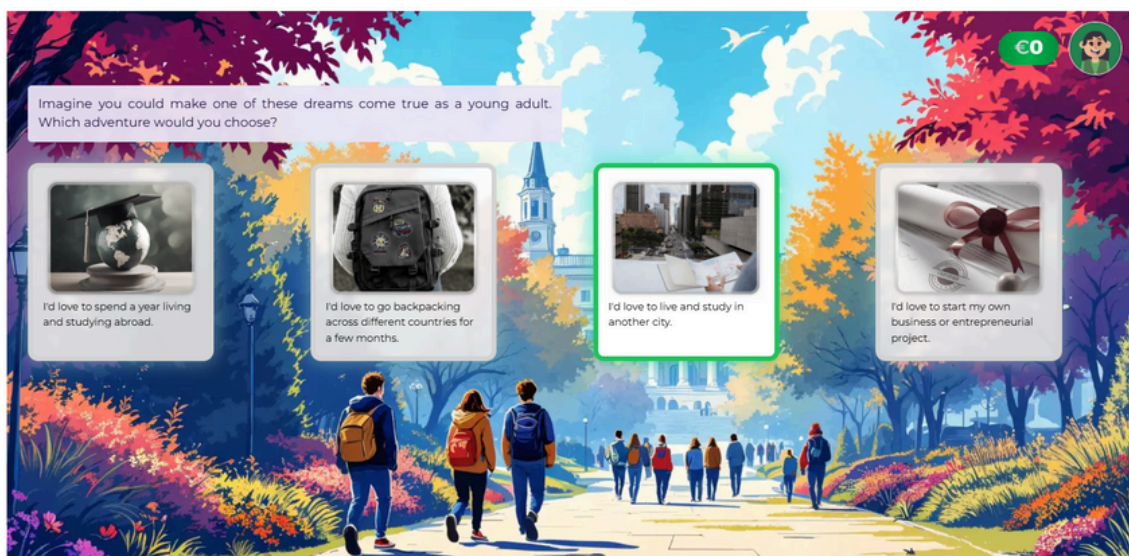
Αυτό το βήμα προσαρμογής βοηθά στη δημιουργία μιας πιο ελκυστικής και οικείας εμπειρίας, θέτοντας τις βάσεις για προσεκτική λήψη αποφάσεων σε όλο το παιχνίδι.



5.3 Ροή παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι δομημένο σε **27 θεματικά κεφάλαια**, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει μια διαφορετική οικονομική πρόκληση ή μια πρόκληση ζωής. Αυτά τα κεφάλαια δεν είναι μόνο ποικίλα, αλλά και λογικά, καθοδηγώντας τον μαθητή μέσα από μια σειρά καταστάσεων ζωής, από την επιλογή ενός οικονομικού στόχου έως τη λήψη καθημερινών αποφάσεων για τα έξοδα.

Οι παίκτες ξεκινούν επιλέγοντας έναν από τους διάφορους **οικονομικούς στόχους**, οι οποίοι χρησιμεύουν ως κυρίαρχα κίνητρα σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτοί οι στόχοι μπορεί να περιλαμβάνουν την αποταμίευση για εκπαίδευση, την αγορά σπιτιού, τα ταξίδια ή την έναρξη μιας μικρής επιχείρησης. Με βάση τον επιλεγμένο στόχο τους, οι χρήστες στη συνέχεια πλοηγούνται σε μια σειρά από αποφάσεις ζωής, καθεμία από τις οποίες συμβάλλει ή μειώνει την οικονομική τους πρόοδο.



Η ροή μάθησης είναι σε κάποιο βαθμό μη γραμμική—οι χρήστες μπορούν να επανεξετάσουν τα κεφάλαια ή να επιλέξουν διαφορετικές διαδρομές, αλλά οι συνέπειες των αποφάσεων παραμένουν επίμονες. Ορισμένα κεφάλαια περιλαμβάνουν μίνι παιχνίδια ή αλληλεπιδράσεις που δοκιμάζουν δεξιότητες όπως ο προϋπολογισμός ή η λήψη αποφάσεων υπό πίεση.

Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν:

- **Παίξτε ως επισκέπτης**, ολοκληρώνοντας το παιχνίδι σε μία συνεδρία.
- **Δημιουργήστε έναν λογαριασμό**, επιτρέποντάς τους να επιστρέψουν στο παιχνίδι και να συνεχίσουν την πρόδό τους ανά πάσα στιγμή.

5.4 Είδη σεναρίων και εκπαιδευτικοί στόχοι

Κάθε κεφάλαιο του παιχνιδιού MAYFIN βασίζεται σε πραγματικά σενάρια που συνήθως αντιμετωπίζουν οι νέοι ενήλικες. Η έμφαση δεν δίνεται μόνο στις οικονομικές αποφάσεις αλλά και στον προγραμματισμό της ζωής, στις αξίες και στις προσωπικές προτεραιότητες. Ενδεικτικά σενάρια περιλαμβάνουν:

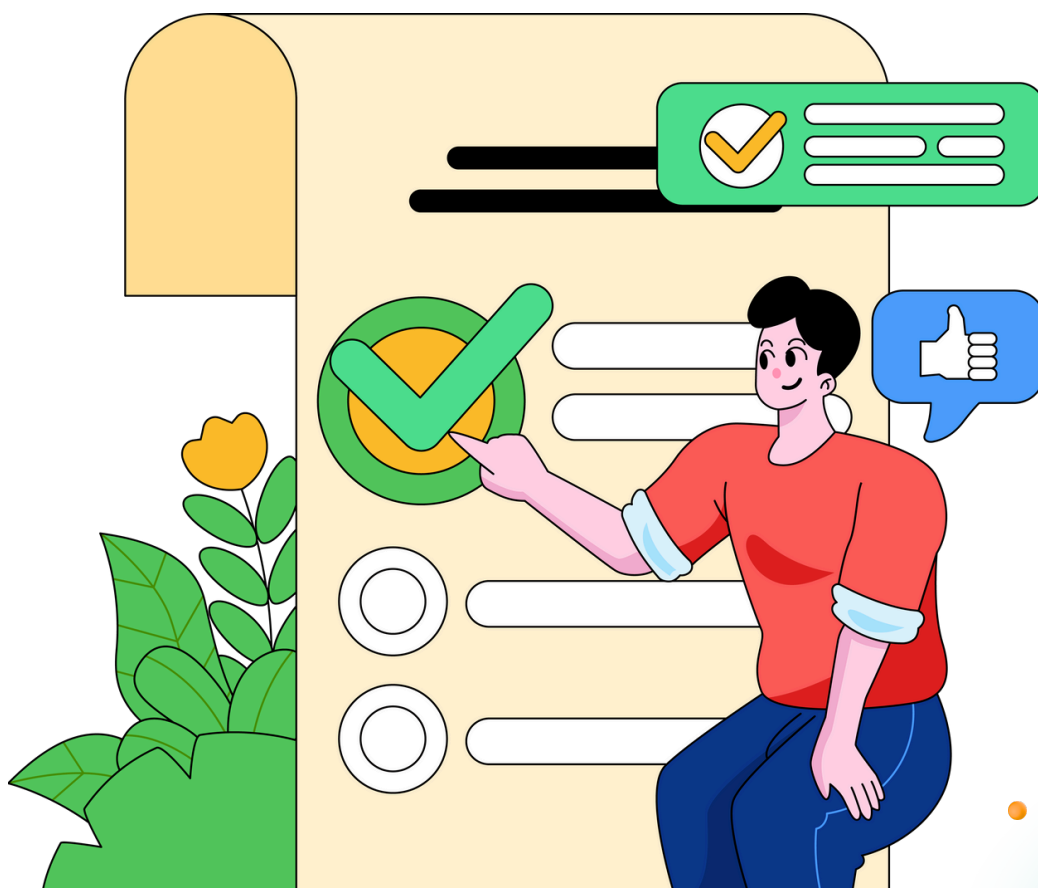
- **Εύρεση χώρου διαμονής:** σύγκριση επιλογών ενοικίασης, κατανόηση του κόστους στέγασης, αντιμετώπιση απρόβλεπτων εξόδων.
- **Επιλογή εργασίας:** στάθμιση μισθού, ικανοποίησης από την εργασία, σταθερότητας και τοποθεσίας.
- **Διαχείριση μεταφορών:** σύγκριση των δημόσιων συγκοινωνιών, της ιδιοκτησίας αυτοκινήτου και της οικονομικής αποδοτικότητας.
- **Υπεύθυνες αγορές:** αποφυγή παρορμητικών αγορών, προϋπολογισμός για τα απαραίτητα, κατανόηση των επιθυμιών έναντι των αναγκών.
- **Αποπληρωμή χρεών και αποταμίευση για έκτακτες ανάγκες:** κατανόηση των επιτοκίων, των ελάχιστων πληρωμών και του μακροπρόθεσμου αντίκτυπου των οικονομικών συμπεριφορών.



5.5 Εκπαιδευτικοί στόχοι



Κάθε απόφαση στο παιχνίδι ενισχύει αυτές τις βασικές ικανότητες, προωθώντας όχι μόνο την απόκτηση γνώσεων αλλά και την αλλαγή συμπεριφοράς και στάσης απέναντι στα οικονομικά.



5.6 Τεχνική πρόσβαση, εκδόσεις γλώσσας και συμβατότητα πλατφόρμας

Το διαδικτυακό παιχνίδι MAYFIN είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή, προσβάσιμη μέσω σύγχρονων προγραμμάτων περιήγησης χωρίς την ανάγκη λήψεων ή εγκαταστάσεων. Είναι βελτιστοποιημένο κυρίως για χρήση σε επιτραπέζιους και φορητούς υπολογιστές, αν και μπορεί να είναι προσβάσιμο σε κινητές συσκευές ανάλογα με το πρόγραμμα περιήγησης και το μέγεθος της οθόνης του χρήστη.

Εκδόσεις γλώσσας

Το παιχνίδι είναι διαθέσιμο σε έξι ευρωπαϊκές γλώσσες εκτός από τα αγγλικά, γεγονός που το καθιστά κατάλληλο για χρήση σε μια ποικιλία εκπαιδευτικών πλαισίων.

Αυτός ο πολύγλωσσος σχεδιασμός υποστηρίζει την συμπεριληπτική μάθηση και καθιστά το εργαλείο εξαιρετικά προσαρμόσιμο σε ποικίλες τάξεις και μαθησιακά περιβάλλοντα σε όλη την Ευρώπη.



5.7 Οδηγίες για τους συντονιστές

Το διαδικτυακό παιχνίδι MAYFIN είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή, προσβάσιμη μέσω σύγχρονων προγραμμάτων περιήγησης χωρίς την ανάγκη λήψεων ή εγκαταστάσεων. Είναι βελτιστοποιημένο κυρίως για χρήση σε επιτραπέζιους και φορητούς υπολογιστές, αν και μπορεί να είναι προσβάσιμο σε κινητές συσκευές ανάλογα με το πρόγραμμα περιήγησης και το μέγεθος της οθόνης του χρήστη.

Παρασκευή

01



Δοκιμάστε το παιχνίδι
Εξοικειωθείτε με το gameplay και εξερευνήστε διάφορα κεφάλαια για να προβλέψετε τις ανάγκες των μαθητών

02



Έλεγχος πρόσβασης
Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο και συμβατές συσκευές

03



Ορισμός Μαθησιακών Στόχων
Ευθυγραμμίστε το περιεχόμενο του παιχνιδιού με τους στόχους του προγράμματος σπουδών σας (π.χ. προϋπολογισμός, απασχόληση, αποταμίευση)

04



Δημιουργία Λογαριασμών (Προαιρετικό)
Ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν λογαριασμούς εάν το παιχνίδι θα εκτείνεται σε πολλαπλές συνεδρίες

Εκτέλεση της συνεδρίας

01



Εισαγωγή
Εξηγήστε σύντομα τον σκοπό και τη δομή του παιχνιδιού

02



Επιλογή στόχου
Ενθαρρύνετε τους μαθητές να επιλέξουν έναν οικονομικό στόχο που τους ενδιαφέρει

03



Ανεξάρτητο ή Ομαδικό Παιχνίδι
Αφήστε τους μαθητές να παίξουν ατομικά ή σε μικρές ομάδες

04



Διευκόλυνση συζήτησης
Κάντε παύσεις περιοδικά για ομαδικές συζητήσεις σχετικά με αποφάσεις, στρατηγικές και συνέπειες

Κλείσιμο της συνεδρίας

ΣΥΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ

01

Ανακεφαλαιώστε τα κύρια σημεία μάθησης από διαφορετικά κεφάλαια, εστιάζοντας στον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες διαχειρίστηκαν τα οικονομικά τους, ξεπέρασαν τα εμπόδια και πέτυχαν (ή απέτυχαν) τους οικονομικούς τους στόχους.

ΑΝΑΛΥΣΗ ΛΗΨΗΣ ΑΠΟΦΑΣΕΩΝ

02

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να μοιραστούν ποιες αποφάσεις βρήκαν πιο δύσκολες και γιατί. Επισημάνετε τους συμβιβασμούς, τις συνέπειες και πώς αυτές σχετίζονται με τον πραγματικό οικονομικό προγραμματισμό.

ΣΚΕΦΤΕΊΤΕ ΤΙΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΈΣ ΣΑΣ ΣΥΝΉΘΕΙΕΣ

03

Ζητήστε από τους μαθητές να προσδιορίσουν ποια σενάρια παιχνιδιών αντανάκλασαν τις τρέχουσες οικονομικές τους συμπεριφορές ή συνήθειες. Συζητήστε τι θα μπορούσαν να αλλάξουν ή να βελτιώσουν με βάση τα αποτελέσματα του παιχνιδιού.

ΣΥΝΔΕΘΕΊΤΕ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΉ ΖΩΉ

04

Καθοδηγήστε τους μαθητές να κάνουν παραλληλισμούς μεταξύ των εμπειριών τους στο παιχνίδι και των πραγματικών καταστάσεων, όπως η διαχείριση ενός μηνιαίου προϋπολογισμού, η εξοικονόμηση χρημάτων για μια αγορά ή η αντιμετώπιση απρόβλεπτων εξόδων.

Προσαρμογή του παιχνιδιού σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες ή μαθησιακά περιβάλλοντα

Έφηβοι
Μαθητές (13–
17)

Χρησιμοποιήστε καθοδηγούμενο παιχνίδι με περισσότερη αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτικό. Δώστε έμφαση σε βασικές έννοιες όπως ο προϋπολογισμός, η διάκριση μεταξύ αναγκών και επιθυμιών ή η διαχείριση του χαρτζιλικιού.

Ενήλικες (18+)

Θεωρήστε το παιχνίδι ως επαγγελματική ανάπτυξη. Ενθάρρυνση της βαθύτερης αναστοχασμού και της εφαρμογής στον πραγματικό κόσμο (π.χ. προγράμματα οικονομικής παιδείας στον χώρο εργασίας)

Ομαδικά Έργα
για Έφηβους
Μαθητές ή Εξ
Αποστάσεως

Χρησιμοποιήστε την κοινή χρήση οθόνης σε διαδικτυακά μαθήματα για να παίζετε σε ομάδες.

- Αναθέστε συγκεκριμένα κεφάλαια ως εργασία για το σπίτι, ακολουθούμενη από συζήτηση στην τάξη



5.5 Ιδέες για ψηφιακή προσβασιμότητα και προσαρμογή εκτός σύνδεσης

Το παιχνίδι MAYFIN έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την ψηφιακή προσβασιμότητα:

- **Οπτικά υψηλής αντίθεσης**
- **Αναγνώσιμες γραμματοσειρές**
- **Σαφής δομή πλοήγησης**

Ωστόσο, για περιβάλλοντα με περιορισμένη ψηφιακή πρόσβαση, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσαρμόσουν την εμπειρία εκτός σύνδεσης:

Ιδέες προσαρμογής εκτός σύνδεσης

- **Κάρτες Σεναρίων:** Δημιουργήστε εκτυπώσιμες κάρτες με σενάρια παιχνιδιών και επιλογές. Οι μαθητές συζητούν και επιλέγουν τις απαντήσεις τους σε ομάδες.
- **Παιχνίδι ρόλων:** Αναδημιουργήστε κεφάλαια ως προσομοιώσεις τάξης με ρόλους και διαδρομές λήψης αποφάσεων.
- **Φύλλα εργασίας:** Χρησιμοποιήστε φύλλα εργασίας για να αναπαράγετε ασκήσεις προϋπολογισμού ή δέντρα αποφάσεων από το παιχνίδι.

Άμεση πρόσβαση στο παιχνίδι

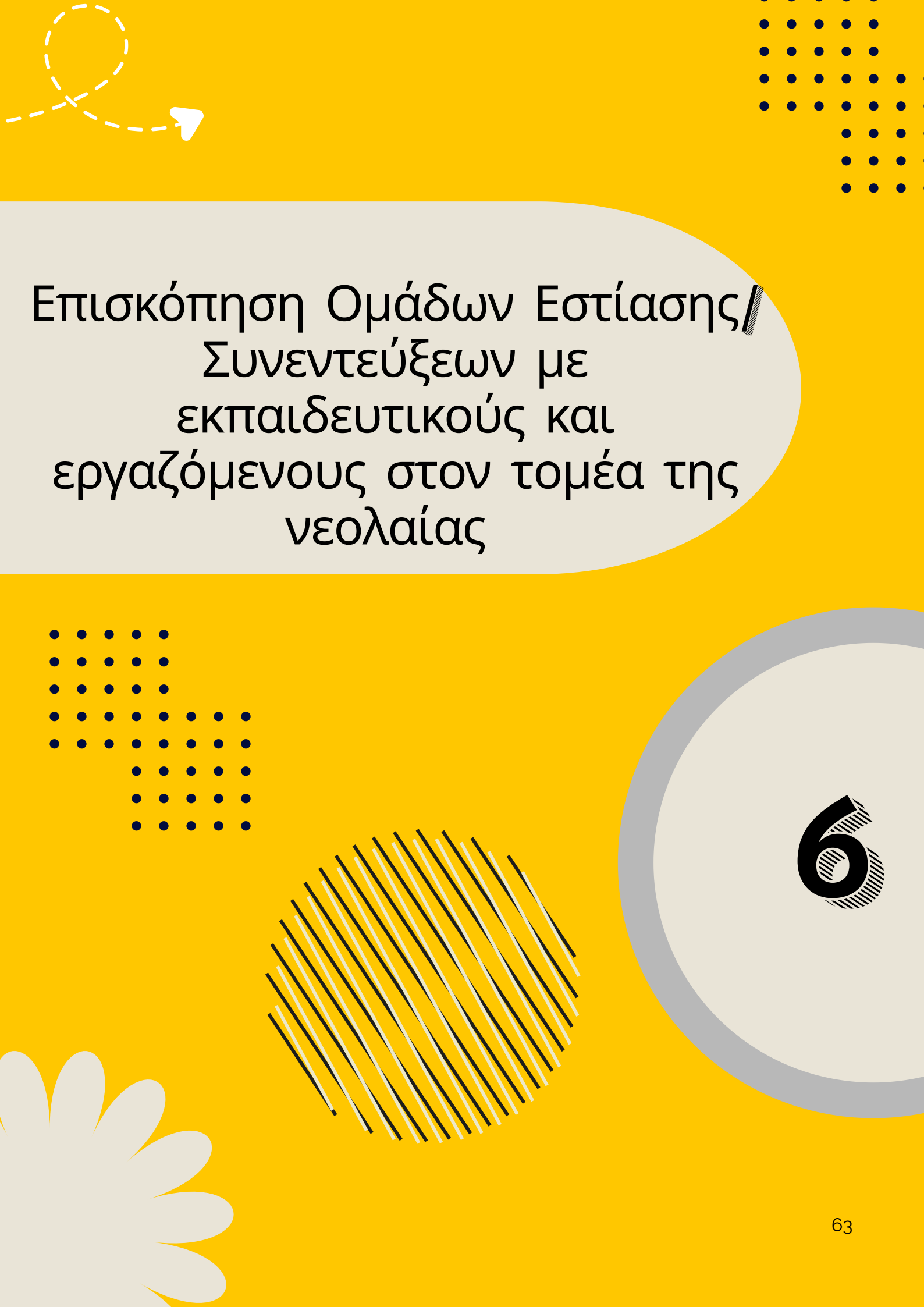
Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να έχουν άμεση πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN μέσω:

<https://mayfin.erasmus.site/game>

Ή μέσω της σελίδας του έργου: <https://mayfin.erasmus.site/project-results/> κάνοντας κλικ στην επιλογή «Παιχνίδι» στην ενότητα «Online Game».

5.6 Συμπέρασμα

Το διαδικτυακό παιχνίδι MAYFIN προσφέρει έναν πλούσιο και πρακτικό τρόπο εισαγωγής στον οικονομικό αλφαριθμητισμό μέσω διαδραστικής μάθησης. Προσομοιώνοντας τις οικονομικές προκλήσεις της ζωής σε μια προσβάσιμη και πολύγλωσση μορφή, προετοιμάζει τους μαθητές να πλοηγηθούν στο μέλλον τους με αυτοπεποίθηση και ικανότητα. Είτε χρησιμοποιείται σε τάξεις, σε προγράμματα κατάρτισης είτε σε άτυπα περιβάλλοντα μάθησης, το MAYFIN ξεχωρίζει ως ένας ισχυρός εκπαιδευτικός πόρος για την ενδυνάμωση της έξυπνης λήψης οικονομικών αποφάσεων.



Επισκόπηση Ομάδων Εστίασης/ Συνεντεύξεων με εκπαιδευτικούς και εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας

6

6.1 Σκοπός των διαβουλεύσεων

Οι ομάδες εστίασης και οι συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν στις έξι χώρες-εταίρους ήταν ένα κρίσιμο βήμα για τη διασφάλιση της συνάφειας και της αποτελεσματικότητας του παιχνιδιού MAYFIN και του μεθοδολογικού οδηγού. Αυτές οι διαβουλεύσεις στόχευαν στη συλλογή άμεσων γνώσεων από εκπαιδευτικούς, εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη που εργάζονται άμεσα με νέους. Κατανοώντας τις εμπειρίες, τις προκλήσεις και τις ανάγκες τους, το έργο επιδίωξε να δημιουργήσει εργαλεία που δεν είναι μόνο πρακτικά και προσαρμόσιμα, αλλά και ευθυγραμμισμένα με τις πραγματικότητες διαφορετικών εκπαιδευτικών και πολιτισμικών πλαισίων.

Οι κύριοι στόχοι των διαβουλεύσεων ήταν:

- Προσδιορίστε την τρέχουσα κατάσταση της εκπαίδευσης στον χρηματοοικονομικό αλφαριθμητισμό σε κάθε χώρα-εταίρο, συμπεριλαμβανομένων των υφιστάμενων πρακτικών, εργαλείων και κενών.
- Διερευνήστε τις στάσεις απέναντι στη μάθηση μέσω παιχνιδιών και αξιολογήστε τις δυνατότητες του παιχνιδιού MAYFIN ως εκπαιδευτικό εργαλείο.
- Κατανοήστε τις συγκεκριμένες ανάγκες των εκπαιδευτικών και των λειτουργών νέων για την αποτελεσματική εφαρμογή του παιχνιδιού και την καθοδήγηση στο περιβάλλον τους.
- Επισημάνετε τα εμπόδια και τους παράγοντες που διευκολύνουν την υιοθέτηση του παιχνιδιού MAYFIN, διασφαλίζοντας ότι το τελικό προϊόν είναι προσβάσιμο, χωρίς αποκλεισμούς και αποτελεσματικό.
- Συγκεντρώστε συστάσεις για την ενσωμάτωση του παιχνιδιού σε τυπικά και μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, με έμφαση στην ενίσχυση του οικονομικού αλφαριθμητισμού και των κρίσιμων δεξιοτήτων ζωής.

Συγκεντρώνοντας ποιοτικά στοιχεία από εκπαιδευτικούς, εργαζόμενους σε οργανισμούς για νέους, προσωπικό ΜΚΟ και εκπαιδευτικά ενδιαφερόμενα μέρη, η ομάδα του έργου διασφάλισε ότι τα τελικά εργαλεία —συμπεριλαμβανομένου του ψηφιακού παιχνιδιού MAYFIN και αυτού του μεθοδολογικού οδηγού— δεν είναι μόνο παιδαγωγικά ορθά, αλλά και σχετικά, συμπεριληπτικά και πρακτικά σε ποικίλα ευρωπαϊκά πλαίσια.



6.2 Τι μάθαμε από εκπαιδευτικούς και εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας

Οι ομάδες εστίασης και οι συνεντεύξεις παρείχαν πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις εμπειρίες, τις προκλήσεις και τις προοπτικές των εκπαιδευτικών και των εργαζομένων για νέους στις έξι χώρες-εταίρους. Αυτά τα ευρήματα ανέδειξαν τόσο τις ευκαιρίες όσο και τα εμπόδια στην παροχή εκπαίδευσης στον οικονομικό αλφαριθμητισμό και στην ενσωμάτωση εργαλείων όπως το παιχνίδι MAYFIN στο έργο τους.



Πολλοί εκπαιδευτικοί σημείωσαν ότι η οικονομική εκπαίδευση εξακολουθεί να είναι υποανάπτυκτη ή να εφαρμόζεται με ασυνέπεια τόσο στο σχολείο όσο και στο πλαίσιο της εργασίας για τους νέους. Στην επίσημη εκπαίδευση, συχνά περιορίζεται σε μεμονωμένα μαθήματα σε μαθήματα όπως τα μαθηματικά, η αγωγή του πολίτη ή οι κοινωνικές επιστήμες, χωρίς εφαρμογές στην πραγματική ζωή ή δομημένη εξέλιξη. Σε ορισμένες χώρες, όπως η Ιταλία και η Πορτογαλία, ο οικονομικός αλφαριθμητισμός υποστηρίζεται από εθνικές στρατηγικές ή πλαίσια.

Ωστόσο, η εφαρμογή ποικίλλει σημαντικά, ιδιαίτερα μεταξύ διαφορετικών κοινωνικοοικονομικών ομάδων. Οι εκπαιδευτικοί συχνά βασίζονται σε παραδοσιακές μεθόδους, όπως ασκήσεις σχολικών βιβλίων, συζητήσεις και παιχνίδια ρόλων, με περιορισμένη χρήση ψηφιακών εργαλείων ή παιχνιδιών. Αντίθετα, οι μη τυπικοί εκπαιδευτικοί και οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας υιοθετούν πιο πρακτικές προσεγγίσεις, όπως εργαστήρια, προσομοιώσεις, συζητήσεις και προϋπολογισμό βάσει σεναρίων, αν και αντιμετωπίζουν περιορισμούς σε χρόνο, πόρους και πρόσβαση σε καλά σχεδιασμένα εργαλεία.

- Οι συμμετέχοντες από όλες τις χώρες τόνισαν το αυξανόμενο οικονομικό άγχος μεταξύ των νέων —ιδίως όσον αφορά τον πληθωρισμό, τις ψηφιακές καταναλωτικές συνήθειες και τις πιέσεις από την καταναλωτική κουλτούρα. Οι εκπαιδευτικοί παρατήρησαν ότι πολλοί νέοι δυσκολεύονται με τον βασικό προϋπολογισμό, τον μακροπρόθεσμο σχεδιασμό και την κατανόηση της πίστωσης και των αποταμιεύσεων. Αυτές οι προκλήσεις είναι συχνά πιο έντονες σε μειονεκτούσες κοινότητες, όπου η καθοδήγηση στο σπίτι είναι περιορισμένη.

Παρά τα εμπόδια αυτά, οι εκπαιδευτικοί εξέφρασαν έντονο ενθουσιασμό για καινοτόμες και ενδιαφέρουσες μεθόδους, ιδίως την παιχνιδοποίηση, αναγνωρίζοντας τις δυνατότητές της να προσελκύσει τους μαθητές και να κάνει τις αφηρημένες οικονομικές έννοιες πιο κατανοητές. Ενώ πολλοί συμμετέχοντες είχαν περιορισμένη προηγούμενη εμπειρία με εκπαιδευτικά παιχνίδια, ήταν ανοιχτοί στη χρήση του παιχνιδιού MAYFIN, υπό την προϋπόθεση ότι είναι φιλικό προς το χρήστη, καλά σχεδιασμένο και συνοδεύεται από σαφείς οδηγίες. Η παιχνιδοποίηση θεωρήθηκε ιδιαίτερα αποτελεσματική για την παρακίνηση των μαθητών, την ενθάρρυνση του πειραματισμού και τη σύνδεση της μάθησης με αποφάσεις της πραγματικής ζωής.

Ωστόσο, εντοπίστηκαν αρκετά εμπόδια στην εφαρμογή. Αυτά περιλαμβάνουν την περιορισμένη πρόσβαση σε ψηφιακές υποδομές, ιδίως σε αγροτικές ή υπο-πηγές περιοχές, καθώς και την έλλειψη κατάρτισης και εμπιστοσύνης μεταξύ των εκπαιδευτικών στη χρήση ψηφιακών εργαλείων ή παιχνιδιών. Επιπλέον, οι χρονικοί περιορισμοί στα ήδη φορτωμένα προγράμματα σπουδών δυσχεραίνουν την εισαγωγή νέων εργαλείων. Ορισμένοι εκπαιδευτικοί σημείωσαν ότι το περιεχόμενο ενδέχεται να μην ανταποκρίνεται στους μειονεκτούντες νέους ή να μην αντικατοπτρίζει την καθημερινή τους πραγματικότητα.

Παρά τις προκλήσεις αυτές, οι εκπαιδευτικοί τόνισαν παράγοντες που θα μπορούσαν να διευκολύνουν την επιτυχή χρήση του παιχνιδιού MAYFIN. Τόνισαν τη σημασία των έτοιμων προς χρήση υλικών, όπως σχέδια μαθημάτων, οδηγοί και εκπαιδευτικά βίντεο, για την απλοποίηση της προετοιμασίας και της εφαρμογής. Θεώρησαν επίσης απαραίτητη την τοπική προσαρμογή του περιεχομένου ώστε να αντικατοπτρίζει τις πολιτισμικές και κοινωνικοοικονομικές πραγματικότητες για τη διασφάλιση της συνάφειας και της σχετικότητας. Η θεσμική αναγνώριση και υποστήριξη, όπως η πιστοποίηση εκπαίδευσης ή η ευθυγράμμιση με τα εθνικά προγράμματα σπουδών, προσδιορίστηκαν επίσης ως βασικά κίνητρα για την υιοθέτηση. Επιπλέον, προτάθηκαν εκδόσεις του παιχνιδιού εκτός σύνδεσης ή εκδόσεις με χαμηλά δεδομένα για την αντιμετώπιση προβλημάτων συνδεσιμότητας και τη διασφάλιση της προσβασιμότητας για όλους τους μαθητές.





Οι εκπαιδευτικοί τόνισαν τη σημασία του οικονομικού αλφαριθμητισμού για τους νέους, ιδίως για τους μειονεκτούντες νέους που ενδέχεται να μην λαμβάνουν οικονομική καθοδήγηση στο σπίτι. Τόνισαν τη σημασία της παροχής πρακτικών, πρακτικών μαθησιακών εμπειριών που υπερβαίνουν τις θεωρητικές γνώσεις για την ανάπτυξη κριτικής σκέψης, λήψης αποφάσεων και ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων. Θεώρησαν το παιχνίδι MAYFIN ως ένα πολλά υποσχόμενο εργαλείο για τη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ αφηρημένων οικονομικών εννοιών και εφαρμογών στην πραγματική ζωή, ενισχύοντας έτσι τον οικονομικό αλφαριθμητισμό και την προσωπική ενδυνάμωση.

Ακούγοντας τις φωνές εκπαιδευτικών και εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, το έργο απέκτησε μια βαθύτερη κατανόηση των προκλήσεων και των ευκαιριών στην εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό. Αυτές οι γνώσεις θα καθοδηγήσουν την ανάπτυξη του παιχνιδιού MAYFIN και του μεθοδολογικού οδηγού του, διασφαλίζοντας ότι είναι πρακτικά, συμπεριληπτικά και αποτελεσματικά για ποικίλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα.

Κύριες ανάγκες για την επιτυχή εφαρμογή του οικονομικού αλφαριθμητισμού σε μια οργανωμένη δομή και πρόγραμμα σπουδών

1 Η εκπαίδευση και η υποστήριξη των εκπαιδευτικών είναι κρίσιμης σημασίας, συμπεριλαμβανομένων ολοκληρωμένων προγραμμάτων, έτοιμου προς χρήση υλικού και συνεχούς επαγγελματικής ανάπτυξης. Η αναγνώριση, όπως τα πιστοποιητικά, μπορεί να παρακινήσει περαιτέρω τους εκπαιδευτικούς.

2 Είναι απαραίτητο να υπάρχουν προσβάσιμα και συμπεριληπτικά υλικά, με τοπικό περιεχόμενο, απλοποιημένη γλώσσα και επιλογές τόσο σε ψηφιακή όσο και σε offline μορφή, ώστε να διασφαλίζεται ότι όλοι οι μαθητές, συμπεριλαμβανομένων εκείνων με αναπηρίες, μπορούν να συμμετάσχουν.

3 Η θεσμική υποστήριξη είναι ζωτικής σημασίας, με την οικονομική παιδεία να ενσωματώνεται στις εθνικές στρατηγικές και να υποστηρίζεται από τις εκπαιδευτικές αρχές. Η συνεργασία με ΜΚΟ και χρηματοπιστωτικά ιδρύματα μπορεί να παράσχει πρόσθετους πόρους.

4 Οι διαδραστικές μέθοδοι διδασκαλίας, όπως η παιχνιδοποίηση μέσω του παιχνιδιού MAYFIN, και οι πρακτικές δραστηριότητες όπως τα παιχνίδια ρόλων, θεωρήθηκαν ως το κλειδί για την εμπλοκή των μαθητών. Τα εργαλεία παρακολούθησης και οι τακτικές αξιολογήσεις είναι επίσης απαραίτητα για τη μέτρηση της επιτυχίας και την προσαρμογή του προγράμματος ανάλογα με τις ανάγκες.



Ευκαιρίες επιτυχίας στην μη τυπική εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό

- 1. Ευέλικτα Μαθησιακά Περιβάλλοντα:** Τα μη τυπικά περιβάλλοντα επιτρέπουν δημιουργικές, προσαρμόσιμες προσεγγίσεις προσαρμοσμένες στις ανάγκες διαφορετικών ομάδων, συμπεριλαμβανομένων των νέων που ανήκουν σε μειονεκτούσες ομάδες.
- 2. Δέσμευση μέσω Παιχνιδοποίησης:** Διαδραστικά εργαλεία όπως το παιχνίδι MAYFIN κάνουν τον οικονομικό αλφαριθμητισμό διασκεδαστικό και προσιτό, αυξάνοντας το κίνητρο και τη συμμετοχή.
- 3. Πρακτική, Εστίαση στην Πραγματική Ζωή:** Δραστηριότητες όπως παιχνίδια ρόλων και προσομοιώσεις αντιμετωπίζουν άμεσα τις οικονομικές προκλήσεις του πραγματικού κόσμου, καθιστώντας τη μάθηση άμεσα εφαρμόσιμη.
- 4. Ευκαιρίες Μάθησης από Ομότιμους:** Οι ομαδικές συζητήσεις και οι συνεργατικές ασκήσεις ενισχύουν την κοινή μάθηση, την κριτική σκέψη και την ομαδική εργασία.
- 5. Συνεργασίες με την Κοινότητα:** Η συνεργασία με ΜΚΟ, χρηματοπιστωτικά ιδρύματα και τοπικούς οργανισμούς ενισχύει τους πόρους, την εμπειρογνωμοσύνη και τις διασυνδέσεις με τον πραγματικό κόσμο.



6.3 Εθνικό πλαίσιο

Η κατανόηση του εθνικού πλαισίου είναι ζωτικής σημασίας για την προσαρμογή της εκπαίδευσης στον οικονομικό αλφαριθμητισμό στις μοναδικές προκλήσεις, ευκαιρίες και πολιτισμικές αποχρώσεις κάθε χώρας. Οι πληροφορίες από ομάδες εστίασης και συνεντεύξεις σε όλες τις χώρες-εταίρους αποκάλυψαν σημαντικές διακυμάνσεις στον τρόπο αντιμετώπισης του χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού, καθώς και συγκεκριμένες ανάγκες και προτεραιότητες για την επιτυχή εφαρμογή.

Πολωνία



Η εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό στην Πολωνία είναι ασυνεπής και συχνά άτυπη, με θέματα διάσπαρτα σε διάφορα μαθήματα όπως τα μαθηματικά και η αγωγή του πολίτη. Οι εκπαιδευτικοί δεν διαθέτουν δομημένους πόρους και εκπαίδευση, και τα ψηφιακά εργαλεία σπάνια χρησιμοποιούνται λόγω περιορισμένης πρόσβασης. Ωστόσο, υπάρχει έντονο ενδιαφέρον για παιχνιδοποιημένα εργαλεία όπως το παιχνίδι MAYFIN, υπό την προϋπόθεση ότι είναι εύκολα στην εφαρμογή και υποστηρίζονται από την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών. Η αντιμετώπιση αυτών των κενών με τοπικό περιεχόμενο και πρακτικά εργαλεία μπορεί να βελτιώσει σημαντικά την οικονομική εκπαίδευση.

Ισπανία



Στην Ισπανία, ο οικονομικός αλφαριθμητισμός κερδίζει έδαφος μέσω πρωτοβουλιών όπως το Σχέδιο Οικονομικής Εκπαίδευσης, αλλά η εφαρμογή του παραμένει άνιση. Οι μη τυπικοί εκπαιδευτικοί συχνά βασίζονται σε πρακτικές προσεγγίσεις όπως προσομοιώσεις και συζητήσεις, αλλά αντιμετωπίζουν περιορισμούς πόρων. Οι εκπαιδευτικοί τόνισαν την ανάγκη για τοπικό περιεχόμενο, επιλογές εκτός σύνδεσης και απλά, φιλικά προς το χρήστη εργαλεία για την εμπλοκή των νέων που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση και τη διασφάλιση της συμπερίληψης.

Ρουμανία



Η εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό στη Ρουμανία είναι προαιρετική και εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τα επιμέρους σχολεία και τους εκπαιδευτικούς. Ενώ υπάρχει εθνική στρατηγική για τη χρηματοοικονομική εκπαίδευση, η εφαρμογή της είναι ασυνεπής, ιδίως στις αγροτικές περιοχές. Οι εκπαιδευτικοί εξέφρασαν την ανοιχτότητά τους σε παιχνιδιοποιημένα εργαλεία, αλλά τόνισαν την ανάγκη για σαφείς οδηγούς, ευθυγράμμιση των προγραμμάτων σπουδών και εκδόσεις εκτός σύνδεσης για την αντιμετώπιση των προκλήσεων στην ψηφιακή πρόσβαση.

Κύπρος



Η χρηματοοικονομική παιδεία στην Κύπρο βρίσκεται σε αρχικό στάδιο, με πρόσφατες εθνικές στρατηγικές να προωθούν την ένταξή της στην εκπαίδευση. Ωστόσο, η πρακτική εφαρμογή είναι περιορισμένη και οι εκπαιδευτικοί αντιμετωπίζουν προκλήσεις όπως η ανεπαρκής κατάρτιση και η ψηφιακή υποδομή. Το τοπικό περιεχόμενο, ο σχεδιασμός χωρίς αποκλεισμούς και η θεσμική υποστήριξη είναι ζωτικής σημασίας για να καταστεί η χρηματοοικονομική παιδεία προσβάσιμη και σχετική για όλους τους μαθητές.

Ιταλία



Η Ιταλία επιβάλλει την οικονομική και πολιτική αγωγή στα σχολεία, αλλά η εφαρμογή της συχνά βασίζεται σε παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Οι εκπαιδευτικοί τόνισαν την ανάγκη για απλοποιημένο, τοπικό περιεχόμενο που να αντικατοπτρίζει την πραγματικότητα των μειονεκτούντων μαθητών. Εργαλεία με τη μορφή παιχνιδιών, όπως το παιχνίδι MAYFIN, θεωρούνται πολλά υποσχόμενα, αλλά πρέπει να είναι εύχρηστα και προσαρμόσιμα στους περιορισμένους ψηφιακούς πόρους στα σχολεία.

Πορτογαλία



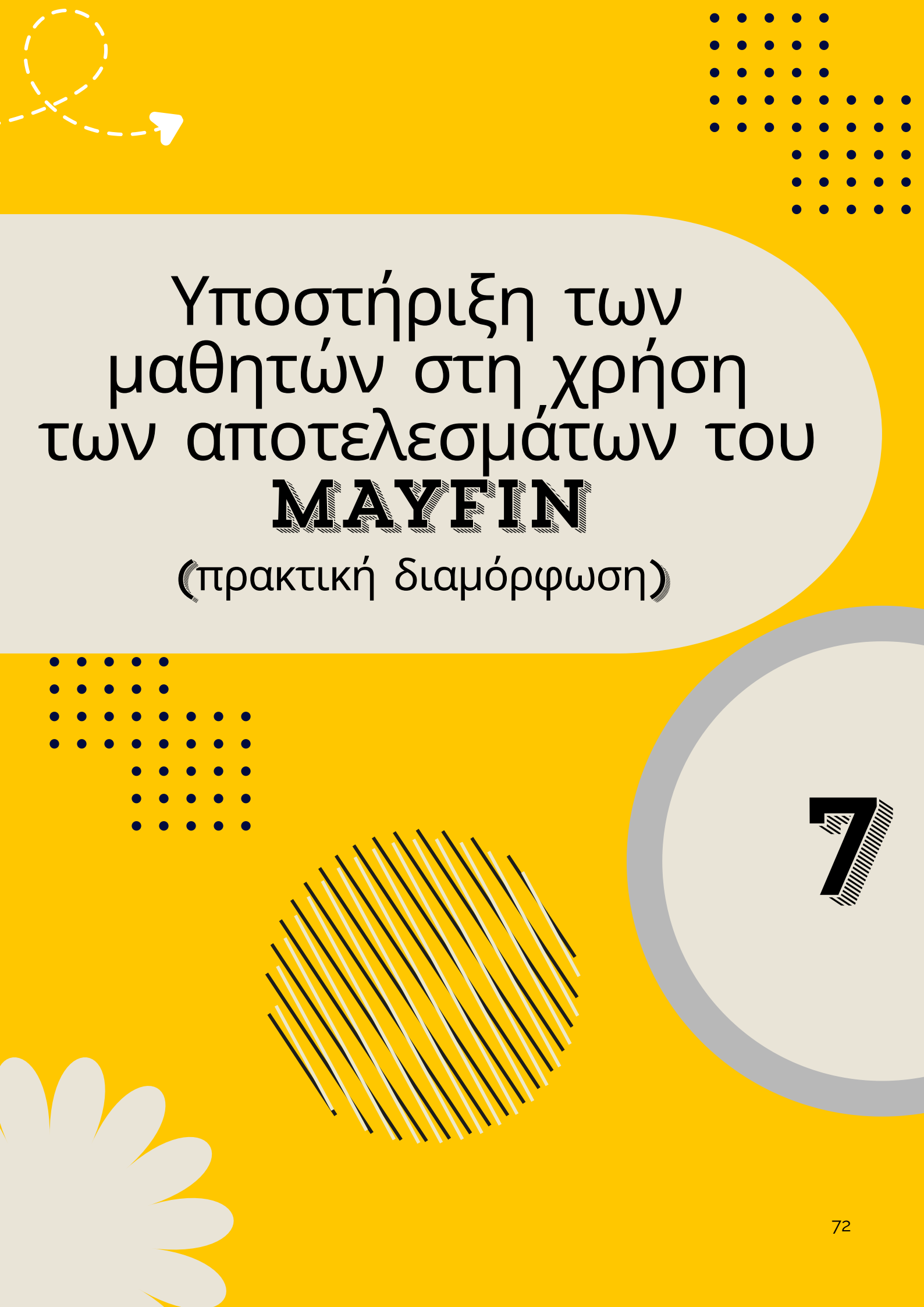
Η Πορτογαλία διαθέτει ένα ισχυρό εθνικό πλαίσιο για τον οικονομικό αλφαριθμητισμό, αλλά η πρακτική εφαρμογή ποικίλλει μεταξύ των κοινωνικοοικονομικών ομάδων. Οι εκπαιδευτικοί τόνισαν τη σημασία του συμπεριληπτικού σχεδιασμού, των διαδικτυακών πόρων και του τοπικού περιεχομένου για την αντιμετώπιση των αναγκών των μειονεκτούντων μαθητών. Η θεσμική αναγνώριση και τα κίνητρα για τους εκπαιδευτικούς προσδιορίστηκαν επίσης ως βασικά κίνητρα για την υιοθέτηση.

6.4 Συμπέρασμα

Οι πληροφορίες που συγκεντρώθηκαν από ομάδες εστίασης και συνεντεύξεις σε όλες τις χώρες-εταίρους υπογραμμίζουν τις ποικίλες προκλήσεις και ευκαιρίες στην εφαρμογή της εκπαίδευσης στον οικονομικό αλφαριθμητισμό. Ενώ κάθε χώρα αντιμετωπίζει μοναδικές συνθήκες, αναδύθηκαν κοινά θέματα: η ανάγκη για δομημένους και πρακτικούς πόρους, τοπικό και συμπεριληπτικό περιεχόμενο και ισχυρή θεσμική και κοινοτική υποστήριξη. Εκπαιδευτικοί και εργαζόμενοι με νέους εξέφρασαν ενθουσιασμό για τα παιχνιδοποιημένα εργαλεία όπως το παιχνίδι MAYFIN, αναγνωρίζοντας τις δυνατότητές τους να προσελκύσουν τους μαθητές και να κάνουν τις οικονομικές έννοιες πιο σχετικές.

Ωστόσο, η επιτυχής εφαρμογή απαιτεί την αντιμετώπιση εμποδίων όπως η περιορισμένη ψηφιακή υποδομή, η έλλειψη κατάρτισης και η ανάγκη για περιεχόμενο που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των νέων που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση. Προσαρμόζοντας την εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό στα εθνικά πλαίσια, παρέχοντας προσβάσιμα εργαλεία και ενισχύοντας τη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών, ιδρυμάτων και κοινοτικών εταίρων, το έργο MAYFIN μπορεί να ενδυναμώσει τους νέους με βασικές οικονομικές δεξιότητες.

Τελικά, τα ευρήματα αυτού του κεφαλαίου υπογραμμίζουν τη σημασία της ακρόασης των εκπαιδευτικών και των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας, των οποίων οι γνώσεις είναι ανεκτίμητες στη διαμόρφωση αποτελεσματικών, χωρίς αποκλεισμούς και αποτελεσματικών προγραμμάτων χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού. Με την υποστήριξή τους και τους κατάλληλους πόρους, ο χρηματοοικονομικός αλφαριθμητισμός μπορεί να γίνει μια μετασχηματιστική μαθησιακή εμπειρία για τους νέους σε όλη την Ευρώπη.



Υποστήριξη των μαθητών στη χρήση των αποτελεσμάτων του **MAYFIN**

(πρακτική διαμόρφωση)

7

7.1 Ενσωμάτωση του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική πράξη

Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα του παιχνιδιού MAYFIN είναι η ευελιξία του. Δεν έχει σχεδιαστεί αποκλειστικά για μαθήματα οικονομικών ή προγράμματα χρηματοοικονομικής εκπαίδευσης — το αντίθετο μάλιστα. Ο οικονομικός αλφαριθμητισμός είναι μια καθολική ικανότητα, σχετική με όλους τους νέους, ανεξάρτητα από το ακαδημαϊκό τους υπόβαθρο ή την επαγγελματική τους πορεία. Είτε ένας μαθητής προετοιμάζεται για επαγγελματική κατάρτιση, πανεπιστήμιο είτε εισέρχεται στο εργατικό δυναμικό, η κατανόηση του τρόπου διαχείρισης των χρημάτων είναι θεμελιώδης για τη λήψη τεκμηριωμένων, ανεξάρτητων αποφάσεων στην καθημερινή ζωή.

Για αυτόν τον λόγο, το παιχνίδι MAYFIN μπορεί να ενσωματωθεί σε μια μεγάλη ποικιλία μαθησιακών περιβαλλόντων. Μπορείτε να επιλέξετε να το χρησιμοποιήσετε σε ένα πρόγραμμα σπουδών για την αγωγή του πολίτη ή τις δεξιότητες ζωής, να το ενσωματώσετε σε εργαστήρια προσωπικής ανάπτυξης ή να το εισαγάγετε σε χώρους όπου οι νέοι εξερευνούν θέματα όπως η ανεξαρτησία, η ευημερία ή ο μελλοντικός σχεδιασμός. Ακόμα και μαθήματα όπως τα μαθηματικά, οι κοινωνικές επιστήμες ή οι ψηφιακές δεξιότητες προσφέρουν φυσικά σημεία εισόδου για την ενασχόληση με τα θέματα του παιχνιδιού. Σε περιβάλλοντα μη τυπικής εκπαίδευσης, μπορεί να είναι μια εξαιρετική δραστηριότητα για την ενθάρρυνση της ανοιχτής συζήτησης γύρω από προκλήσεις της πραγματικής ζωής, την τόνωση της περιέργειας και την οικοδόμηση αυτοπεποίθησης σε ένα υποστηρικτικό και παιχνιδιάρικο περιβάλλον.

Αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία δεν είναι το γνωστικό αντικείμενο, αλλά η μαθησιακή εμπειρία που θέλετε να δημιουργήσετε. Το παιχνίδι χρησιμεύει ως ένα ευέλικτο εργαλείο για να ανοίξει συζητήσεις σχετικά με τα προσωπικά οικονομικά, τη λήψη αποφάσεων και τον μακροπρόθεσμο σχεδιασμό. Προσαρμόζοντας τον τρόπο και το πού χρησιμοποιείται το παιχνίδι, οι εκπαιδευτικοί και οι εργαζόμενοι σε θέματα νεολαίας μπορούν να κάνουν την οικονομική μάθηση προσβάσιμη και σχετική, ανεξάρτητα από το πλαίσιο.

7.2 Χρονισμός, δομή και ολοκλήρωση

Όταν σχεδιάζετε να χρησιμοποιήσετε το παιχνίδι MAYFIN σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, μια από τις πρώτες πτυχές που πρέπει να λάβετε υπόψη είναι ο τρόπος διαχείρισης του χρόνου και η ουσιαστική ενσωμάτωση της δραστηριότητας στους ευρύτερους μαθησιακούς σας στόχους. Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να προσφέρει ευελιξία: μπορεί να λειτουργήσει ως μεμονωμένη συνεδρία ή ως μέρος μιας μεγαλύτερης μαθησιακής πορείας, ανάλογα με το πλαίσιο και τις ανάγκες των μαθητών σας.

Μια σύντομη, στοχευμένη συνεδρία περίπου 60 λεπτών μπορεί ήδη να εισαγάγει βασικά θέματα χρηματοοικονομικής παιδείας, να πυροδοτήσει την περιέργεια και να ανοίξει συζήτηση. Ωστόσο, πολλοί εκπαιδευτικοί διαπιστώνουν ότι η παροχή περισσότερου χρόνου στους μαθητές — μέσω μιας συνεδρίας 90 λεπτών ή μιας πολυήμερης μορφής — επιτρέπει την βαθύτερη ενασχόληση τόσο με το περιεχόμενο του παιχνιδιού όσο και με τις σκέψεις που εμπνέει.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η εμπειρία του παιχνιδιού περιλαμβάνει σημαντικό αριθμό εννοιών και μια ποικιλία προκλήσεων, καθεμία από τις οποίες απαιτεί προσοχή, λήψη αποφάσεων και μερικές φορές ακόμη και μάθηση μέσω δοκιμής και λάθους. Μερικοί μαθητές μπορεί να χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να διαβάσουν και να κατανοήσουν πλήρως κάθε σενάριο, ιδιαίτερα εκείνοι που μπορεί να ασχολούνται με οικονομικές έννοιες για πρώτη φορά. Άλλοι μπορεί να επωφεληθούν από μια παύση για να κάνουν ερωτήσεις, να μοιραστούν εντυπώσεις με συνομηλίκους ή απλώς να σκεφτούν τι μπορεί να σημαίνει μια δεδομένη απόφαση στην πραγματική ζωή.

Για αυτούς τους λόγους, συνιστάται ιδιαίτερα να αποφεύγετε να βιάζεστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αντίθετα, προσπαθήστε να δημιουργήσετε μια χαλαρή, εξερευνητική ατμόσφαιρα, όπου οι μαθητές αισθάνονται ελεύθεροι να αφιερώσουν χρόνο, να κάνουν λάθη και να μάθουν με τον δικό τους ρυθμό. Μπορεί να είναι πιο πολύτιμο να εξερευνήσετε μερικά σενάρια σε βάθος — αφήνοντας χρόνο για καθοδηγούμενη συζήτηση ή ατομική αναστοχασμό — παρά να προχωρήσετε γρήγορα σε κάθε επίπεδο. Μπορείτε να επιλέξετε να σταματήσετε το παιχνίδι σε ορισμένα σημεία για να ξεκινήσετε μια ομαδική συζήτηση, να διευκρινίσετε την ορολογία ή να συζητήσετε πώς μια συγκεκριμένη κατάσταση σχετίζεται με τον πραγματικό κόσμο.

7.3 Ο εκπαιδευτικός ως συντονιστής και οδηγός

Ενώ το παιχνίδι παρέχει το πλαίσιο, ο εκπαιδευτικός ή ο εργαζόμενος για νέους είναι αυτός που ζωντανεύει την εμπειρία. Πριν ξεκινήσει η συνεδρία, μια σύντομη εισαγωγή μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν τι σημαίνει οικονομικός αλφαριθμητισμός και γιατί είναι σημαντικός. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο ρόλος σας είναι να παρατηρείτε, να υποστηρίζετε και να καθοδηγείτε—όχι να παρεμβαίνετε σε κάθε απόφαση, αλλά να είστε παρόντες όταν προκύπτουν ερωτήματα ή όταν οι μαθητές χρειάζονται βοήθεια για να συνδέσουν τις επιλογές τους στο παιχνίδι με ευρύτερες έννοιες.

Μετά τη συνεδρία, είναι απαραίτητη μια ανασκόπηση. Η ενθάρρυνση της μάθησης μεταξύ συνομηλίκων είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος για την ενεργοποίηση της κριτικής σκέψης και την οικοδόμηση αυτοπεποίθησης. Οι συζητήσεις σε μικρές ομάδες, η συλλογική λήψη αποφάσεων και οι ανοιχτές ανταλλαγές απόψεων επιτρέπουν στους μαθητές να επεξεργαστούν ό,τι έχουν βιώσει και να δοκιμάσουν τις υποθέσεις τους σε ένα ασφαλές περιβάλλον. Ως συντονιστής, μπορείτε να βοηθήσετε στη δημιουργία των συνθηκών για να ευδοκιμήσει αυτός ο διάλογος: ορίζοντας έναν τόνο ανοιχτότητας και σεβασμού, υποκινώντας ερωτήσεις και διασφαλίζοντας ότι ακούγεται κάθε φωνή.

Υποστήριξη της ένταξης και των ποικίλων μαθησιακών αναγκών

Ένα από τα βασικά πλεονεκτήματα του παιχνιδιού MAYFIN έγκειται στη δυνατότητά του να ενθαρρύνει συνεργατικές, ουσιαστικές μαθησιακές εμπειρίες που ξεπερνούν την οθόνη. Καθώς οι νέοι ασχολούνται με τα σενάρια του παιχνιδιού —πλοηγούμενοι σε διλήμματα προϋπολογισμού, μακροπρόθεσμο σχεδιασμό και οικονομικές αποφάσεις στην πραγματική ζωή— καλούνται να αναλογιστούν τη ζωή, τις αξίες και τους μελλοντικούς τους στόχους. Αυτή η διαδικασία γίνεται ακόμη πιο ισχυρή όταν καθοδηγείται και υποστηρίζεται από έναν έμπειρο εκπαιδευτικό ή εργαζόμενο για νέους.

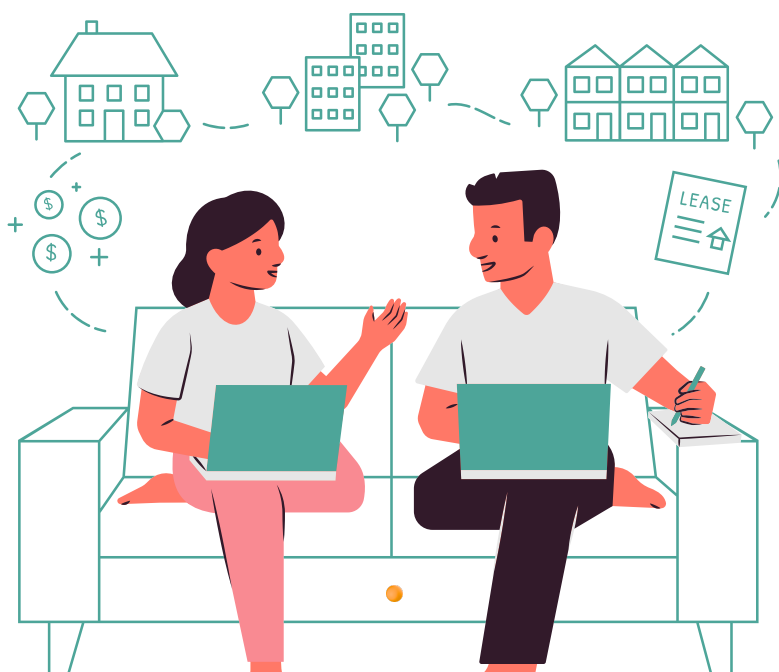


Ωστόσο, είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι δεν προσεγγίζουν όλοι οι μαθητές τα οικονομικά θέματα από το ίδιο σημείο εκκίνησης. Οι νέοι από μειονεκτούντα περιβάλλοντα μπορεί να έχουν διαφορετικές προτεραιότητες, προσδοκίες ή ανησυχίες που σχετίζονται με τα χρήματα, οι οποίες διαμορφώνονται από προσωπικές ή οικογενειακές συνθήκες. Μπορεί να μην ταυτιστούν αμέσως με ορισμένα από τα σενάρια που παρουσιάζονται στο παιχνίδι ή μπορεί να αισθάνονται αβέβαιοι για τη συνάφειά τους. Σε αυτό ακριβώς το σημείο ο ρόλος σας καθίσταται απαραίτητος.

Ως εκπαιδευτικός ή εργαζόμενος με νέους, βρίσκεστε σε μοναδική θέση για να γεφυρώσετε αυτό το χάσμα, βοηθώντας τους μαθητές να δουν τον εαυτό τους μέσα στην μαθησιακή εμπειρία — ακόμα και όταν η πορεία της ζωής τους διαφέρει από τον κανόνα. Το καθήκον σας δεν είναι να επιβάλλετε προκαθορισμένες απαντήσεις, αλλά να ακούτε ενεργά, να δείχνετε ενσυναίσθηση και να προσαρμόζετε ανάλογα τον τρόπο συντονισμού σας.

Αντί να εστιάζετε μόνο σε ιδανικούς οικονομικούς στόχους (π.χ., αποταμίευση για το πανεπιστήμιο ή σχεδιασμός για τη συνταξιοδότηση), ενθαρρύνετε τους μαθητές να εξερευνήσουν τις οικονομικές προκλήσεις που αναμένουν προσωπικά: διαχείριση ενός ακανόνιστου εισοδήματος, υποστήριξη μελών της οικογένειας, αποφυγή παγίδων χρέους ή πλοήγηση σε κοινωνικά οφέλη. Προσκαλέστε τους να φέρουν στη συζήτηση την εμπειρία που βιώνουν και βοηθήστε τους να φανταστούν πώς θα μπορούσαν να εφαρμόσουν τη μάθηση μέσω παιχνιδιών σε καταστάσεις που είναι πραγματικές και σχετικές με αυτούς.

Με αυτόν τον τρόπο, το παιχνίδι MAYFIN γίνεται κάτι περισσότερο από μια απλή ψηφιακή προσομοίωση — γίνεται ένα εργαλείο για την ένταξη και την ενδυνάμωση. Βοηθώντας τους νέους να συνδέσουν αφηρημένες έννοιες με τη δική τους πραγματικότητα, τους δίνετε τη δυνατότητα να αισθάνονται ότι τους βλέπουν, ότι είναι ικανοί και ότι έχουν κίνητρο να αναλάβουν τον έλεγχο του οικονομικού τους μέλλοντος, όποια μορφή κι αν πάρει αυτό.



7.4 Σχεδιασμός των συνεδριών σας και χρήση πρακτικών εργαλείων

Όταν προετοιμάζεστε για τη χρήση του παιχνιδιού MAYFIN, είναι χρήσιμο να έχετε μια προνοητική σκέψη. Πριν από τη συνεδρία, δοκιμάστε την πλατφόρμα, βεβαιωθείτε ότι είναι διαθέσιμες οι απαραίτητες συσκευές και έχετε έναν σαφή μαθησιακό στόχο. Μπορείτε να προετοιμάσετε εκ των προτέρων ορισμένες ερωτήσεις αναστοχασμού ή να σκεφτείτε πώς να προσαρμόσετε τη συνεδρία σε διαφορετικά επίπεδα ικανότητας ή εξοικείωσης με οικονομικά θέματα.

Παρακάτω παρατίθενται μερικά δείγματα μορφών που θα σας βοηθήσουν να δομήσετε τις συνεδρίες σας:

Συνεδρία μίας ώρας

Παρουσιάστε σύντομα τις βασικές έννοιες, αφήστε χρόνο για το παιχνίδι και αφήστε χώρο για μια γρήγορη ανασκόπηση

Δίωρο εργαστήριο

Ενσωματώστε μια δραστηριότητα προθέρμανσης, προσφέρετε καθοδηγούμενο παιχνίδι με υποστήριξη και αφήστε άφθονο χρόνο για

Πρόγραμμα πολλαπλών συνεδριών

Διαδώστε το παιχνίδι σε αρκετές εβδομάδες, εστιάζοντας σε διαφορετικές πτυχές σε κάθε συνεδρία και χτίζοντας προς ένα ολοκληρωμένο έργο ή

Θα σας φανεί επίσης χρήσιμο να έχετε πρόχειρη μια λίστα ελέγχου σχεδιασμού, μαζί με ένα φύλλο γρήγορης αναφοράς με συμβουλές για τον συντονιστή—και τα δύο παρέχονται ως πόροι στο παράρτημα. Αυτά τα εργαλεία μπορούν να σας βοηθήσουν να νιώσετε σίγουροι και προετοιμασμένοι, ακόμα κι αν χρησιμοποιείτε το παιχνίδι για πρώτη φορά.



7.5 Συμπέρασμα – υποστήριξη της δια βίου οικονομικής μάθησης

Όπως έχουμε εξερευνήσει σε όλο το κεφάλαιο, το παιχνίδι MAYFIN δεν είναι απλώς ένα παιχνιδιάρικο ψηφιακό εργαλείο — είναι μια πύλη προς την ουσιαστική μάθηση που μπορεί να διαμορφώσει το μέλλον των νέων. Η δύναμή του έγκειται στον τρόπο με τον οποίο ζωντανεύει τον οικονομικό αλφαριθμητισμό: μέσα από επιλογές, προκλήσεις, συνέπειες και αναστοχασμό. Αλλά ο αντίκτυπος του παιχνιδιού εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από τον τρόπο με τον οποίο διευκολύνεται.

Οι εκπαιδευτικοί και οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στη μετατροπή αυτής της εμπειρίας σε κάτι ουσιαστικό. Από την προετοιμασία του μαθησιακού περιβάλλοντος και την καθοδήγηση συζητήσεων χωρίς αποκλεισμούς έως την ενθάρρυνση του προσωπικού προβληματισμού και της μάθησης από ομοτίμους, η παρουσία σας διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές εμπλέκονται, επεξεργάζονται και εφαρμόζουν το περιεχόμενο. Ειδικά για όσους προέρχονται από μειονεκτούντα ή σύνθετα περιβάλλοντα, η υποστήριξή σας βοηθά να μετατραπεί μια τυπική δραστηριότητα σε μια ενδυναμωτική και σχετική εμπειρία.

Σε όλο αυτό το κεφάλαιο, έχουμε σκιαγραφήσει πρακτικές στρατηγικές για την ενσωμάτωση του παιχνιδιού MAYFIN σε ένα ευρύ φάσμα εκπαιδευτικών περιβαλλόντων. Έχουμε διερευνήσει πώς να διαχειριζόμαστε τον χρόνο και να δομούμε τις συνεδρίες με ευελιξία, πώς να υποστηρίζουμε τους μαθητές πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το παιχνίδι, και πώς να διασφαλίζουμε την ένταξη. Έχουμε επισημάνει τον ρόλο σας στη δημιουργία χώρου για διαφορετικές φωνές, προοπτικές και προτεραιότητες στην πραγματική ζωή, και στο να βοηθάμε τους μαθητές να φανταστούν το δικό τους οικονομικό μέλλον, ακόμα και όταν αυτό το μέλλον φαίνεται πολύ διαφορετικό από τα σενάρια που συνήθως παρουσιάζονται.



Ο οικονομικός αλφαριθμητισμός δεν αφορά την κατανόηση τύπων ή την απομνημόνευση ορισμών. **Πρόκειται για την ανάπτυξη της αυτοπεποίθησης και της κριτικής σκέψης που απαιτούνται για τη λήψη τεκμηριωμένων, αυτόνομων αποφάσεων.** Και αυτή η διαδικασία δεν τελειώνει με ένα μόνο παιχνίδι - είναι μέρος ενός ευρύτερου ταξιδιού. Εισάγοντας στους νέους τις δεξιότητες, τη γλώσσα και τη νοοτροπία της οικονομικής επίγνωσης, φυτεύετε σπόρους για δια βίου μάθηση και τους παρέχετε εργαλεία για να διαχειριστούν την αβεβαιότητα, να διεκδικήσουν την ανεξαρτησία τους και να κάνουν επιλογές που αντικατοπτρίζουν τις αξίες και τις περιστάσεις τους.

Υπό αυτή την έννοια, το MAYFIN δεν είναι απλώς ένα παιχνίδι. Είναι μια πρόκληση — τόσο για εκπαιδευτικούς όσο και για μαθητές — να εξερευνήσουν, να αμφισβητήσουν και να αναπτυχθούν μαζί.





Συμβουλές προσαρμογής ανά χώρα

(Με βάση τα σχόλια της πιλοτικής
εφαρμογής)

8

Πολωνία



Σύνδεσμοι προγραμμάτων σπουδών και θεσμική υποστήριξη

Στην Πολωνία, το παιχνίδι MAYFIN εφαρμόστηκε πιλοτικά σε επίσημο περιβάλλον σε δημόσιο γυμνάσιο. Μαθητές ηλικίας 15-18 ετών ενθαρρύνθηκαν να δοκιμάσουν το παιχνίδι κατά τη διάρκεια του μαθήματος Επιχειρήσεις και Διοίκηση. Η επικεφαλής εκπαιδευτικός εξέφρασε το ενδιαφέρον της να υποστηρίξει τη δραστηριότητα, η οποία συμπληρώνει την ύλη που παρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια των μαθημάτων της, π.χ. διαχείριση οικονομικών, σχεδιασμός και βασικά στοιχεία επιχειρηματικότητας. Η επικεφαλής εκπαιδευτικός τόνισε ότι το πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα στο δημοτικό επίπεδο επικεντρώνεται κυρίως στην ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένων των προσωπικών οικονομικών, ενώ σε προχωρημένο επίπεδο επεκτείνεται μέσω των χρηματοπιστωτικών αγορών.

Μερικές τάξεις συμμετείχαν στην πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού μετά την επίδειξή του και τους δόθηκαν οδηγίες. Το σχολείο υποστήριξε πρόθυμα τη δραστηριότητα και άλλοι εκπαιδευτικοί δοκίμασαν επίσης το διαδικτυακό παιχνίδι. Το σχολείο παρείχε επίσης όλα τα απαραίτητα εργαλεία για τη διεξαγωγή της πιλοτικής εφαρμογής.

Λόγω του είδους του αποτελέσματος, της ευελιξίας και της αυτορυθμιζόμενης μορφής του, οι πιλοτικές δραστηριότητες θα μπορούσαν να οργανωθούν τόσο σε τυπικό όσο και σε μη τυπικό περιβάλλον, ανάλογα με το ενδιαφέρον του ιδρύματος. Ενώ τα τυπικά περιβάλλοντα ακολουθούν αυστηρά χρονοδιαγράμματα (ώρα μαθήματος), είναι πιο δομημένα και συνδέονται με τα εθνικά προγράμματα σπουδών. Ωστόσο, μπορούν να περιορίσουν τη δημιουργικότητα και να είναι περισσότερο επικεντρωμένα στον εκπαιδευτικό παρά στον εκπαιδευόμενο, σε σύγκριση με τα μη τυπικά περιβάλλοντα. Και στις δύο περιπτώσεις, ο ρόλος του εκπαιδευτικού/ συντονιστή είναι κρίσιμος για να παρέχει μια πλούσια εμπειρία στον εκπαιδευόμενο, ο οποίος, μετά το μάθημα, θα είναι σε θέση να εφαρμόσει τη γνώση σε πραγματικό περιβάλλον.



Ετοιμότητα του εθνικού εκπαιδευτικού συστήματος

Στην Πολωνία, το πιλοτικό παιχνίδι MAYFIN αποκάλυψε ότι το αποτέλεσμα είναι κατάλληλο για την ενσωμάτωσή του στο εκπαιδευτικό σύστημα, ειδικά σε επίπεδο δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Επιπλέον, οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στη δοκιμή του παιχνιδιού ενδιαφέρθηκαν να το χρησιμοποιήσουν σε μελλοντικές δραστηριότητες με νέους σχετικά με θέματα οικονομικού σχεδιασμού, προϋπολογισμού, εισαγωγής στις επιχειρήσεις και την επιχειρηματικότητα ή επαγγελματικής καθοδήγησης.

Στα γυμνάσια και λύκεια στην Πολωνία (στα οποία φοιτούν μαθητές από την ηλικία των 15 ετών), το μάθημα Επιχειρήσεις και Διοίκηση (πολωνικά: Biznes i Zarządzanie, BiZ) εισήχθη από το σχολικό έτος 2023, αντικαθιστώντας τα Βασικά Στοιχεία Επιχειρηματικότητας.

Το τρέχον πρόγραμμα σπουδών για το μάθημα επικεντρώνεται στην πιο πρακτική εφαρμογή των γνώσεων σε θέματα όπως η ομαδική εργασία, η οικονομική διαχείριση και η σύγχρονη οικονομία. Επίσης, το μάθημα εισάγεται ήδη στις τάξεις I και II (προηγουμένως II και III), γεγονός που προβλέπει αυτή την απαραίτητη εκπαίδευση από την ηλικία των 15 ετών.

Όσον αφορά τη χρηματοοικονομική διαχείριση, το θέμα περιλαμβάνει:

- > Κατανόηση διαφορετικών στάσεων απέναντι στα χρήματα και των συνεπειών τους.
- > Προσδιορισμός χρηματοοικονομικών υπηρεσιών που είναι σημαντικές για τα νοικοκυριά.
- > Κατανόηση της διαδικασίας σχεδιασμού της δικής σας επιχείρησης.
- > Σχεδιασμός των οικογενειακών προϋπολογισμών με επίγνωση των συνεπειών του υπερβολικού χρέους.
- > Επιλογή κατάλληλων μορφών αποταμίευσης και επένδυσης στο νοικοκυριό.
- > Αναγνώριση των συνεπειών των ανήθικων οικονομικών πρακτικών.
- > Επίγνωση των συνεπειών του ανεύθυνου δανεισμού.

Το πρόγραμμα σπουδών για το θέμα παρέχει επίσης προτεινόμενες μορφές εργασίας, μεθόδους και τεχνικές διδασκαλίας, συμπεριλαμβανομένων, μεταξύ άλλων, επιχειρηματικών προσομοιώσεων, προσομοιώσεων επενδύσεων και στοιχείων παιχνιδιοποίησης.

Επομένως, το παιχνίδι MAYFIN αντιστοιχεί στις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών του μαθήματος Διοίκηση Επιχειρήσεων που διδάσκεται στα γυμνάσια και λύκεια στην Πολωνία.

Η πρόσθετη αξία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι υποστηρίζει τον ρόλο των εκπαιδευτικών στην προώθηση κοινών ευρωπαϊκών αξιών, παρέχοντάς τους αφενός μια μεθοδολογία για τη διευκόλυνση της ψηφιακής (και συμπεριληπτικής) εκπαίδευσης, αφετέρου δε για την ανάδειξη (και εστίαση) στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και τον ρόλο της ιδιότητας του πολίτη στην ενίσχυση της συμμετοχής στα κοινά, καθώς και σε μια πιο ευαισθητοποιημένη κοινωνία. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της παροχής πραγματικών συνθηκών (και περιγραφών) σε όλο το παιχνίδι.

Οι νεαροί δοκιμαστές στην Πολωνία εξέφρασαν την άποψη ότι το παιχνίδι αποτελεί έναν ενδιαφέροντα τρόπο για να μάθουν για τα χρηματοοικονομικά και την προοδευτική σκέψη. Τους άρεσε ο αριθμός των επιλογών (μεταξύ σωστών και λανθασμένων οικονομικών αποφάσεων). Οι εκπαιδευτικοί δήλωσαν ότι ο αντίκτυπος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη των οικονομικών δεξιοτήτων των μαθητών τους είναι υψηλός. Επιπλέον, το παιχνίδι παρέχει πειραματική μάθηση και μπορεί να υποστηρίξει την ανεστραμμένη μάθηση.

Πλατφόρμες και πόροι χρηματοοικονομικής παιδείας

Το Kulturalnie o finansach (μετάφραση: Πολιτιστικά Χρηματοοικονομικά) είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό μάθημα που σας καθοδηγεί στο πώς να βελτιώσετε την οικονομική σας κατάσταση, πώς να αποφύγετε τις πιστωτικές παγίδες και πώς να αυξήσετε τις αποταμιεύσεις σας. Το μάθημα παρέχει επίσης έτοιμα σενάρια για τη διδασκαλία μαθημάτων οικονομικής εκπαίδευσης.

<https://kulturalnieofinansach.pl/>

Το **Revas** είναι ένα καινοτόμο διαδικτυακό εργαλείο για πρακτική μάθηση σε θέματα επιχειρήσεων και διοίκησης, που επιτρέπει τη λήψη ρεαλιστικών επιχειρηματικών αποφάσεων που επηρεάζουν την ανάπτυξη μιας εικονικής εταιρείας σε έναν επιλεγμένο κλάδο. Είναι δομημένο με παιχνίδια προσομοίωσης επιχειρήσεων. Οι παίκτες θα λαμβάνουν, για παράδειγμα, αποφάσεις σχετικά με αγορές, την επιλογή τράπεζας, την πληρωμή των λογαριασμών τους ή την πραγματοποίηση κεφαλαιουχικών επενδύσεων. Το εργαλείο χρησιμοποιείται από πολλά δημόσια σχολεία στην Πολωνία στο πλαίσιο των μαθημάτων του προγράμματος σπουδών.

<https://revas.pl/symulacje/>

Το **Edufin.pl** είναι ένα ειδικό πρόγραμμα για κατοίκους αγροτικών περιοχών και μικρών πόλεων που ενδιαφέρονται να διευρύνουν τις γνώσεις τους σχετικά με την επιχειρηματικότητα και τον τρόπο ίδρυσης και διαχείρισης της δικής τους επιχείρησης. Ο ιστότοπος περιλαμβάνει δωρεάν δημοσιεύσεις σχετικά με την οικονομική εκπαίδευση, όπως πώς να διαχειρίζεστε έναν οικογενειακό προϋπολογισμό, πώς να ξεκινήσετε τη δική σας επιχείρηση και πώς να αντιμετωπίζετε καταστάσεις κρίσης.

<https://edufin.pl/publikacje/>



Σύνδεσμοι προγραμμάτων σπουδών και θεσμική υποστήριξη

Η διεξαγωγή της δραστηριότητας σε επίσημο περιβάλλον είχε τόσο πλεονεκτήματα όσο και προκλήσεις. Ένα πλεονέκτημα ήταν το δομημένο περιβάλλον, το οποίο διευκόλυνε τον προγραμματισμό των συνεδριών και τη διασφάλιση της συμμετοχής των μαθητών. Οι μαθητές είχαν ήδη μια μαθησιακή νοοτροπία, η οποία τους βοήθησε να ασχοληθούν με τις δραστηριότητες πιο σοβαρά. Μια πρόκληση, ωστόσο, ήταν η προσαρμογή του περιεχομένου ώστε να ταιριάζει στο σχολικό ωρολόγιο πρόγραμμα και η συμμόρφωση με τους σχολικούς κανονισμούς.

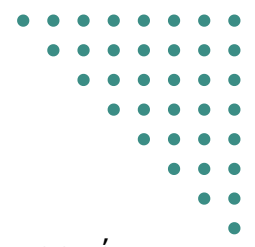
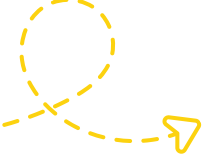
Λάβαμε θεσμική υποστήριξη κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής. Το προσωπικό του σχολείου και οι τοπικές εκπαιδευτικές αρχές ήταν υποστηρικτικοί, βοηθώντας μας να συντονίσουμε τις συνεδρίες και παρέχοντας καθοδήγηση στη συνεργασία με τους μαθητές. Δεν συμμετείχε άμεσα καμία εξωτερική ΜΚΟ, αλλά το ίδιο το σχολείο λειτούργησε ως συντονιστής, γεγονός που βοήθησε στη διασφάλιση της ομαλής εφαρμογής.

Συνολικά, η πιλοτική εφαρμογή σε επίσημο περιβάλλον παρείχε δομή και αξιοπιστία, αλλά απαιτούσε προσεκτικό σχεδιασμό για την ευθυγράμμιση με τους θεσμικούς κανονισμούς και, το πιο σημαντικό, με τα χρονοδιαγράμματα. Σε σύγκριση με ένα μη τυπικό περιβάλλον, η εμπλοκή ήταν πιο συνεπής, αν και λιγότερο ευέλικτη όσον αφορά το χρονοδιάγραμμα και τις δραστηριότητες.

Ετοιμότητα του εθνικού εκπαιδευτικού συστήματος

Με βάση την εμπειρία μας από την πιλοτική εφαρμογή σε ένα επίσημο σχολικό περιβάλλον, φαίνεται ότι το εκπαιδευτικό σύστημα στην Κύπρο θα μπορούσε να ωφεληθεί από την ενσωμάτωση μιας δραστηριότητας όπως το παιχνίδι MAYFIN.

Κατά τη διάρκεια των συνεδριών, κατέστη σαφές ότι υπάρχουν κενά στο τρέχον πρόγραμμα σπουδών που σχετίζονται με την πρακτική οικονομική παιδεία, όπως ο προϋπολογισμός, η αποταμίευση και η κατανόηση των προσωπικών οικονομικών αποφάσεων. Πολλοί μαθητές εξέφρασαν την άποψη ότι το παιχνίδι τους βοήθησε να κατανοήσουν έννοιες που δεν είχαν μάθει στην τάξη και ότι έκανε την οικονομική εκπαίδευση πιο ελκυστική και κατανοητή. Το δομημένο σχολικό περιβάλλον επέτρεψε στοχευμένες συνεδρίες και οι μαθητές μπόρεσαν να αναλογιστούν τα οικονομικά σενάρια που παρουσιάζονταν στο παιχνίδι. Τα σχόλια έδειξαν ότι η δραστηριότητα κάλυψε ένα αξιοσημείωτο κενό στις οικονομικές τους γνώσεις, υποστηρίζοντας την ιδέα ότι τέτοια εργαλεία θα μπορούσαν να συμπληρώσουν αποτελεσματικά το επίσημο πρόγραμμα σπουδών.



Στην Κύπρο, ο οικονομικός αλφαριθμητισμός εποπτεύεται από την Επιτροπή Χρηματοοικονομικού Αλφαριθμητισμού και Εκπαίδευσης της Κύπρου (CyFLEC), σε συνεργασία με χρηματοπιστωτικές αρχές, όπως η Κεντρική Τράπεζα της Κύπρου, το Υπουργείο Οικονομικών και η Επιτροπή Κεφαλαιαγοράς Κύπρου (CySEC).

Λαμβάνοντας υπόψη το σημαντικό κενό όσον αφορά την οικονομική εκπαίδευση στη χώρα, το Υπουργείο Παιδείας, σε συνεργασία με την Κεντρική Τράπεζα της Κύπρου και την Επιτροπή Κεφαλαιαγοράς Κύπρου (ΕΚΚ), αποφάσισε να εισαγάγει ένα πρόγραμμα οικονομικής παιδείας στο επίσημο εκπαιδευτικό πρόγραμμα των σχολείων σε όλη την επικράτεια. Το πρόγραμμα αποτελεί δομημένο μέρος του προγράμματος σπουδών μόνο για μαθητές της τρίτης τάξης του γυμνασίου και στόχος του είναι να αντιμετωπίσει την έλλειψη γνώσεων και πρακτικών δεξιοτήτων μεταξύ των μαθητών, διασφαλίζοντας ότι είναι έτοιμοι να διαχειριστούν τα προσωπικά τους οικονομικά. Ωστόσο, παρά τη θετική αυτή πρωτοβουλία, το κενό παραμένει σε άλλα εκπαιδευτικά επίπεδα, όπου η οικονομική παιδεία δεν έχει ακόμη ενσωματωθεί συστηματικά στο πρόγραμμα σπουδών.

Συνολικά, η πιλοτική εφαρμογή δείχνει ότι η ενσωμάτωση διαδραστικών εργαλείων όπως το MAYFIN στην επίσημη εκπαίδευση θα μπορούσε να ενισχύσει σημαντικά τις οικονομικές ικανότητες των μαθητών και να ενθαρρύνει τις αρχές να εισαγάγουν περαιτέρω πρωτοβουλίες σε αυτόν τον τομέα.

Πλατφόρμες και πόροι χρηματοοικονομικής παιδείας

Η Κύπρος προσφέρει μια ποικιλία πρωτοβουλιών, προγραμμάτων και πόρων που στοχεύουν στη βελτίωση του οικονομικού αλφαριθμητισμού μεταξύ των νέων:

Πιστωτική Ένωση Κύπρου – Μάθετε & Κερδίστε: Προσφέρει λογαριασμούς ταμειευτηρίου για εφήβους με διαδραστικές εκπαιδευτικές ενότητες για προσωπικά οικονομικά, αποταμίευση, προϋπολογισμό και έξυπνες δαπάνες. Οι μαθητές κερδίζουν ανταμοιβές ολοκληρώνοντας ενότητες και πραγματοποιώντας συναλλαγές.

<https://www.cypruscu.com/accounts/youth-accounts/learn-and-earn-teen-accounts>

- **Περισσότερα από Χρήματα:** Είναι μια διαδραστική εκπαιδευτική πρωτοβουλία για μαθητές της έκτης τάξης στην Κύπρο. Υλοποιείται δωρεάν από το Junior Achievement Cyprus σε συνεργασία με τον Σύνδεσμο Τραπεζών Κύπρου και έχει εγκριθεί από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας. Το πρόγραμμα εισάγει τους μαθητές σε βασικές χρηματοοικονομικές έννοιες, όπως η διαχείριση χρημάτων, η αποταμίευση, η επιχειρηματικότητα, η ηθική λήψη αποφάσεων και το διεθνές εμπόριο.

<https://jacyprus.org/en/more-than-money/>

- **Οικονομικά για την Επιτυχία:** Το πρόγραμμα είναι μια διαδραστική εκπαιδευτική πρωτοβουλία για μαθητές Β' και Γ' Γυμνασίου στην Κύπρο. Υλοποιείται δωρεάν από το Junior Achievement Cyprus σε συνεργασία με τον Σύνδεσμο Τραπεζών Κύπρου και εγκρίνεται από το Υπουργείο Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας. Διδάσκει πρακτικές δεξιότητες προσωπικών οικονομικών και βοηθά τους μαθητές να εξερευνήσουν τους εκπαιδευτικούς και επαγγελματικούς τους στόχους με βάση τα ενδιαφέροντα, τις δεξιότητες και τις αξίες τους.

<https://jacyprus.org/en/economics-for-success/#:~:text=To πρόγραμμα Economics%20for%20Success%20programme%20is και τα ιδιωτικά σχολεία σε όλη την Κύπρο.>

- **Παγκόσμια Εβδομάδα Χρήματος:** Συνέδριο που διοργανώθηκε από την Κεντρική Τράπεζα Κύπρου για θέματα χρηματοοικονομικής λογοτεχνίας, με την υποστήριξη του Προέδρου της Δημοκρατίας. Το συνέδριο προσέφερε μια πλατφόρμα για τους ειδικούς να μοιραστούν γνώσεις και να συζητήσουν τάσεις, προκλήσεις και εξελίξεις στον χρηματοοικονομικό αλφαριθμητισμό, με ιδιαίτερη έμφαση στην αυξανόμενη σημασία του ψηφιακού χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού στον σημερινό ψηφιακό κόσμο.

<https://globalmoneyweek.org/countries/158-cyprus.html>



Ισπανία



Σύνδεσμοι προγραμμάτων σπουδών και θεσμική υποστήριξη

Το παιχνίδι MAYFIN εφαρμόστηκε πιλοτικά τόσο σε τυπικά όσο και σε μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα στην Ισπανία, προσφέροντας πληροφορίες για το πώς τα ψηφιακά εργαλεία μάθησης μπορούν να ενσωματωθούν σε ποικίλα περιβάλλοντα.

Σε μη τυπικά περιβάλλοντα, το παιχνίδι συμπεριλήφθηκε σε εργαστήρια απασχολησιμότητας νέων που επικεντρώθηκαν σε δεξιότητες ζωής και ετοιμότητα για εργασία. Αυτές οι ευέλικτες συνεδρίες επέτρεψαν στους εκπαιδευτές να χρησιμοποιήσουν το παιχνίδι ως ένα πρακτικό εκπαιδευτικό εργαλείο, προωθώντας τον ομαδικό προβληματισμό σχετικά με τη λήψη οικονομικών αποφάσεων. Η απουσία ενός άκαμπτου προγράμματος σπουδών έδωσε στους συντονιστές την ελευθερία να προσαρμόσουν τη δραστηριότητα στις ανάγκες και τον ρυθμό κάθε ομάδας. Η θεσμική υποστήριξη σε αυτά τα περιβάλλοντα ήταν ισχυρή, με τους εκπαιδευτές να ενθαρρύνουν ενεργά την ολοκλήρωση και τη συζήτηση.

Στα επίσημα προγράμματα επαγγελματικής κατάρτισης, το παιχνίδι ενσωματώθηκε σε προγραμματισμένες συνεδρίες με θέματα όπως η επιχειρηματικότητα, ο οικονομικός αλφαριθμητισμός και τα προσωπικά οικονομικά. Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν το παιχνίδι για να βελτιώσουν το περιεχόμενο της τάξης και η διαδραστική του μορφή διευκόλυνε τη συμμετοχή και το ενδιαφέρον. Η δομή του επίσημου περιβάλλοντος παρείχε ένα συνεπές πλαίσιο για την εφαρμογή και την ανατροφοδότηση.

Και στις δύο περιπτώσεις, η παρουσία εκπαιδευτών ή εκπαιδευτών ήταν απαραίτητη για την καθοδήγηση των μαθητών στη δραστηριότητα και τη σύνδεσή της με μαθησιακά αποτελέσματα της πραγματικής ζωής. Ενώ τα επίσημα περιβάλλοντα επέτρεψαν πιο συστηματική υλοποίηση, οι μη τυπικές συνεδρίες προσέφεραν αυξημένη ευελιξία και συμμετοχή. Η πιλοτική εφαρμογή επιβεβαίωσε ότι το MAYFIN μπορεί να προσαρμοστεί αποτελεσματικά και στα δύο περιβάλλοντα όταν υποστηρίζεται από συντονιστές.

Ετοιμότητα Εθνικού Εκπαιδευτικού Συστήματος

Η πιλοτική εφαρμογή στην Ισπανία αποκάλυψε μια σαφή ανάγκη για πιο δομημένη χρηματοοικονομική εκπαίδευση εντός του εθνικού συστήματος. Παρόλο που η Ισπανία διαθέτει ένα εθνικό σχέδιο χρηματοοικονομικής εκπαίδευσης που συντονίζεται από την Τράπεζα της Ισπανίας, την CNMV και το Υπουργείο Οικονομικών, ο χρηματοοικονομικός αλφαριθμητισμός δεν αποτελεί μέρος του βασικού προγράμματος σπουδών σε δευτεροβάθμιο ή επαγγελματικό επίπεδο. Συνήθως αντιμετωπίζεται ως εγκάρσιο θέμα, αν όχι καθόλου, μέσω θεμάτων όπως η επιχειρηματικότητα ή τα οικονομικά.

Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην πιλοτική εφαρμογή επιβεβαίωσαν αυτόν τον περιορισμό. Παρατήρησαν ότι οι περισσότεροι μαθητές δεν είχαν προηγούμενη επαφή με έννοιες προϋπολογισμού, αποταμίευσης ή μακροπρόθεσμου σχεδιασμού. Το παιχνίδι χρησίμευσε ως μια αποτελεσματική εισαγωγή, προκαλώντας ενδιαφέρον και προβληματισμό. Αρκετοί συμμετέχοντες εξέφρασαν έκπληξη για τη συνάφεια και τη χρησιμότητα του περιεχομένου, δηλώνοντας ότι ήταν η πρώτη φορά που ήρθαν αντιμέτωποι με οικονομικές έννοιες με έναν ελκυστικό και κατανοητό τρόπο.

Ένας νεαρός συμμετέχων σχολίασε: «Είναι υπέροχο για να ξεκινήσει κανείς νωρίς να μαθαίνει κάτι πραγματικά σημαντικό στη ζωή, όπως πώς να επενδύει και να κατανοεί πραγματικά από τι είναι φτιαγμένος ο κόσμος». Το παιχνίδι θεωρήθηκε τόσο ενθαρρυντικό όσο και εκπαιδευτικό, ειδικά για μαθητές που προετοιμάζονται για την ενηλικίωση ή εισέρχονται στην αγορά εργασίας. Η δομή του, που βασίζεται σε σενάρια, παρείχε πρακτικές γνώσεις για την καθημερινή λήψη οικονομικών αποφάσεων.

Αυτή η εμπειρία ευθυγραμμίζεται με τις πρόσφατες μεταρρυθμίσεις στην επαγγελματική εκπαίδευση στην Ισπανία, οι οποίες ενθαρρύνουν την ψηφιοποίηση, την εξατομικευμένη μάθηση και τη στενότερη ευθυγράμμιση με την απασχολησιμότητα. Το παιχνίδι MAYFIN ταιριάζει απόλυτα σε αυτό το ενημερωμένο πλαίσιο και προσφέρει σαφή προστιθέμενη αξία στη γεφύρωση των τρεχόντων κενών στη χρηματοοικονομική εκπαίδευση.

Πλατφόρμες και πόροι χρηματοοικονομικής παιδείας

Αρκετές εθνικές πρωτοβουλίες οικονομικού αλφαριθμητισμού στην Ισπανία απευθύνονται σε νέους και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να συμπληρώσουν αποτελεσματικά το **παιχνίδι MAYFIN** τόσο σε τυπικά όσο και σε μη τυπικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Αυτοί οι πόροι είναι ελεύθερα διαθέσιμοι στο διαδίκτυο και παρέχουν δομημένο, φιλικό προς τους νέους περιεχόμενο που οι εκπαιδευτικοί και οι συντονιστές μπορούν εύκολα να ενσωματώσουν στις δραστηριότητές τους.

Μία από τις πιο εξέχουσες πλατφόρμες είναι το Finanzas para Todos, το οποίο αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του Εθνικού Σχεδίου Οικονομικής Εκπαίδευσης της Ισπανίας. Περιλαμβάνει ένα ειδικό Πρόγραμμα Οικονομικής Εκπαίδευσης για τα σχολεία, σχεδιασμένο για μαθητές ηλικίας 14 έως 18 ετών. Το πρόγραμμα αυτό προσφέρει δωρεάν διδακτικό υλικό προς λήψη, οδηγούς για την τάξη και πρακτικές δραστηριότητες που ευθυγραμμίζονται με το Πλαίσιο Χρηματοοικονομικών Ικανοτήτων του ΟΟΣΑ. Διοργανώνει επίσης έναν ετήσιο Διαγωνισμό Οικονομικών Γνώσεων που προωθεί την οικονομική ευαισθητοποίηση μέσω της παιχνιδοποιημένης μάθησης.

www.finanzasparatodos.es

Η πύλη οικονομικής εκπαίδευσης της Τράπεζας της Ισπανίας διαθέτει επίσης μια ειδική ενότητα για νέους, με ενδιαφέροντα βίντεο και επεξηγηματικό περιεχόμενο σχετικά με βασικές οικονομικές αρχές, όπως η αποταμίευση, ο προϋπολογισμός και ο δανεισμός. Αυτοί οι οπτικοακουστικοί πόροι είναι προσβάσιμοι και προσαρμόσιμοι για χρήση σε περιβάλλον τάξης ή εργαστηρίου.

bde.es – Χρηματοοικονομική Εκπαίδευση

Μια άλλη πολύτιμη πρωτοβουλία είναι το RedEFES (Red Española de Educación Financiera Ética y Solidaria), το οποίο παρέχει διδακτικές ενότητες για μαθητές δευτεροβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Αυτοί οι πόροι είναι διαθέσιμοι στα ισπανικά και τα καταλανικά και εστιάζουν σε θέματα όπως η ηθική τραπεζική, η υπεύθυνη κατανάλωση και η προέλευση του χρήματος, ενθαρρύνοντας την κριτική σκέψη και την κοινωνική ευαισθητοποίηση.

<http://redefes.org>



Πορτογαλία

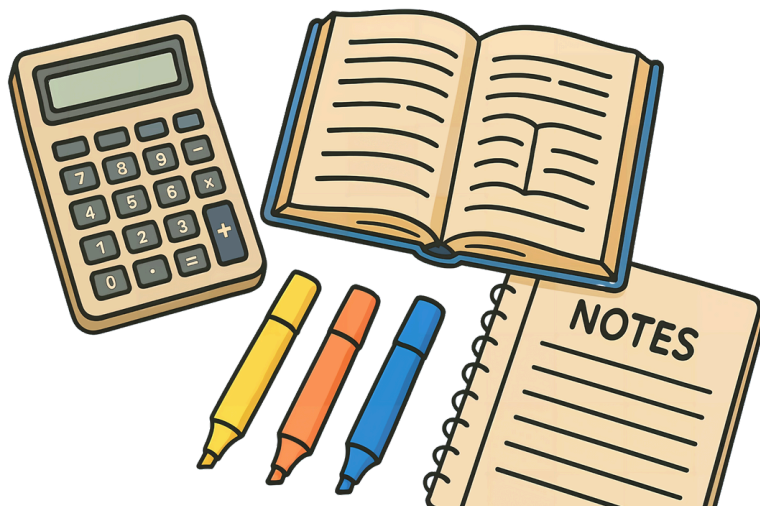


Σύνδεσμοι προγραμμάτων σπουδών και θεσμική υποστήριξη

Στην Πορτογαλία, το παιχνίδι MAYFIN εφαρμόστηκε πιλοτικά κυρίως σε μη τυπικό περιβάλλον με οργανώσεις νέων, συμπεριλαμβανομένων των ALA de Gondomar και των Προσκόπων Mealhada, καθώς και έναν εκπαιδευτικό από την Penacova. Συμμετείχαν είκοσι πέντε νέοι, με την υποστήριξη έξι εκπαιδευτικών. Οι περισσότεροι από τους εκπαιδευτικούς ήταν έμπειροι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας, οι οποίοι συχνά εργάζονταν με νέους από μειονεκτούντα κοινωνικοοικονομικά υπόβαθρα ή αγροτικές περιοχές.

Οι εκπαιδευτικοί διευκόλυναν την πιλοτική εφαρμογή, έχοντας λάβει μια σύντομη περίληψη του έργου και οδηγίες για το παιχνίδι. Καθοδήγησαν τους νέους σε τρεις έως τέσσερις εβδομάδες δοκιμών πριν συλλέξουν σχόλια. Ενώ οι νέοι ανέφεραν μερικά μικρά τεχνικά προβλήματα, οι εκπαιδευτικοί δεν αντιμετώπισαν κανένα και η διαδικασία πιλοτικής εφαρμογής κύλησε ομαλά.

Η διεξαγωγή του πιλοτικού προγράμματος μέσω οργανώσεων νεολαίας αποδείχθηκε πλεονεκτική, καθώς αυτά τα ιδρύματα ήταν ήδη εξοικειωμένα με τις μη τυπικές εκπαιδευτικές μεθόδους και το ευέλικτο ωράριο. Οι εκπαιδευτικοί βρήκαν το παιχνίδι εύκολο να ενσωματωθεί σε δραστηριότητες νέων, ιδιαίτερα όταν εργάζονταν με ομάδες σε αγροτικές και μειονεκτούσες περιοχές. Σε αντίθεση με τα πιο άκαμπτα ωράρια της επίσημης εκπαίδευσης, η προσέγγιση παρείχε επίσης χώρο για δημιουργικότητα και διάλογο. Ωστόσο, οι εκπαιδευτικοί τόνισαν επίσης ότι το παιχνίδι θα μπορούσε εύκολα να μεταφερθεί σε επίσημα σχολικά περιβάλλοντα, ιδίως για τη διδασκαλία θεμάτων όπως ο οικονομικός σχεδιασμός, ο προϋπολογισμός και η επιχειρηματικότητα.



Ετοιμότητα του εθνικού εκπαιδευτικού συστήματος

Η πιλοτική εμπειρία στην Πορτογαλία καταδεικνύει τις υψηλές δυνατότητες του παιχνιδιού MAYFIN για ενσωμάτωση στο εθνικό εκπαιδευτικό σύστημα. Οι εκπαιδευτικοί έχουν εκφράσει ενδιαφέρον να το χρησιμοποιήσουν ως συμπληρωματικό διδακτικό εργαλείο για τον οικονομικό αλφαριθμητισμό, την επιχειρηματικότητα και την επαγγελματική καθοδήγηση. Οι συμμετέχοντες επιβεβαίωσαν ότι τα σενάρια ήταν σχετικά με την καθημερινότητά τους, με το 88% να συμφωνεί ότι θα μπορούσε να εφαρμόσει τη γνώση σε πραγματικές καταστάσεις.

Το πορτογαλικό εκπαιδευτικό σύστημα αναγνωρίζει ολοένα και περισσότερο τη σημασία των εγκάρσιων δεξιοτήτων όπως η κριτική σκέψη, η επίλυση προβλημάτων και η λήψη αποφάσεων. Ωστόσο, ο οικονομικός αλφαριθμητισμός δεν έχει ακόμη ενσωματωθεί πλήρως στο επίσημο πρόγραμμα σπουδών, αφήνοντας ένα κενό που μπορεί να καλύψει το παιχνίδι MAYFIN. Οι εκπαιδευτικοί σημείωσαν ότι ο συνδυασμός πραγματικών σεναρίων, ψηφιακής προσβασιμότητας και παιχνιδοποιημένης μάθησης στο παιχνίδι το καθιστά ελκυστική επιλογή τόσο για τυπικά όσο και για μη τυπικά περιβάλλοντα.

Επιπλέον, το πιλοτικό πρόγραμμα επιβεβαίωσε ότι οι νέοι είχαν κίνητρο να ασχοληθούν με το παιχνίδι. Το 92% των μαθητών δήλωσαν ότι θα το συνιστούσαν σε φίλους, και τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι νέοι τόνισαν τη χρησιμότητά του στην προετοιμασία για μελλοντικές προκλήσεις, όπως η διαχείριση των προσωπικών οικονομικών και η πλοήγηση στην αγορά εργασίας.

Πλατφόρμες και πόροι χρηματοοικονομικής παιδείας

Υπάρχουν αρκετές πρωτοβουλίες στην Πορτογαλία που θα μπορούσαν να συμπληρώσουν το παιχνίδι MAYFIN. Το Plano Nacional de Formação Financeira (Εθνικό Σχέδιο για τη Οικονομική Εκπαίδευση) παρέχει σε εκπαιδευτικούς και σχολεία πόρους, συμπεριλαμβανομένων σχεδίων μαθημάτων, δραστηριοτήτων και εκστρατειών για θέματα όπως η αποταμίευση, ο προϋπολογισμός και η υπεύθυνη χρήση πιστώσεων. Ο ιστότοπός τους περιλαμβάνει υλικό για εκπαιδευτικούς και νέους: <https://www.todoscontam.pt>.

Ένας άλλος χρήσιμος πόρος είναι το DECO Jovem, ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που διαχειρίζεται η Πορτογαλική Ένωση Προστασίας Καταναλωτών. Παρέχει υλικό και δραστηριότητες σχετικά με την οικονομική εκπαίδευση, τα δικαιώματα των καταναλωτών και τις βιώσιμες επιλογές για σχολεία και νεανικές οργανώσεις: <https://decojovem.pt>.



Η Banco de Portugal προσφέρει επίσης δημοσιεύσεις και διαδικτυακά εργαλεία που προωθούν τον οικονομικό αλφαριθμητισμό. Σε αυτά περιλαμβάνονται προσομοιωτές για αποφάσεις προϋπολογισμού, πίστωσης και αποταμίευσης. Μπορούν να χρησιμεύσουν ως πρόσθετοι πόροι για εκπαιδευτικούς και μαθητές: <https://www.bportugal.pt>.

Το πρόγραμμα «Finanças para Todos» προωθείται από το Κέντρο Γνώσης Χρηματοοικονομικών Nova SBE, σε συνεργασία με την CFA Society Portugal και με την υποστήριξη της Fidelidade. Επικεντρώνεται στην παροχή δωρεάν εκπαίδευσης σε θέματα οικονομικής διαχείρισης για ενήλικες, συμπεριλαμβανομένου του σχεδιασμού προϋπολογισμού, της αποταμίευσης, της πίστωσης και του μακροπρόθεσμου σχεδιασμού: <https://www.financasparatodos.pt/>.

Το 2025, αναγνωρίστηκε ως το καλύτερο μη κερδοσκοπικό πρόγραμμα χρηματοοικονομικής παιδείας στον κόσμο στα Βραβεία Money Awareness and Inclusion, σε αναγνώριση του αντίκτυπου του έργου στην κοινωνία.

Από το 2011, στο πλαίσιο του Σχεδίου Χρηματοοικονομικής Εκπαίδευσης, το APB έχει αναπτύξει διάφορες πρωτοβουλίες που απευθύνονται σε διαφορετικά κοινά-στόχους, με στόχο την προώθηση μιας πιο εκτεταμένης και χωρίς αποκλεισμούς χρηματοοικονομικής κουλτούρας στην Πορτογαλία.

Όλες αυτές οι πρωτοβουλίες καθοδηγούνται από την Ομάδα Εργασίας Χρηματοοικονομικής Εκπαίδευσης του APB, η οποία αποτελείται από διάφορες συνδεδεμένες τράπεζες.

Το APB διοργανώνει διάφορες πρωτοβουλίες, όπως:

- «No Banco da Minha Escola», στο οποίο συμμετείχαν περίπου 90 σχολεία και 8.000 μαθητές το 2024/2025, προωθώντας τον προϋπολογισμό, την εξοικονόμηση χρημάτων και την πρόληψη της απάτης: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/no-banco-da-minha-escola>.

- Το «Πρόγραμμα Ψηφιακού Γραμματισμού», που απευθύνεται σε ηλικιωμένους και εστιάζει στην ασφαλή χρήση των ψηφιακών τραπεζικών υπηρεσιών: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/programa-de-literacia-digital>.

- Το «Ευρωπαϊκό Κουίζ Χρημάτων», ένας ευρωπαϊκός διαγωνισμός για νέους μαθητές <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/european-money-quiz>.



Σύνδεσμοι προγραμμάτων σπουδών και θεσμική υποστήριξη

Η πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού MAYFIN, που πραγματοποιήθηκε στην Ιταλία από την Consorzio Co&So, ανέδειξε σημαντικές διαφορές μεταξύ της εφαρμογής σε τυπικά περιβάλλοντα (σχολεία) και σε μη τυπικά περιβάλλοντα (κέντρα νεότητας και ενώσεις). Στα σχολεία, η ενσωμάτωση του παιχνιδιού αποδείχθηκε σχετικά ευκολότερη: οι εκπαιδευτικοί και οι διευθυντές σχολείων έδειξαν ανοιχτό πνεύμα και προθυμία να πειραματιστούν με καινοτόμα εργαλεία, αναγνωρίζοντας τη σημασία των θεμάτων που εξετάστηκαν σε σχέση με την πολιτική αγωγή και την ενεργό συμμετοχή στα κοινά. Επιπλέον, η παρουσία ενός ήδη δομημένου οργανωτικού πλαισίου διευκόλυνε την εφοδιαστική και τη διαχείριση του χρόνου.

Σε μη τυπικά περιβάλλοντα, όπως κέντρα νεότητας ή κοινοτικές ενώσεις, η πιλοτική εφαρμογή αντιμετώπισε μεγαλύτερες προκλήσεις. Παρά την υποστήριξη των εργαζομένων για νέους και το ενδιαφέρον που εξέφρασαν οι νέοι συμμετέχοντες, το παιχνίδι θεωρήθηκε λιγότερο ενδιαφέρον, ειδικά από τους μειονεκτούντες νέους που είναι συνηθισμένοι σε πιο διαδραστικές μορφές παιχνιδιού. Αυτή η ομάδα-στόχος απαιτεί πιο δυναμικά και διεγερτικά εργαλεία για να διατηρήσει τη συμμετοχή. Ως αποτέλεσμα, η ενσωμάτωση της πιλοτικής εφαρμογής ήταν λιγότερο απλή, αν και υπήρχαν ακόμη θετικές στιγμές ανταλλαγής.

Ωστόσο, η θεσμική υποστήριξη ήταν παρούσα και εποικοδομητική. Τα σχολεία χαιρέτισαν τη δραστηριότητα, θεωρώντας την ως ευκαιρία εμπλουτισμού του προγράμματος σπουδών, ενώ τα κέντρα νεότητας προσέφεραν χώρους και προσωπικό πρόθυμο να διευκολύνει τη διαδικασία. Και στις δύο περιπτώσεις, υπήρχε ισχυρό κίνητρο μεταξύ των ενηλίκων που συμμετείχαν, οι οποίοι αναγνώρισαν τη χρησιμότητα της παροχής στους νέους μιας πρακτικής προσέγγισης σε οικονομικά θέματα που συχνά απουσιάζουν από την παραδοσιακή εκπαίδευση.



Ετοιμότητα Εθνικού Εκπαιδευτικού Συστήματος

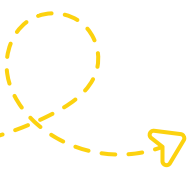
Με βάση την εμπειρία από την πιλοτική εφαρμογή, μπορεί να συναχθεί το συμπέρασμα ότι το ιταλικό εκπαιδευτικό σύστημα δείχνει αυξανόμενο ενδιαφέρον για εργαλεία όπως το παιχνίδι MAYFIN, αλλά δεν είναι ακόμη πλήρως έτοιμο να τα ενσωματώσει συστηματικά. Η χρηματοοικονομική εκπαίδευση δεν αποτελεί επί του παρόντος έναν έντονα δομημένο τομέα στο εθνικό πρόγραμμα σπουδών: αντιμετωπίζεται μόνο εν μέρει στο πλαίσιο της αγωγής του πολίτη ή μέσω συγκεκριμένων κατευθύνσεων που σχετίζονται με τον επαγγελματικό προσανατολισμό και την οικονομία. Από αυτή την άποψη, το παιχνίδι βοήθησε να καλύψει ένα κενό, προσφέροντας στους μαθητές την ευκαιρία να ασχοληθούν με συγκεκριμένα ζητήματα όπως η διαχείριση των καθημερινών εξόδων, η πληρωμή ενοικίου, η αποταμίευση και η ανάπτυξη οικονομικής ευθύνης.

Οι νεαροί συμμετέχοντες αναγνώρισαν την αξία της δραστηριότητας, τονίζοντας ότι σπάνια έχουν την ευκαιρία να συζητήσουν θέματα που σχετίζονται με τη διαχείριση χρημάτων ή την οικονομική ανεξαρτησία. Πολλοί ανέφεραν ότι το παιχνίδι τους έδωσε χρήσιμες γνώσεις σε πρακτικά ζητήματα που επηρεάζουν ή θα επηρεάσουν σύντομα τη ζωή τους, ειδικά καθώς πλησιάζουν στην ενηλικίωση.

Παρ' όλα αυτά, η εμπειρία ανέδειξε επίσης την ανάγκη για πιο δυναμικά εργαλεία για να διατηρείται η προσοχή και το κίνητρο σε υψηλά επίπεδα, ιδίως σε μη τυπικά πλαίσια και με τους μαθητές να ασχολούνται λιγότερο με την παραδοσιακή μελέτη. Αυτό υποδηλώνει ότι, ενώ υπάρχει μια βάση ενδιαφέροντος και προθυμίας, το ιταλικό εκπαιδευτικό σύστημα θα πρέπει να ενισχύσει τις μεθόδους και τα εργαλεία του ώστε να είναι πραγματικά έτοιμο να υιοθετήσει και να ενσωματώσει πρωτοβουλίες αυτού του είδους.

Πλατφόρμες και πόροι χρηματοοικονομικής παιδείας

Στην Ιταλία, το θέμα της οικονομικής εκπαίδευσης έχει αποκτήσει προβολή τα τελευταία χρόνια, χάρη τόσο στις εθνικές στρατηγικές όσο και στις τοπικές πρωτοβουλίες που στοχεύουν στην αύξηση της ευαισθητοποίησης των νέων σχετικά με τη διαχείριση χρημάτων, την αποταμίευση και τις υπεύθυνες οικονομικές επιλογές. Αυτοί οι πόροι θα μπορούσαν να συμπληρώσουν χρήσιμα το παιχνίδι MAYFIN προσφέροντας στους συντονιστές δομημένο περιεχόμενο, συμπληρωματικό υλικό και ψηφιακά εργαλεία για να συνεχίσουν τη μάθηση μετά την εμπειρία του παιχνιδιού.



Μερικές από τις πιο σχετικές πλατφόρμες και πρωτοβουλίες περιλαμβάνουν:

- «Τι έχει σημασία» – Εθνική Επιτροπή Οικονομικής Εκπαίδευσης

Υπό τη διαχείριση του Υπουργείου Οικονομίας και Οικονομικών μέσω της Επιτροπής για τον προγραμματισμό και τον συντονισμό των δραστηριοτήτων οικονομικής εκπαίδευσης, αυτή η επίσημη πύλη παρέχει ένα ευρύ φάσμα δωρεάν πόρων για πολίτες, σχολεία και νέους. Το υλικό περιλαμβάνει οδηγούς, επεξηγηματικά βίντεο, άρθρα για καθημερινές οικονομικές αποφάσεις και πρακτικές συμβουλές για νέους που οδεύουν προς την ανεξαρτησία.

 <https://www.quellocheconta.gov.it>

- Ίδρυμα Οικονομικής Εκπαίδευσης και Αποταμίευσης (FEduF)

Το FEduF, ίδρυμα που υποστηρίζεται από την Ιταλική Ένωση Τραπεζών (ABI), προσφέρει εκπαιδευτικά προγράμματα και δωρεάν πόρους για εκπαιδευτικούς και μαθητές όλων των ηλικιών. Σε αυτά περιλαμβάνονται εκτυπώσιμοι οδηγοί, δραστηριότητες στην τάξη, διαδραστικά εργαστήρια και διαδικτυακές εκπαιδευτικές ενότητες. Το FEduF διοργανώνει επίσης ετήσιες εκδηλώσεις και εκστρατείες που θα μπορούσαν να ενισχύσουν τον αντίκτυπο του MAYFIN σε σχολεία και κέντρα νεότητας.

 <https://www.feduf.it>

- Εκπαιδευτικοί Πόροι της Τράπεζας της Ιταλίας

Η Τράπεζα της Ιταλίας παρέχει στον ιστότοπό της ειδικές ενότητες για σχολεία και νέους, με διδακτικό υλικό, βιβλία ασκήσεων και διαδραστικό περιεχόμενο που εστιάζει στην οικονομία και τον χρηματοοικονομικό αλφαριθμητισμό. Αυτοί οι πόροι στοχεύουν στο να καταστήσουν σύνθετα θέματα —όπως οι αποταμιεύσεις, οι πιστώσεις και οι τραπεζικές υπηρεσίες— πιο προσιτά σε μη εξειδικευμένο κοινό.

 <https://www.bancaditalia.it>



Περιφερειακές και Τοπικές Πρωτοβουλίες

Αρκετές περιφέρειες και δήμοι συνεργάζονται με τράπεζες, πανεπιστήμια και ΜΚΟ για την παροχή εξατομικευμένων προγραμμάτων οικονομικής εκπαίδευσης. Για παράδειγμα, στην Τοσκάνη και τη Λομβαρδία, τα σχολεία έχουν συνεργαστεί με τοπικούς φορείς για την ανάπτυξη πιλοτικών έργων σχετικά με την οικονομική ευαισθητοποίηση. Τέτοιες πρωτοβουλίες συχνά περιλαμβάνουν βιβλία εργασίας, εκπαιδευτικά σεμινάρια εκπαιδευτικών και διαγωνισμούς μαθητών που θα μπορούσαν να χρησιμεύσουν ως δραστηριότητες παρακολούθησης του MAYFIN.

Συνδυάζοντας την βιωματική και παιχνιδιάρικη προσέγγιση του MAYFIN με αυτούς τους υπάρχοντες πόρους, οι συντονιστές μπορούν να δημιουργήσουν μια πιο ολοκληρωμένη μαθησιακή πορεία. Για παράδειγμα, μετά το παιχνίδι, οι νέοι θα μπορούσαν να καθοδηγηθούν στην εξερεύνηση διαδικτυακών πλατφορμών, στην εξάσκηση στον προϋπολογισμό με εκτυπώσιμα φύλλα εργασίας ή στην παρακολούθηση ενός εργαστηρίου που προσφέρεται από άλλον φορέα. Αυτή η μικτή προσέγγιση θα βοηθούσε στην εμπέδωση των γνώσεων, στην προσαρμογή σε διαφορετικά στυλ μάθησης και στη διασφάλιση ότι ο αντίκτυπος της πιλοτικής εφαρμογής επεκτείνεται πέρα από τη μεμονωμένη δραστηριότητα.



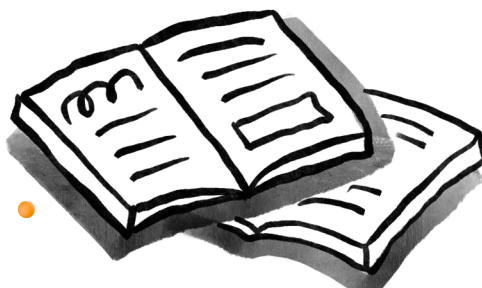
Ρουμανία

Σύνδεσμοι προγραμμάτων σπουδών και θεσμική υποστήριξη

Η πιλοτική εφαρμογή του παιχνιδιού MAYFIN κατέδειξε σαφείς δυνατότητες ενσωμάτωσης στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών, ιδίως στους τομείς των οικονομικών, των μαθηματικών, των κοινωνικών επιστημών και της αγωγής του πολίτη. Τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι νέοι συμμετέχοντες τόνισαν ότι τα σενάρια ήταν σχετικά με την καθημερινή ζωή και αντανακλούσαν τις πραγματικές οικονομικές προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι νέοι. Οι εκπαιδευτικοί τόνισαν ότι η γλώσσα και η δομή του παιχνιδιού είναι κατάλληλες για χρήση στην τάξη και ότι η διαδραστική μορφή μπορεί να συμπληρώσει την παραδοσιακή διδασκαλία, καθιστώντας τις αφηρημένες οικονομικές έννοιες πιο συγκεκριμένες και ελκυστικές.

Οι πιλοτικές συνεδρίες διεξήχθησαν διαδικτυακά σε δύο ξεχωριστές μορφές: μία με νέους και μία με εκπαιδευτικούς. Αυτή η ρύθμιση επέτρεψε και στις δύο ομάδες να δοκιμάσουν το παιχνίδι σε ένα δομημένο περιβάλλον και να παρέχουν στοχευμένη ανατροφοδότηση. Οι εκπαιδευτικοί σημείωσαν ότι η ψηφιακή μορφή διευκόλυνε την πρόσβαση και την εφαρμογή του σε σχολικό πλαίσιο, ενώ οι νέοι εκτίμησαν την ευελιξία της συμμετοχής εξ αποστάσεως. Παρόλο που η δραστηριότητα δεν συνδεόταν άμεσα με τις ώρες διδασκαλίας, και οι δύο ομάδες συμφώνησαν ότι η θεσμική υποστήριξη - όπως η ενσωμάτωση του παιχνιδιού σε ψηφιακές πλατφόρμες μάθησης, η παροχή καθοδήγησης από εκπαιδευτικούς και η ενθάρρυνση της υιοθέτησής του σε ολόκληρο το σχολείο - θα ήταν απαραίτητη για τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητα.

Συνολικά, η αξιολόγηση τόνισε ότι το παιχνίδι MAYFIN έχει τη δυνατότητα όχι μόνο να εμπλουτίσει την εκπαίδευση στον οικονομικό αλφαριθμητισμό, αλλά και να ενισχύσει την θεσμική ικανότητα για καινοτομία στη διδασκαλία. Η προσαρμοστικότητά του σε όλα τα μαθήματα και τις ομάδες μαθητών το καθιστά ισχυρό υποψήφιο για ένταξη στα σχολικά προγράμματα σπουδών, υπό την προϋπόθεση ότι εξασφαλίζεται επαρκής θεσμική υποστήριξη και κατάρτιση των εκπαιδευτικών.



Ετοιμότητα Εθνικού Εκπαιδευτικού Συστήματος

Τα σχόλια που συλλέχθηκαν κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής υποδηλώνουν ότι το εθνικό εκπαιδευτικό σύστημα είναι ολοένα και πιο ανοιχτό στην ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων, όπως το παιχνίδι MAYFIN, στις πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης. Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην αξιολόγηση ανέφεραν ότι το παιχνίδι είναι εύχρηστο, τεχνικά προσβάσιμο και προσαρμόσιμο στην καθημερινή τους εργασία με νέους. Το γεγονός ότι οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν εργάζονται απευθείας σε σχολεία -και ορισμένοι με μειονεκτούντες μαθητές- δείχνει ότι το παιχνίδι μπορεί να εφαρμοστεί ρεαλιστικά σε ποικίλα εκπαιδευτικά πλαίσια χωρίς να απαιτείται εκτεταμένη υποδομή. Οι διαδικτυακές πιλοτικές συνεδρίες επιβεβαίωσαν περαιτέρω αυτή την ετοιμότητα, καθώς τόσο οι εκπαιδευτικοί όσο και οι μαθητές μπόρεσαν να έχουν πρόσβαση στην πλατφόρμα ομαλά, με ελάχιστες τεχνικές δυσκολίες που αναφέρθηκαν.

Ταυτόχρονα, οι απαντήσεις υποδεικνύουν τομείς όπου απαιτείται περαιτέρω ανάπτυξη για να διασφαλιστεί η πλήρης ετοιμότητα του συστήματος. Οι εκπαιδευτικοί πρότειναν ότι η θεσμική υποστήριξη με τη μορφή επίσημων κατευθυντήριων γραμμών, η ενσωμάτωση σε σχολικές πλατφόρμες και οι offline εκδόσεις θα βελτίωναν την χρηστικότητα του παιχνιδιού σε σχολεία με ποικίλες ψηφιακές δυνατότητες. Τόνισαν επίσης τη σημασία της ανάπτυξης διαφοροποιημένων επιπέδων δυσκολίας, τα οποία θα επέτρεπαν στο παιχνίδι να χρησιμοποιείται με μεγαλύτερη ευελιξία από μαθητές διαφορετικών ηλικιών και μαθησιακών αναγκών. Από την οπτική γωνία των μαθητών, το παιχνίδι θεωρήθηκε ενδιαφέρον και εκπαιδευτικό και οι περισσότεροι θα το συνιστούσαν σε συνομηλίκους - ένας δείκτης ότι οι νέοι είναι έτοιμοι και παρακινημένοι να χρησιμοποιήσουν τέτοια εργαλεία εάν υποστηρίζονται από τα σχολεία τους.

Συνολικά, τα αποτελέσματα της πιλοτικής εφαρμογής καταδεικνύουν ότι το εκπαιδευτικό σύστημα διαθέτει τη βασική ψηφιακή ικανότητα και το ανοιχτό πνεύμα των εκπαιδευτικών που απαιτούνται για την υιοθέτηση του παιχνιδιού MAYFIN, αλλά η επιτυχής εφαρμογή σε μεγάλη κλίμακα θα εξαρτηθεί από δομημένα μέτρα υποστήριξης, όπως η εκπαίδευση των εκπαιδευτικών, η ενσωμάτωση των προγραμμάτων σπουδών και οι πόροι που είναι προσαρμοσμένοι σε σχολεία με περιορισμένη ψηφιακή υποδομή.



Πλατφόρμες και πόροι χρηματοοικονομικής παιδείας

Ο οικονομικός αλφαριθμητισμός αναγνωρίζεται ολοένα και περισσότερο ως κρίσιμη ικανότητα στη σημερινή κοινωνία. Επηρεάζει όχι μόνο την ατομική ευημερία και τη λήψη αποφάσεων, αλλά και την οικονομική ανθεκτικότητα και την κοινωνική ένταξη ολόκληρων κοινοτήτων. Στη Ρουμανία, η ευαισθητοποίηση σχετικά με τη σημασία της χρηματοοικονομικής εκπαίδευσης έχει αυξηθεί σημαντικά τα τελευταία χρόνια, με κυβερνητικούς φορείς, τράπεζες, ΜΚΟ και διεθνείς οργανισμούς να συμβάλλουν στην ανάπτυξη πλατφορμών, στρατηγικών και εκπαιδευτικού υλικού. Η ακόλουθη επισκόπηση παρουσιάζει τις πιο σχετικές πρωτοβουλίες που είναι διαθέσιμες αυτήν τη στιγμή, επισημαίνοντας τα κύρια χαρακτηριστικά και τον αντίκτυπό τους.

1. Εθνική Στρατηγική για τη Χρηματοοικονομική Εκπαίδευση 2022-2026

Η κυβέρνηση της Ρουμανίας έχει εισαγάγει μια ολοκληρωμένη στρατηγική που στοχεύει στη δημιουργία ενός μακροπρόθεσμου πλαισίου για τον οικονομικό αλφαριθμητισμό. Οι στόχοι της περιλαμβάνουν την ενσωμάτωση της χρηματοοικονομικής εκπαίδευσης στα σχολικά προγράμματα σπουδών, την ανάπτυξη ευκαιριών δια βίου μάθησης για ενήλικες, τη βελτίωση της πρόσβασης των πολιτών σε αξιόπιστους πόρους και την ενίσχυση της θεσμικής συνεργασίας. Αυτή η στρατηγική αποτελεί το θεμέλιο πάνω στο οποίο βασίζονται πολλές άλλες πρωτοβουλίες.

[https://www.edu.ro/sites/default/files/Εθνική Στρατηγική Χρηματοοικονομικής Εκπαίδευσης_project.pdf](https://www.edu.ro/sites/default/files/Εθνική_Στρατηγική_Χρηματοοικονομικής_Εκπαίδευσης_project.pdf)

2. Πλατφόρμα EDU-FIN (Υπουργείο Οικονομικών)

- Το EDU-FIN είναι η επίσημη κυβερνητική πλατφόρμα αφιερωμένη στη χρηματοοικονομική εκπαίδευση. Προσφέρει δωρεάν πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα υλικού, όπως άρθρα, οδηγούς και πρακτικές συμβουλές, για διαφορετικές κατηγορίες χρηστών, από φοιτητές έως επαγγελματίες. Η πλατφόρμα αποτελεί μέρος της προσπάθειας του Υπουργείου Οικονομικών να φέρει τις χρηματοοικονομικές γνώσεις πιο κοντά στους πολίτες και να υποστηρίξει τους στόχους της εθνικής στρατηγικής.

<https://edu-fin.ro>

3. Edutime (Αρχή Χρηματοοικονομικής Εποπτείας – ASF)

Υπό τη διαχείριση της Αρχής Χρηματοοικονομικής Εποπτείας, το Edutime είναι ένας διαδραστικός διαδικτυακός χώρος που έχει σχεδιαστεί για την προώθηση του οικονομικού αλφαριθμητισμού για διαφορετικές ομάδες-στόχους. Παρέχει καινοτόμα εκπαιδευτικά προγράμματα όπως τα «Start2Play» και «Start2Learn», το Ακαδημαϊκό Εργαστήριο για την τριτοβάθμια εκπαίδευση και το πρόγραμμα Οικονομικής Ευεξίας που απευθύνεται σε ενήλικες. Επιπλέον, το ASF έχει αναπτύξει έναν Οδηγό Καλών Πρακτικών στη Οικονομική Εκπαίδευση για εκπαιδευτικούς, υποστηρίζοντάς τους στην ενσωμάτωση οικονομικών θεμάτων στα μαθήματα.

<https://edutime.ro>

4. Σχολή Χρημάτων / Εργαστήριο Ζωής (Τράπεζα BCR)

Το πρόγραμμα «Școala de Bani», που ξεκίνησε η BCR Bank, είναι ένα από τα πιο εκτεταμένα έργα του ιδιωτικού τομέα στη Ρουμανία αφιερωμένα στον οικονομικό αλφαριθμητισμό. Συνδυάζει εργαστήρια, δραστηριότητες στην τάξη και ψηφιακούς πόρους με ισχυρή έμφαση στην πρακτική μάθηση. Η σχετική πλατφόρμα LifeLab.ro συμπληρώνει αυτήν την πρωτοβουλία παρέχοντας περισσότερα από 400 διεπιστημονικά φύλλα εργασίας, σενάρια διδασκαλίας και έτοιμο προς χρήση υλικό για εκπαιδευτικούς. Αυτοί οι πόροι βοηθούν στην ενσωμάτωση οικονομικών εννοιών σε μαθήματα όπως τα μαθηματικά, η ιστορία ή οι κοινωνικές επιστήμες, καθιστώντας την οικονομική εκπαίδευση προσβάσιμη σε καθημερινά μαθησιακά περιβάλλοντα.

<https://www.lifelab.ro> <https://www.scoaladebani.ro>

5. APPE – Σύνδεσμος για την Προώθηση της Απόδοσης στην Εκπαίδευση

Η APPE είναι μια ΜΚΟ που έχει συμβάλει καθοριστικά στην εισαγωγή και προώθηση του προαιρετικού σχολικού μαθήματος «Οικονομική Εκπαίδευση» στη Ρουμανία. Οι δραστηριότητές της επικεντρώνονται στην ανάπτυξη ορθολογικών και υπεύθυνων στάσεων απέναντι στα χρήματα, ξεκινώντας από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Συνεργαζόμενη με σχολεία και εκπαιδευτικούς σε όλη τη χώρα, η APPE διασφαλίζει ότι τα μικρά παιδιά αποκτούν πρώιμη επαφή με τις οικονομικές έννοιες, γεγονός που αυξάνει την ικανότητά τους να λαμβάνουν τεκμηριωμένες αποφάσεις καθώς μεγαλώνουν.

<https://appe.ro>

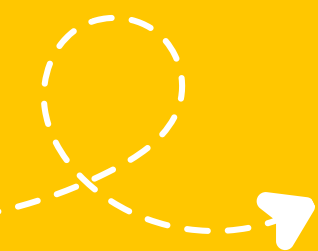
6. Junior Achievement Romania – Πρόγραμμα «Τα Οικονομικά μου»

Το Junior Achievement Romania εφαρμόζει το πρόγραμμα «Τα Οικονομικά μου», το οποίο έχει σχεδιαστεί για να ενισχύσει την κατανόηση των μαθητών σχετικά με τα προσωπικά οικονομικά. Το πρόγραμμα συνδυάζει ενότητες στην τάξη, διαδραστικές δραστηριότητες και ψηφιακά εργαλεία, επιτρέποντας στους μαθητές να εξασκήσουν έννοιες όπως ο προϋπολογισμός, η αποταμίευση, η πίστωση και οι υπεύθυνες δαπάνες. Με τη συμμετοχή εκπαιδευτικών, εθελοντών και οικονομικών ειδικών, το πρόγραμμα γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ της θεωρίας και της εφαρμογής στην πραγματική ζωή.

<https://www.jaromania.org/programe-proiecte/educatie-economica-si-financiara/finantele-mele/>

Η Ρουμανία έχει αναπτύξει ένα ποικίλο οικοσύστημα πρωτοβουλιών οικονομικού αλφαριθμητισμού, συνδυάζοντας στρατηγικές υπό την ηγεσία της κυβέρνησης, θεσμικές πλατφόρμες, προγράμματα του ιδιωτικού τομέα, συνεισφορές ΜΚΟ και ακαδημαϊκή έρευνα. Αυτοί οι πόροι στοχεύουν συλλογικά σε ένα ευρύ κοινό - παιδιά, μαθητές, εκπαιδευτικούς, ενήλικες και οικογένειες - προσφέροντας τόσο θεωρητικές γνώσεις όσο και πρακτικά εργαλεία. Παρά τα επιτεύγματα αυτά, εξακολουθούν να υπάρχουν προκλήσεις, ιδίως όσον αφορά την προσέγγιση μειονεκτουσών κοινοτήτων, τη διασφάλιση ισότιμης πρόσβασης σε αγροτικές περιοχές και την υποστήριξη ενηλίκων εκτός του επίσημου εκπαιδευτικού συστήματος. Η ενίσχυση της συνεργασίας μεταξύ των ενδιαφερόμενων μερών και η συνεχής αξιολόγηση του αντίκτυπου αυτών των πρωτοβουλιών θα είναι απαραίτητη για την οικοδόμηση μιας οικονομικά εγγράμματης κοινωνίας στη Ρουμανία.





Καινοτόμες μαθησιακές δραστηριότητες



ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΝΤΟΜΙΝΟ



Εστίαση: Σύνδεση των προσωπικών στόχων με τη σημασία του οικονομικού αλφαριθμητισμού και τις καθημερινές οικονομικές αποφάσεις

Μαθησιακοί στόχοι:

- Ευαισθητοποίηση των νέων σχετικά με το πώς ο οικονομικός αλφαριθμητισμός επηρεάζει τις μακροπρόθεσμες ευκαιρίες και την ανεξαρτησία τους
- Προώθηση της αναγνώρισης των προκλήσεων που αντιμετωπίζουν οι νέοι (π.χ. προϋπολογισμός, συναισθηματικές δαπάνες, όρια εισοδήματος)
- Ενδυνάμωση των μαθητών ώστε να θέτουν στόχους και να συνδέουν την οικονομική συμπεριφορά με το προσωπικό τους όραμα.

Οδηγίες για τη δραστηριότητα:

1. Εισαγωγή & Συζήτηση (15 λεπτά) - Ξεκινήστε με ομαδική συζήτηση:

- Τι είναι ο οικονομικός αλφαριθμητισμός;
- Γιατί έχει σημασία για τους νέους σήμερα;
- Τι δυσκολεύει τους νέους να μάθουν για τα χρήματα ή να ενδιαφέρονται για υγιείς οικονομικές συνήθειες;

Συνοψίστε τις συνήθειες προκλήσεις που προέκυψαν κατά τη διάρκεια της συζήτησης (π.χ. έλλειψη εκπαίδευσης, πίεση από ομοτίμους, αδυναμία πρόσβασης σε ευκαιρίες κέρδους κλπ.)

2. Καθοδηγούμενη συνεδρία με το παιχνίδι MAYFIN (20-30 λεπτά).

- Ζητήστε από τους μαθητές να έχουν πρόσβαση στο παιχνίδι MayFin
- Δώστε στους μαθητές ένα φύλλο εργασίας αναστοχασμού:



ΣΑΡΩΣΗ ΓΙΑ ΙΣΤΟΤΟΠΟ MAYFIN





- Η Πρόκληση των Χρημάτων μου

- Φύλλο Εργασίας



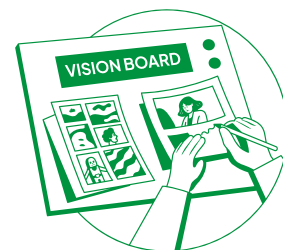
Προτροπές για στοχασμό	Απαντήσεις Φοιτητών
Ποιο γκολ επέλεξες στο παιχνίδι MAYFIN;	
Γιατί επέλεξα αυτόν τον στόχο;	
Απόφαση 1	
- Η απόφαση ελήφθη	
- Επιπτώσεις στον στόχο	
- Τι έχετε μάθει	
Απόφαση 2	
- Η απόφαση ελήφθη	
- Επιπτώσεις στον στόχο	
- Τι έχετε μάθει	



Απόφαση...	
- Η απόφαση ελήφθη	
- Επιπτώσεις στον στόχο	
- Τι έχετε μάθει	
Απόφαση ...	
- Η απόφαση ελήφθη	
- Επιπτώσεις στον στόχο	
- Τι έχετε μάθει	
Ποιες οικονομικές αποφάσεις σας βοήθησαν να πλησιάσετε τον στόχο σας;	
Ποιες αποφάσεις σας οδήγησαν πίσω και γιατί;	
Ποιες συνήθειες στην πραγματική ζωή θα μπορούσαν να σας βοηθήσουν να επιτύχετε αυτόν τον στόχο;	
Τι καινούρια πράγματα μάθατε για τα χρήματα ή για τον εαυτό σας;	

- Αφού κάθε μαθητής επιλέξει έναν από τους προσωπικούς στόχους του παιχνιδιού, ζητήστε του να αναλογιστεί – Γιατί επέλεξα αυτόν τον στόχο;

- Καθώς οι μαθητές συνεχίζουν να παίζουν το παιχνίδι μέσα από τουλάχιστον 5-10 σενάρια, ενθαρρύνετέ τους να επικεντρωθούν στο πώς οι επιλογές τους βοηθούν ή κρύβουν τη διαδικασία τους χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας που παρέχεται.



3. Πίνακας οικονομικού οράματος (15-20 λεπτά)

Αφού συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας, ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν έναν πίνακα οραματισμού για το μέλλον τους.

-Ζητήστε τους να δημιουργήσουν μια οπτική αναπαράσταση της μελλοντικής τους ζωής και των συνηθειών που θα την υποστηρίξουν.

-Παρέχετε μια λίστα με ερωτήσεις υποστήριξης:

- Πώς μοιάζει η οικονομική σταθερότητα για μένα;
- Ποιες προκλήσεις μπορεί να αντιμετωπίσω;
- Τι θα χρειαστεί να μάθω για να πετύχω οικονομικά;
- Τι θα μπορούσε να με αποσπάσει από την επίτευξη του στόχου;
- Ποιες οικονομικές συνήθειες θα συμβάλουν στην επίτευξη αυτού του οράματος;



• 4. Ομαδική αναστοχασμός (10 λεπτά)

-Προσκαλέστε τους μαθητές να μοιραστούν τις γνώσεις τους:

- Τι σας εξέπληξε στο παιχνίδι;
- Πώς οι οικονομικές σας επιλογές τώρα επηρεάζουν τις μελλοντικές σας επιλογές;
- Γιατί είναι σημαντικό να μαθαίνουμε για τα χρήματα από νωρίς;

Βοηθήστε τους μαθητές να συνδέσουν τον οικονομικό αλφαριθμητισμό με τα προσωπικά τους όνειρα, κάνοντάς τον να φαίνεται σχετικός και επείγων, και να αναγνωρίσουν πώς η προληπτική οικονομική εκπαίδευση μπορεί να συμβάλει στην αντιμετώπιση κοινών προκλήσεων, όπως οι παρορμητικές δαπάνες ή η βραχυπρόθεσμη σκέψη. Ενισχύστε την ιδέα ότι οι μικρές αποφάσεις έχουν μακροπρόθεσμες επιπτώσεις.



ΤΑ ΧΡΉΜΑΤΑ ΜΙΛΟΎΝ



Εστίαση: Προώθηση συζητήσεων χαμηλής πίεσης, όπου οι μαθητές εξερευνούν συναισθηματικές, κοινωνικές και πρακτικές προκλήσεις της λήψης οικονομικών αποφάσεων με ασφαλή και στοχαστικό τρόπο.

Μαθησιακοί στόχοι:

- Βοηθήστε τους μαθητές να κατανοήσουν ότι οι οικονομικές αποφάσεις δεν αφορούν μόνο αριθμούς — περιλαμβάνουν αξίες, συναισθήματα και κοινωνική πίεση
- Ενθαρρύνετε τον ανοιχτό διάλογο σχετικά με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι νέοι (π.χ. πίεση από συνομηλίκους, περιορισμένο εισόδημα, οικογενειακές υποχρεώσεις)
- Χτίστε αυτοπεποίθηση ώστε να μιλάτε για χρήματα χωρίς ντροπή ή φόβο

Οδηγίες για τη δραστηριότητα:

1. Ομαδική Συζήτηση (10 λεπτά).

Παρακαλώ:

-Τι είδους οικονομικές αποφάσεις πρέπει να λάβουν οι νέοι;

-Γιατί μερικοί από αυτούς σας φαίνονται δύσκολοι ή μπερδεμένοι;

-Νιώθετε ότι είχατε αρκετές ευκαιρίες να μάθετε για τα χρήματα;

Δημιουργήστε έναν ασφαλή χώρο για τους μαθητές ώστε να εκφράσουν την αμηχανία ή την περιέργειά τους.



2. Χρήση του παιχνιδιού MAYFIN για την ενίσχυση ανοιχτών συζητήσεων (15-20 λεπτά)

-Ζητήστε από τους μαθητές να έχουν πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN και σε μικρές ομάδες να εξερευνήσουν μερικά σενάρια.

-Για κάθε απόφαση, ζητήστε τους να συζητήσουν - Είναι αυτή η απόφαση πιο δύσκολη στην πραγματική ζωή; Γιατί; Ποια πίεση στην πραγματική ζωή μπορεί να δυσκολέψει την επιλογή διαφορετικού τρόπου ζωής;



ΣΑΡΩΣΗ ΓΙΑ ΙΣΤΟΤΟΠΟ MAYFIN



3. Ομαδική αναστοχασμός (10-15 λεπτά)

- Ζητήστε από κάθε ομάδα να μοιραστεί τις βασικές σκέψεις της και προσκαλέστε την να συζητήσει τις πιέσεις που εντοπίστηκαν και τα μέτρα για την αντιμετώπισή τους.

- Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν και να μοιραστούν τις απόψεις τους:

- Γιατί συχνά αποφεύγουμε να μιλάμε για χρήματα;
- Πώς θα μπορούσε η εκμάθηση των χρημάτων νωρίτερα να βοηθήσει στη λήψη καλύτερων αποφάσεων εντός του παιχνιδιού;
- Υπάρχουν οικονομικές αποφάσεις στο παρελθόν τους που θα βελτίωναν αν είχαν καλύτερη οικονομική παιδεία;



ΑΝΑΓΚΕΣ ΈΝΑΝΤΙ ΕΠΙΘΥΜΙΩΝ

Τύπος: Ομαδική πρόκληση + συζήτηση



Στόχοι: Αυτή η δραστηριότητα βοηθά τους μαθητές να διακρίνουν μεταξύ αναγκών και επιθυμιών, να βελτιώσουν τη λήψη αποφάσεων υπό οικονομικούς περιορισμούς και να αναλογιστούν πώς οι αξίες και η επιρροή από ομοτίμους μπορούν να επηρεάσουν τη συμπεριφορά των καταναλωτών.

- **Διάρκεια:** Περίπου 60 λεπτά

- **Απαιτούμενα υλικά:** Συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο (1 ανά ομάδα)· πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>· εκτυπώσιμες κάρτες με συνδυασμό «ανάγκης» και «επιθυμίας» εξόδων (π.χ. ενοίκιο, αθλητικά παπούτσια, φαγητό σε πακέτο, λογαριασμός τηλεφώνου)· φύλλο εργασίας προϋπολογισμού· πίνακας ή πίνακας παρουσιάσεων.



ΣΑΡΩΣΗ ΓΙΑ ΙΣΤΟΤΟΠΟ MAYFIN

- **Βήματα διευκόλυνσης:**

1. Ξεκινήστε με μια σύντομη συζήτηση: Τι είναι «ανάγκη» και τι «επιθυμία»; Γιατί οι άνθρωποι μερικές φορές τα συγχέουν;
2. Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες (3-4 ανά ομάδα) και δώστε σε κάθε μία έναν σταθερό μηνιαίο προϋπολογισμό (π.χ., 1000 €).
3. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα ανακατεμένο σετ καρτών εξόδων. Η εργασία τους είναι να σχεδιάσουν έναν μηνιαίο προϋπολογισμό, κατηγοριοποιώντας κάθε στοιχείο είτε ως «ανάγκη» είτε ως «επιθυμία» και αποφασίζοντας σε τι θα ξοδέψουν.



4. Αφού ολοκληρώσουν τον σχεδιασμό, οι ομάδες παίζουν το παιχνίδι MAYFIN.

5. Καθώς αντιμετωπίζουν οικονομικά γεγονότα στο παιχνίδι, αναλογίζονται πώς οι αποφάσεις της πραγματικής ζωής συγκρίνονται με τον προγραμματισμένο προϋπολογισμό τους και πώς οι ανάγκες/επιθυμίες μπορεί να μεταβάλλονται ανάλογα με το πλαίσιο.

6. Ολοκληρώστε με έναν αναστοχασμό σε ολόκληρη την τάξη σχετικά με τους συναισθηματικούς, κοινωνικούς και πρακτικούς παράγοντες που επηρεάζουν τις επιλογές χρημάτων.

Πώς χρησιμοποιείται το παιχνίδι MAYFIN: Το παιχνίδι ενισχύει τις συνέπειες του κακού σχεδιασμού ή των παρορμητικών δαπανών. Δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να δοκιμάσουν και να αμφισβητήσουν τις υποθέσεις τους, δείχνοντας πώς εξελίσσονται οι οικονομικές πραγματικότητες σε ένα δυναμικό, ρεαλιστικό πλαίσιο.

- **Βασικές Ικανότητες που Αναπτύσσονται:**

Χρηματοοικονομικός αλφαριθμητισμός, κριτική σκέψη, συμπεριφορά στις καταναλωτικές δαπάνες και επίλυση προβλημάτων.



ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΆ ΝΤΌΜΙΝΟ

Τύπος: Προσομοίωση + Αναστοχασμός



Στόχοι: Οι μαθητές θα διερευνήσουν πώς οι καθημερινές οικονομικές αποφάσεις έχουν κυματιστές επιπτώσεις με την πάροδο του χρόνου. Θα ευαισθητοποιηθούν σχετικά με τον μακροπρόθεσμο σχεδιασμό, τον οικονομικό κίνδυνο και την ανάγκη για προσαρμοστικότητα όταν προκύπτουν απρόβλεπτα γεγονότα.

- **Διάρκεια:** Περίπου 60 λεπτά

- **Απαιτούμενα υλικά:** Συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο (1 ανά ζευγάρι ή άτομο)· πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>· εκτυπώσιμες «Κάρτες Ντόμινο» που αναπαριστούν γεγονότα της ζωής (π.χ., «Το αυτοκίνητο χαλάει», «Βρείτε μερικής απασχόλησης», «Γενέθλια φίλου», «Χάσατε το πορτοφόλι σας»)· φύλλο εργασίας προσωπικού προϋπολογισμού· μαρκαδόροι· αυτοκόλλητα σημειώματα.



ΣΑΡΩΣΗ ΓΙΑ ΙΣΤΌΤΟΠΟ MAYFIN

- **Βήματα διευκόλυνσης:**

1. Ξεκινήστε με μια σύντομη συζήτηση σχετικά με τα απρόβλεπτα έξοδα και εισαγάγετε την ιδέα του οικονομικού «φαινομένου ντόμινο».

2. Κάθε μαθητής ή ζευγάρι λαμβάνει έναν βασικό μηνιαίο προϋπολογισμό και πέντε «Κάρτες Ντόμινο» στην τύχη. Προσπαθούν να διαχειριστούν τον προϋπολογισμό τους αντιδρώντας σε αυτά τα γεγονότα ένα προς ένα.

3. Αφού λάβουν τις αρχικές οικονομικές αποφάσεις σε χαρτί, οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι MAYFIN – επιλέγοντας το σενάριο «Θα ήθελα πολύ να ζήσω και να σπουδάσω σε μια άλλη πόλη».



4. Καθώς προχωρούν στο παιχνίδι, συγκρίνουν πώς τα απροσδόκητα γεγονότα του παιχνιδιού ευθυγραμμίζονται με αυτά στις κάρτες ντόμινο τους.

5. Μετά το παιχνίδι, ενημερώνουν τα φύλλα εργασίας προϋπολογισμού τους και συμμετέχουν σε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με το αν είναι πραγματικά εφικτό να προγραμματίσουν τα πάντα οικονομικά και πώς να προετοιμαστούν για το απροσδόκητο.

Πώς χρησιμοποιείται το παιχνίδι MAYFIN: Το παιχνίδι λειτουργεί ως παράλληλη προσομοίωση, εισάγοντας απρόβλεπτα στοιχεία που αντικατοπτρίζουν καταστάσεις της πραγματικής ζωής. Ενισχύει την έννοια του «φαινομένου ντόμινο» δείχνοντας πώς μια οικονομική απόφαση μπορεί να περιορίσει ή να επεκτείνει τις μελλοντικές επιλογές.

Βασικές Ικανότητες που Αναπτύχθηκαν: Χρηματοοικονομική παιδεία, λήψη αποφάσεων, προσαρμοστικότητα, επίγνωση κινδύνου και μακροπρόθεσμος σχεδιασμός



ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΌΣ ΤΟΥ ΜΉΝΑ ΜΟΥ

Τύπος: Προσομοίωση + Αναστοχασμός



Στόχοι: Να καλλιεργηθεί ο διαγενεακός διάλογος και να ευαισθητοποιηθεί το κοινό σχετικά με το πώς τα εθνικά οικονομικά γεγονότα διαμορφώνουν τις προσωπικές οικονομικές συμπεριφορές. Αναλογιζόμενοι τις εμπειρίες των παλαιότερων γενεών, οι νέοι αποκτούν γνώσεις σχετικά με το πώς εξελίσσονται οι οικονομικές συμπεριφορές και πώς αυτές μεταδίδονται.

Διάρκεια: Συνολική διάρκεια 90 λεπτά, χωρισμένη σε δύο συνεδρίες

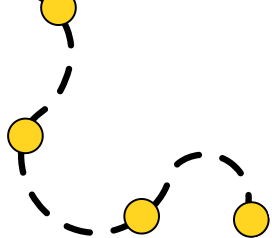
- 30 λεπτά για την παρουσίαση της εργασίας και την προετοιμασία ερωτήσεων
- 60 λεπτά για παρουσιάσεις στην τάξη και ομαδική αναστοχασμό)
- Σημείωση: Οι συνεντεύξεις διεξάγονται εκτός ωραρίου διδασκαλίας ως εργασία για το σπίτι.

Απαιτούμενα υλικά:

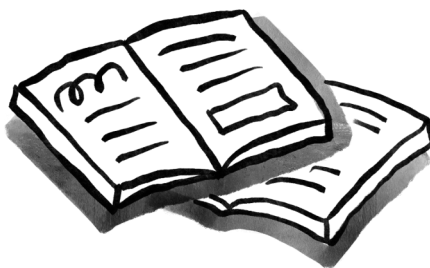
- Έντυπο ή ψηφιακό οδηγό συνέντευξης (με ερωτήσεις ανοιχτού τύπου)
- Φύλλα σημειώσεων ή εργαλεία ηχογράφησης (εάν επιτρέπονται)
- PowerPoint ή flipchart για ομαδικές παρουσιάσεις
- Συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο για πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN (προαιρετικά)

Προετοιμασία / Οδηγίες για τους Συντονιστές: Πριν από τη συνεδρία, δώστε στους μαθητές μια σύντομη εξήγηση της PR1 και του σκοπού της εξερεύνησης της οικονομικής ιστορίας. Διανείμετε ή παρουσιάστε 5-6 παραδείγματα εθνικών οικονομικών γεγονότων (π.χ., η κρίση της στεγαστικής αγοράς στην Ισπανία το 2008, η είσοδος στο ευρώ, ο πληθωρισμός της δεκαετίας του '90). Εξηγήστε ότι κάθε μαθητής θα πάρει συνέντευξη από έναν μεγαλύτερο σε ηλικία συγγενή, γείτονα ή γνωστό σχετικά με το πώς ένα από αυτά τα γεγονότα επηρέασε τις οικονομικές του αποφάσεις.





Βήματα διευκόλυνσης:



1. Συνεδρία 1 (30 λεπτά):

Παρουσιάστε το έργο και το ιστορικό πλαίσιο.

Βοηθήστε τους μαθητές να επιλέξουν ένα συγκεκριμένο γεγονός και να προετοιμάσουν 5-7 ερωτήσεις συνέντευξης (π.χ., «Πώς προσαρμόστηκε η οικογένειά σας στην κρίση;» «Πήρατε δάνειο;» «Τι άλλαξε στον τρόπο που αποταμιεύετε;»).

Ενθαρρύνετέ τα να εξερευνήσουν τόσο τα συναισθήματα όσο και τις αποφάσεις τους.

2. Εργασία για το σπίτι:

- Οι μαθητές διεξάγουν τη συνέντευξη στο σπίτι, ηχογραφώντας ή καταγράφοντας τα βασικά σημεία.

3. Συνεδρία 2 (60 λεπτά):

- Οι μαθητές παρουσιάζουν μια περίληψη 3-5 λεπτών της συνέντευξής τους σε μικρές ομάδες.
- Συγκρίνετε τις στάσεις διαφορετικών γενεών απέναντι στα χρήματα.
- Ως ομάδα, συνδέστε θέματα που προέκυψαν με καταστάσεις στο παιχνίδι MAYFIN (π.χ., απρόβλεπτα έξοδα, προϋπολογισμός, διαχείριση χρέους).
- Προαιρετικά: Σύντομη συνεδρία παιχνιδιού ενός σχετικού σεναρίου MAYFIN ακολουθούμενη από αναστοχαστική γραφή.

- **Πώς χρησιμοποιείται το παιχνίδι MAYFIN:** Το παιχνίδι βοηθά τους μαθητές να συσχετίσουν προσωπικές οικογενειακές εμπειρίες με τις προκλήσεις του πραγματικού κόσμου που παρουσιάζονται στην προσομοίωση. Αφού ακούσουν πώς αντέδρασαν οι παλαιότερες γενιές στην κρίση ή στις οικονομικές αλλαγές, οι μαθητές κατανοούν καλύτερα τον τρόπο λήψης αποφάσεων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

- Βασικές Ικανότητες που αναπτύχθηκαν:
- Οικονομική επίγνωση
- Στοχαστική σκέψη
- Διαγενεακή επικοινωνία
- Κοινωνικοοικονομική ενσυναίσθηση
- Κοινωνική ευαισθητοποίηση •



ΕΞΥΠΝΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ



Στόχοι: Να προωθηθεί η κατανόηση της εθνικής οικονομικής ιστορίας μέσω της συνεργατικής μάθησης. Ερευνώντας και οπτικοποιώντας βασικά οικονομικά γεγονότα, οι μαθητές δημιουργούν άμεσες συνδέσεις μεταξύ του παρελθόντος και των οικονομικών σεναρίων που παρουσιάζονται στο παιχνίδι MAYFIN. Αυτό ενισχύει τη χρονολογική σκέψη, την κριτική ανάλυση και την ικανότητα σύνδεσης ιστορικών αποφάσεων με την τρέχουσα πραγματικότητα.

Διάρκεια: 60–75 λεπτά (1 συνεδρία)

Απαιτούμενα υλικά:

- Πρότυπα χρονοδιαγράμματος (εκτυπωμένα ή ψηφιακά)
- Συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο (για βασική διαδικτυακή έρευνα)
- Μαρκadόροι, αυτοκόλλητα ή οπτικά εργαλεία για δημιουργική χαρτογράφηση
- Συνοπτικές εθνικές χρονοδιαγράμματα PR1 (παρέχονται από τον συντονιστή)
- Πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN (προαιρετικό για το τελικό βήμα)

Προετοιμασία / Οδηγίες για τους Συντονιστές: Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες των 3-4 ατόμων. Αναθέστε σε κάθε ομάδα μια συγκεκριμένη δεκαετία ή θέμα (π.χ., «Ισπανία τη δεκαετία του '90», «Πολωνία μετά την ένταξή της στην ΕΕ», «Μετακομμουνιστική οικονομία της Ρουμανίας»). Δώστε μερικά παραδείγματα από την PR1 για να ξεκινήσουν. Το καθήκον τους είναι να διερευνήσουν ένα γεγονός, να κατανοήσουν τις αιτίες, τα αποτελέσματά του και την επίδρασή του στην οικονομική συμπεριφορά των ανθρώπων.

Βήματα διευκόλυνσης:

1. Εισαγωγή (10–15 λεπτά):

- Δώστε ένα σύντομο πλαίσιο: Πώς η οικονομική ιστορία επηρεάζει τις τρέχουσες οικονομικές συνήθειες.
- Παρουσιάστε τα ευρήματα του PR1 χρησιμοποιώντας παραδείγματα από διάφορες χώρες.



2. Ομαδική εργασία (35–40 λεπτά):

Κάθε ομάδα επιλέγει ένα σημαντικό γεγονός ή διαδικασία (π.χ., την κρίση του 2008, την ένταξη στην ΕΕ, ζητήματα εθνικού χρέους). Συμπληρώνουν μια κάρτα χρονοδιαγράμματος με: α) Τίτλο και έτος γεγονότος β) Κύριες αιτίες γ) Επιπτώσεις στις οικογένειες ή τους νέους δ) Διδάγματα που αντλήθηκαν. Οι ομάδες δημιουργούν μια οπτική χρονογραμμή και την κρεμούν ή την παρουσιάζουν.

3. Ανασκόπηση (15–20 λεπτά):

- Κάθε ομάδα συνδέει το ιστορικό της γεγονός με ένα σενάριο στο παιχνίδι MAYFIN (π.χ., «Αυτή η κρίση είναι παρόμοια με αυτήν που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας στο σενάριο στέγασης».)
- Ο συντονιστής διευθύνει μια συζήτηση σχετικά με το πώς η κατανόηση του παρελθόντος μπορεί να βοηθήσει τους νέους να κάνουν πιο έξυπνες επιλογές σήμερα.
- Πώς χρησιμοποιείται το παιχνίδι MAYFIN: Οι μαθητές εντοπίζουν στιγμές εντός του παιχνιδιού που αντικατοπτρίζουν ιστορικά οικονομικά γεγονότα. Αυτό ενισχύει την κατανόηση και προσθέτει συνάφεια. Προαιρετικά, οι μαθητές μπορούν να παίξουν έναν γύρο του σχετικού σεναρίου MAYFIN και να συγκρίνουν τις αποφάσεις τους με ό,τι θα μπορούσε να είχε γίνει ιστορικά.

Βασικές Ικανότητες που αναπτύχθηκαν:

- Ιστορική και οικονομική επίγνωση
- Κριτική σκέψη
- Ομαδική συνεργασία
- Στρατηγική λήψη αποφάσεων
- Αναλυτική συλλογιστική



Προτεινόμενη ενσωμάτωση ιστορικού στην εμπειρία παιχνιδιού MAYFIN

Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις στην οικονομική εκπαίδευση είναι να βοηθήσουμε τους νέους να δουν τα χρήματα όχι μόνο ως αριθμούς ή κανόνες, αλλά ως κάτι βαθιά συνδεδεμένο με την πραγματική ζωή - τις οικογένειές μας, τις κοινότητές μας και το κοινό μας παρελθόν. Οι οικονομικές αποφάσεις δεν λαμβάνουν χώρα στο κενό. Διαμορφώνονται από ιστορίες που έχουμε ακούσει, γεγονότα που έχουμε ζήσει, ακόμη και από το πώς οι προηγούμενες γενιές έμαθαν να αντιμετωπίζουν την αβεβαιότητα.



Εδώ είναι που το παιχνίδι MAYFIN γίνεται κάτι περισσότερο από μια απλή προσομοίωση. Γίνεται ένα εργαλείο για να αναλογιστούμε πώς οι οικονομικές συνήθειες -και οι φόβοι ή οι ελπίδες πίσω από αυτές- έχουν ρίζες στην ιστορία. Τα σενάρια του παιχνιδιού αντικατοπτρίζουν τα είδη των καταστάσεων που έχουν αντιμετωπίσει πολλές οικογένειες στην Ευρώπη: απώλεια εργασίας, ασταθής στέγαση, αυξανόμενο κόστος ή η πρόκληση να ξεκινήσουν από το μηδέν. Και αυτές οι καταστάσεις συχνά προέρχονται από βαθύτερες οικονομικές μετατοπίσεις.

Πώς μπορούν οι εκπαιδευτικοί να φέρουν αυτή την ιστορική διάσταση στο παιχνίδι;

1. Πριν από το παιχνίδι: Στήστε το σκηνικό

Ξεκινήστε παρουσιάζοντας σύντομα ένα βασικό οικονομικό γεγονός από το πρόσφατο παρελθόν της χώρας — όπως η κρίση του 2008 στην Ισπανία ή η μετάβαση στο ευρώ. Δεν χρειάζεται να είναι διάλεξη. Μια σύντομη ιστορία, ένας τίτλος ειδήσεων από την εποχή ή ακόμα και μια προσωπική ιστορία μπορεί να είναι αρκετά για να βοηθήσουν τους μαθητές να μπουν στη θέση κάποιου που παίρνει δύσκολες αποφάσεις σε ένα δύσκολο πλαίσιο.

2. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: Προσκαλέστε τον αναστοχασμό

Καθώς οι μαθητές παίζουν, ενθαρρύνετέ τους να σκεφτούν: θα τους φαινόταν διαφορετική αυτή η απόφαση αν είχαν ζήσει μια οικονομική κρίση; Τι θα γινόταν αν οι γονείς τους είχαν χάσει τις δουλειές τους ή οι αποταμιεύσεις τους είχαν χάσει ξαφνικά την αξία τους; Αυτές οι ερωτήσεις βοηθούν να δοθεί ενσυναίσθηση και βάθος στις επιλογές που κάνουν στο παιχνίδι.

3. Μετά το παιχνίδι: Συνδέστε τις τελείες

Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, αφιερώστε χρόνο για να κάνετε μια ανασκόπηση. Ρωτήστε τους μαθητές τι τους εξέπληξε, τι ήταν δύσκολο και αν βλέπουν παραλληλισμούς με γεγονότα που έχουν μάθει ή ακούσει από τις οικογένειές τους. Μια σύντομη συζήτηση ή άσκηση αναστοχασμού μπορεί να μετατρέψει το παιχνίδι σε διορατικότητα.

4. Εμβαθύνοντας: Επαναπροσδιορίστε το σενάριο

Για πιο προχωρημένες ομάδες, προσκαλέστε τους μαθητές να επανασχεδιάσουν ένα σενάριο MAYFIN σαν να διαδραματιζόταν σε μια συγκεκριμένη ιστορική στιγμή. Πώς θα άλλαζε την ιστορία η ζωή στη Ρουμανία τη δεκαετία του 1990 ή στην Κύπρο το 2013; Ποιες προκλήσεις θα αντιμετώπιζε ο χαρακτήρας; Αυτό ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη.

ΣΤΑ ΠΑΠΟΫΤΣΙΑ ΕΝΟΣ ΝΕΑΡΟΥ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΑ



Στόχοι: Αναλαμβάνοντας τον ρόλο ενός νεαρού ιδιοκτήτη επιχείρησης, οι μαθητές λαμβάνουν αποφάσεις για το πώς θα δαπανήσουν τον περιορισμένο προϋπολογισμό τους. Στην πορεία, αρχίζουν να βλέπουν ποια κόστη έχουν τη μεγαλύτερη σημασία, πού μπορούν εύκολα να εξαντληθούν τα χρήματα και πώς μια απόφαση μπορεί να διαμορφώσει τι θα συμβεί στη συνέχεια.

- **Διάρκεια:** Περίπου 60 λεπτά (μπορεί να προσαρμοστεί σε 45 λεπτά, 1 μάθημα).

Απαιτούμενα υλικά: Συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο (φορητοί υπολογιστές ή tablet, 1 ανά μαθητή)· πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>· εκτυπωμένες κάρτες ρόλων (περίπου 10 προφίλ φανταστικών νέων επιχειρηματιών με βασικό προϋπολογισμό)· μια απλή φόρμα Google «Επιχειρηματικό ημερολόγιο» όπου οι μαθητές καταγράφουν τις αποφάσεις και τις σκέψεις τους.

Βήματα διευκόλυνσης:

1. Κάθε μαθητής τραβάει μια κάρτα ρόλου (π.χ. η Άννα – μια 19χρονη που ξεκινά μια επιχείρηση χειροποίητων κεριών με 5000 EUR/PLN, ή ο Μαξ – που λανσάρει μια εφαρμογή delivery φαγητού με περιορισμένο προϋπολογισμό).

2. Διαβάζουν τον ρόλο τους και συμπληρώνουν το πρώτο μέρος του ηλεκτρονικού «Επιχειρηματικού ημερολογίου»: τον στόχο τους, τα προγραμματισμένα έξοδα και ποιες πιστεύουν ότι θα είναι οι μεγαλύτερες προκλήσεις τους.

3. Στη συνέχεια, οι μαθητές παίζουν το σενάριο «Θα ήθελα πολύ να ξεκινήσω τη δική μου επιχείρηση ή επιχειρηματικό έργο» στο παιχνίδι MAYFIN, παίρνοντας αποφάσεις ως ο χαρακτήρας τους.

4. Αφού ολοκληρώσουν το παιχνίδι MAYFIN, επιστρέφουν στη Φόρμα Google για να συνεχίσουν να τη συμπληρώνουν με όσα συνέβησαν στο παιχνίδι - επιτεύγματα, απροσδόκητα κόστη ή δυσκολίες και¹¹⁸ προϋπολογισμό στο τέλος του παιχνιδιού. Υποβάλλουν τη Φόρμα Google.



5. Διεξάγετε μια σύντομη συνεδρία αναστοχασμού με τους μαθητές για να συζητήσετε την εμπειρία τους και να εξηγήσετε τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν στην επίτευξη του στόχου τους.

6. Στο τέλος του μαθήματος, συνοψίστε τα αποτελέσματά τους από τις Φόρμες Google, παρέχοντας συστάσεις για μελλοντικές οικονομικές αποφάσεις.

Πώς χρησιμοποιείται το παιχνίδι MAYFIN: Το παιχνίδι αποτελεί τον πυρήνα της δραστηριότητας. Οι μαθητές το χρησιμοποιούν για να προσομοιώσουν τις οικονομικές αποφάσεις που συνδέονται με τον επιχειρηματικό τους χαρακτήρα, ζωντανεύοντας το παιχνίδι ρόλων και δίνοντάς του συνέπειες. Βοηθά στην ενσωμάτωση του ρόλου στη λογική του πραγματικού κόσμου και πυροδοτεί χρήσιμες συζητήσεις στη συνέχεια.

Σύνδεση με μία από τις βασικές ικανότητες: Αυτή η δραστηριότητα υποστηρίζει άμεσα την ανάπτυξη του οικονομικού αλφαριθμητισμού, μέσω του οικονομικού σχεδιασμού, της κριτικής σκέψης, της λήψης αποφάσεων, της επίλυσης προβλημάτων και της αναστοχαστικής σκέψης. Συνδέοντας την αφηρημένη γνώση με τις καθημερινές προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίσει ένας νέος επιχειρηματίας, θα αναπτύξει ιδιαίτερα αναστοχαστικές μαθησιακές ικανότητες.



Σ'ΑΡΩΣΗ ΓΙΑ ΙΣΤ'ΟΤΟΠΟ
MAYFIN



Η ΕΠΙΒΪΩΣΉ ΜΟΥ ΣΤΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΌ



Στόχοι: Σε αυτήν την ομαδική πρόκληση, οι συμμετέχοντες θα συνεργαστούν για να εκτιμήσουν το κόστος για έναν νέο που ζει και σπουδάζει σε μια άλλη ευρωπαϊκή χώρα. Θα συνεργαστούν για να αποφασίσουν τι είναι απαραίτητο, τι είναι προαιρετικό και πώς να αντιδράσουν όταν απρόβλεπτα έξοδα ανατρέπουν τα σχέδιά τους. Όλα έχουν να κάνουν με την πραγματική σκέψη και τον συνετό σχεδιασμό.

- **Διάρκεια:** Περίπου 60 λεπτά

Απαιτούμενα υλικά: Συσκευές συνδεδεμένες στο Διαδίκτυο (φορητοί υπολογιστές ή τάμπλετ, 1 ανά ομάδα)· πρόσβαση στο παιχνίδι MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>· Google Sheet με μερικές καρτέλες.



Βήματα διευκόλυνσης:

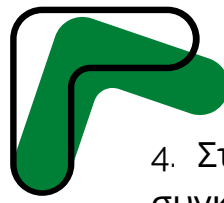
1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες των 3 ή 4 ατόμων και δώστε τους την πρόκληση:

Αποφασίσατε να ταξιδέψετε για σπουδές σε μια άλλη ευρωπαϊκή χώρα. Έχετε 3000 ευρώ σε αποταμίευση. Αποφασίστε ποια θα είναι τα πάγια, τα μεταβλητά και τα εφάπαξ έξοδά σας.

2. Οι ομάδες συμπληρώνουν τα ηλεκτρονικά φύλλα προϋπολογισμού τους (κάθε ομάδα έχει τη δική της καρτέλα). Αποφασίζουν πόσα χρήματα θα διαθέσουν σε ποια κατηγορία και σε τι είδους έξοδα, καθώς και εξετάζουν τι μπορεί να χρειαστεί να εγκαταλείψουν.

3. Μόλις μια ομάδα ολοκληρώσει το φύλλο προϋπολογισμού της, ξεκινά το παιχνίδι MAYFIN. Στην οθόνη με την απόφαση «Ποια περιπέτεια θα επιλέγατε;» – θα πρέπει να συνεχίσουν με το σενάριο «Θα ήθελα πολύ να περάσω έναν χρόνο ζώντας και σπουδάζοντας στο εξωτερικό».





4. Στην πρόκληση προϋπολογισμού στο παιχνίδι MAYFIN, οι ομάδες θα συγκρίνουν τις δικές τους ιδέες σχετικά με τα πάγια κόστη, τα μεταβλητά κόστη και τα εφάπαξ έξοδα με αυτές που εμφανίζονται στην οθόνη.

- 5. Οι συμμετέχοντες συζητούν τα αποτελέσματα του οικονομικού σχεδιασμού, πρώτα στις ομάδες τους και στη συνέχεια συνολικά. Ο συντονιστής παρέχει συστάσεις για το πώς να λαμβάνουν αποφάσεις (και μερικές φορές να αλλάζουν σχέδια) όταν προκύπτουν απρόβλεπτα έξοδα.

6. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να συνεχίσουν να παίζουν το παιχνίδι MAYFIN στο σπίτι και με τον δικό τους ρυθμό.

Πώς χρησιμοποιείται το παιχνίδι MAYFIN: Το παιχνίδι προσθέτει ρεαλισμό στην πρόκληση του προϋπολογισμού. Συγκρίνοντας τις δικές τους αποφάσεις σχετικά με τα έξοδα με προκαθορισμένες, οι συμμετέχοντες θα αυξήσουν την επίγνωσή τους σχετικά με τον σωστό οικονομικό προγραμματισμό. Επιπλέον, όταν έρχονται αντιμέτωποι με ένα περιβάλλον παιχνιδιού, είναι πιο επιρρεπείς στο να θυμούνται καταστάσεις λόγω της οπτικής μνήμης.

Σύνδεση με μία από τις βασικές ικανότητες: Αυτή η δραστηριότητα βασίζεται στην κριτική σκέψη και τη λήψη αποφάσεων, επηρεάζοντας τον οικονομικό σχεδιασμό και ενθαρρύνοντας τη μάθηση μέσω ομάδας.



Σ'ΑΡΩΣΗ ΓΙΑ ΙΣΤΟΤΟΠΟ
MAYFIN



ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΤΟΝ ΜΗΝΙΑΪΟ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΌ ΣΑΣ



Στόχοι: Οι μαθητές θα βελτιώσουν τις δεξιότητές τους στον προϋπολογισμό, θα αναλογιστούν τις οικονομικές προτεραιότητες και θα κατανοήσουν την ισορροπία μεταξύ εσόδων, εξόδων και αποταμιεύσεων.

Διάρκεια: 60–75 λεπτά

Απαιτούμενα Υλικά: Η δραστηριότητα απαιτεί πρόσβαση σε υπολογιστές ή tablet (ή εναλλακτικά, σε έντυπα πρότυπα), μηνιαία φύλλα εργασίας προϋπολογισμού σε ψηφιακή ή έντυπη μορφή, προφίλ φανταστικών χαρακτήρων, συμπεριλαμβανομένων λεπτομερειών όπως η εργασία, το εισόδημα και η στέγαση, καθώς και προηγούμενη εμπειρία με το παιχνίδι MAYFIN, η οποία θα έπρεπε να έχει ολοκληρωθεί ή παιχτεί νωρίτερα στην τάξη.

Βήματα διευκόλυνσης

1. Σύντομη ανακεφαλαίωση των εννοιών προϋπολογισμού που μάθαμε στο παιχνίδι MAYFIN.
2. Διανείμετε φανταστικά προφίλ (π.χ. φοιτητής μερικής απασχόλησης, ασκούμενος, νέος εργαζόμενος).
3. Παρέχετε στους μαθητές πρότυπα μηνιαίου προϋπολογισμού.
4. Ζητήστε από τους μαθητές να απαριθμήσουν πάγια, μεταβλητά και προαιρετικά έξοδα με βάση το προφίλ του χαρακτήρα τους.
5. Οι μαθητές ολοκληρώνουν τον προϋπολογισμό, προσπαθώντας να παραμείνουν εντός του εισοδήματος, εξοικονομώντας παράλληλα τουλάχιστον 10%.
6. Διευκολύνετε μια σύντομη συζήτηση ή παρουσίαση μεταξύ συνομηλίκων σχετικά με τις επιλογές που έγιναν και τους οικονομικούς συμβιβασμούς.
7. Να αναλογιστούν πώς η κατάρτιση προϋπολογισμού σχετίζεται με τη δική τους ζωή και αποφάσεις.

Πώς χρησιμοποιείται το παιχνίδι MAYFIN

Αυτή η δραστηριότητα ακολουθεί την πρόκληση προϋπολογισμού στο παιχνίδι MAYFIN και επιτρέπει στους μαθητές να εφαρμόσουν ό,τι εξάσκησαν με εξατομικευμένο τρόπο. Ενισχύει τη λογική του προϋπολογισμού σε αυτόνομη μορφή, βασισμένη στις γνώσεις που αποκτήθηκαν μέσω του παιχνιδιού.

Σύνδεσμος προς Βασικές Ικανότητες

Χρηματοοικονομική παιδεία, λήψη αποφάσεων και αναστοχαστική σκέψη

ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΜΊΝΙ ΠΡΟΣΟΜΟΪΩΣΗΣ ΖΩΉΣ



Στόχοι: Οι εκπαιδευόμενοι θα ενισχύσουν τον οικονομικό τους σχεδιασμό, την επίλυση προβλημάτων και την προσαρμοστικότητα τους μέσω ρεαλιστικών, εξελισσόμενων οικονομικών σεναρίων.

Διάρκεια: Δραστηριότητα πολλαπλών συνεδριών (30–45 λεπτά/ημέρα για 5 ημέρες)

Απαιτούμενα Υλικά: Αυτή η δραστηριότητα χρησιμοποιεί έντυπα ή ψηφιακά προφίλ ζωής, φύλλα παρακολούθησης προϋπολογισμού ή ψηφιακά πορτοφόλια και ένα σύνολο καρτών σεναρίων που περιλαμβάνουν το κόστος διαβίωσης, τις ευκαιρίες εργασίας και τα απρόβλεπτα γεγονότα.

Βήματα διευκόλυνσης

1. Ξεκινήστε την πρώτη συνεδρία παίζοντας το παιχνίδι MAYFIN για να εισαγάγετε βασικές έννοιες και να επιτρέψετε στους μαθητές να εξασκηθούν στη λήψη ρεαλιστικών οικονομικών αποφάσεων.

2. Μετά το παιχνίδι, κάθε μαθητής επιλέγει από 3-4 προκαθορισμένα φανταστικά σενάρια ζωής (π.χ. φοιτητής μερικής απασχόλησης που ζει μόνος, νεαρός εργαζόμενος πλήρους απασχόλησης που υποστηρίζει ένα αδελφό ή αδερφή, επιχειρηματίας που ξεκινά μια επιχείρηση). Κάθε σενάριο περιλαμβάνει ένα βασικό προφίλ με εισόδημα, ευθύνες και προσωπικούς στόχους, μερικά πιο απαιτητικά από άλλα.

3. Εξηγήστε ότι κάθε σενάριο έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα και ο στόχος δεν είναι η «νίκη» αλλά η έξυπνη διαχείριση των οικονομικών τους, η υπέρβαση των αποτυχιών και η λήψη υπεύθυνων αποφάσεων.

4. Τις επόμενες τέσσερις ημέρες, οι μαθητές σχεδιάζουν καθημερινά «κάρτες γεγονότων» (π.χ. αύξηση ενοικίου, προσφορά εργασίας, ιατρικά έξοδα, απροσδόκητο εισόδημα) που επηρεάζουν τον προϋπολογισμό τους. Πρέπει να αποφασίσουν πώς θα καταγράψουν τις ενέργειές τους χρησιμοποιώντας ένα φύλλο παρακολούθησης ή ένα ψηφιακό πορτοφόλι.

5. Στα μέσα της εβδομάδας, εισαγάγετε έναν γύρο «επιπλέον ευκαιριών» όπου οι φοιτητές μπορούν να υποβάλουν αίτηση για μια παράλληλη εργασία, να αλλάξουν κατοικία ή να διαπραγματευτούν έξοδα.



ΔΙΑΒΆΖΟΝΤΑΣ ΑΝΆΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΓΡΑΜΜΈΣ

Στόχοι:

- Βελτίωση της ικανότητας ανάλυσης οικονομικών προσφορών από την πραγματική ζωή (αγγελίες εργασίας, πωλήσεις, στέγαση)
- Αναπτύξτε κριτική σκέψη και δεξιότητες λήψης αποφάσεων
- Σκεφτείτε τη συνάφεια και την αξιοπιστία των πληροφοριών σε δημόσιες πηγές
- Να ευαισθητοποιήσουν τους συμμετέχοντες σχετικά με τις καθημερινές οικονομικές ευκαιρίες και τους κινδύνους στο τοπικό τους πλαίσιο

Διάρκεια: 60–90 λεπτά (μπορεί να προσαρμοστεί ως μεμονωμένη συνεδρία ή να επαναληφθεί εβδομαδιαίως με διαφορετικό υλικό)

Απαιτούμενα υλικά:

1. Τοπικές εφημερίδες, φυλλάδια ή έντυπες διαδικτυακές διαφημίσεις (στέγαση, εργασία, προσφορές)
2. Στυλό, μαρκαδόροι, σημειωματάρια
3. Παιχνίδι MAYFIN
4. Προαιρετικά: προβολέας ή πίνακας για κοινή χρήση σε ομάδες



Βήματα διευκόλυνσης

1. Εισαγωγή (10 λεπτά): Ο/Η εκπαιδευτικός/ή εξηγεί τη δραστηριότητα και τους στόχους της (π.χ., προϋπολογισμός σε πραγματικές συνθήκες, αξιολόγηση προσφορών).
2. Διανομή (5 λεπτά): Οι μαθητές λαμβάνουν έντυπο υλικό (π.χ. σελίδες εφημερίδων, φυλλάδια).
3. Ατομική/Ομαδική Ανάλυση (20 λεπτά): Οι μαθητές εντοπίζουν και επισημαίνουν σχετικές αγγελίες: προσφορές εργασίας, καταχωρίσεις διαμερισμάτων, προωθητικές ενέργειες κ.λπ.
4. Συζήτηση (15 λεπτά): Σε μικρές ομάδες ή όλοι μαζί, οι μαθητές μοιράζονται τα ευρήματά τους και αναλογίζονται τις προσφορές (π.χ., Ποια εργασία πληρώνεται καλύτερα; Είναι το διαμέρισμα προσιτό; Αξίζει τον κόπο αυτή η έκπτωση;).
5. Κρίσιμες Ερωτήσεις (15 λεπτά): Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τον αναστοχασμό με ερωτήσεις: «Τι λείπει από αυτή τη διαφήμιση;», «Θα ήταν αυτή μια καλή απόφαση;», «Ποιοι κίνδυνοι μπορεί να ενέχει;»
6. Σύνοψη (5 λεπτά): Σύνοψη των βασικών συμπερασμάτων και της σχέσης τους με τις οικονομικές δεξιότητες στην πραγματική ζωή.



ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΉ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΉ ΔΡΑΣΗ

Στόχοι:

Αναπτύξτε πρακτικές δεξιότητες κατάρτισης προϋπολογισμού χρησιμοποιώντας ρεαλιστικά σενάρια

- Βελτίωση της ομαδικής εργασίας και της επικοινωνίας μέσω της ομαδικής εργασίας
- Βελτιώστε τις ικανότητες οικονομικού σχεδιασμού
- Ενθαρρύνετε την κριτική σκέψη σχετικά με την ιεράρχηση των εξόδων και τη διαχείριση του περιορισμένου εισοδήματος

Διάρκεια: 60–90 λεπτά (μπορεί να διεξαχθεί ως μία μόνο συνεδρία ή να χωριστεί σε πολλαπλές μικρότερες συνεδρίες)

Απαιτούμενα υλικά:

1. Προετοιμασμένα φανταστικά μηνιαία φύλλα εισοδήματος. Λίστες κοινών εξόδων (ενοίκιο, φαγητό, μεταφορά, αναψυχή, κοινόχρηστα) με πραγματικές ή τοπικές τιμές. Χαρτί, αριθμομηχανές, στυλό. Προαιρετικά: έντυπα ή ψηφιακά infographics παιχνιδιού MAYFIN για σύνδεση με έννοιες προϋπολογισμού



Βήματα διευκόλυνσης

1. Εισαγωγή (10 λεπτά): Εξηγήστε τον στόχο της δραστηριότητας—δημιουργήστε έναν ρεαλιστικό προϋπολογισμό βασισμένο σε περιορισμένο εισόδημα.
2. Σχηματισμός ομάδων (5 λεπτά): Χωρίστε τους μαθητές σε μικρές ομάδες (3–5 συμμετέχοντες).
3. Διανομή υλικού (5 λεπτά): Δώστε σε κάθε ομάδα μια φανταστική λίστα εσόδων και εξόδων.
4. Σχεδιασμός προϋπολογισμού (30 λεπτά): Οι ομάδες συζητούν και αποφασίζουν πώς θα κατανείμουν το εισόδημά τους για την κάλυψη εξόδων.
5. Παρουσίαση (15 λεπτά): Κάθε ομάδα παρουσιάζει τον προϋπολογισμό της και εξηγεί τις επιλογές της.
6. Στοχασμός (10 λεπτά): Ο συντονιστής καθοδηγεί μια συζήτηση σχετικά με τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν, τις επιλεγμένες προτεραιότητες και τις επιπτώσεις στην πραγματική ζωή.
7. Σύνοψη (5 λεπτά): Συνοψίστε τα βασικά διδάγματα σχετικά με τον προϋπολογισμό και τη λήψη οικονομικών αποφάσεων.





Λίστα ελέγχου σχεδιασμού συνεδριών MAYFIN για εκπαιδευτικούς και εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας

Πριν από τη συνεδρία – Προετοιμασία και προετοιμασία

☐ Ορίστε τους μαθησιακούς στόχους

Διευκρινίστε τι θέλετε να αποκομίσουν οι μαθητές από τη συνεδρία (π.χ. κατανόηση του προϋπολογισμού, προβληματισμός σχετικά με τις οικονομικές προτεραιότητες, βελτίωση της λήψης αποφάσεων).

☐ Εξοικειωθείτε με το παιχνίδι MAYFIN

Παίξτε το παιχνίδι μόνοι σας ή εξετάστε βασικές προκλήσεις και σενάρια για να προβλέψετε τις αντιδράσεις και τις ερωτήσεις των μαθητών.

☐ Δοκιμή τεχνικής ρύθμισης

Βεβαιωθείτε ότι οι συσκευές είναι διαθέσιμες και λειτουργούν, με σταθερή πρόσβαση στο διαδίκτυο, ήχο (εάν χρειάζεται) και πρόσβαση στην πλατφόρμα του παιχνιδιού.

☐ Προσαρμόστε τον χρόνο στο πλαίσió σας

Αποφασίστε αν αυτή θα είναι μια δραστηριότητα 1 ώρας, 2 ωρών ή πολλαπλών συνεδριών. Επιτρέψτε ευελιξία — ορισμένοι μαθητές μπορεί να χρειάζονται περισσότερο χρόνο για να διαβάσουν, να αναλογιστούν ή να θέσουν ερωτήσεις.

☐ Προετοιμασία υποστηρικτικού υλικού

Να έχετε έτοιμα υποδείξεις αναστοχασμού, εξηγήσεις λεξιλογίου ή έντυπους οδηγούς για τους μαθητές που χρειάζονται πρόσθετη υποστήριξη.

Κατά τη διάρκεια της συνεδρίας – Συντονισμός και υποστήριξη

☐ Δημιουργήστε ένα ασφαλές, συμπεριληπτικό περιβάλλον

Ενθαρρύνετε τη συμμετοχή όλων των μαθητών· επικυρώστε τις διαφορετικές οπτικές και εμπειρίες, ειδικά από μειονεκτούντα περιβάλλοντα.

☐ Παρατήρηση, καθοδήγηση και υποστήριξη

Να είστε διαθέσιμοι για να διευκρινίσετε οδηγίες, να βοηθήσετε στην ερμηνεία σεναρίων παιχνιδιών και να προσφέρετε υποστήριξη χωρίς να καθοδηγείτε αποφάσεις.

☐ **Ενθαρρύνετε τη μάθηση από ομοτίμους**

Διευκολύνετε τις συζητήσεις σε ζεύγη ή ομάδες· αφήστε τους μαθητές να συγκρίνουν επιλογές, στρατηγικές και αποτελέσματα. σκαλωσιά.

Μετά τη συνεδρία – Στοχασμός και εφαρμογή στην πραγματική ζωή

- ☐ **Συνδέστε τη μάθηση μέσω παιχνιδιών με δράσεις του πραγματικού κόσμου.** Βοηθήστε τους μαθητές να φανταστούν πώς θα μπορούσαν να εφαρμόσουν όσα έμαθαν (π.χ. σχεδιασμός προσωπικού προϋπολογισμού, αποφυγή χρεών, αποταμίευση για έναν στόχο).
- ☐ Συγκεντρώστε σχόλια από τους μαθητές. Ρωτήστε τι τους άρεσε, τι τους δυσκόλεψε και πώς θα μπορούσε να βελτιωθεί η συνεδρία.



ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2023). Έρευνα του Ευρωβαρόμετρου σχετικά με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό στην ΕΕ

https://finance.ec.europa.eu/news/eurobarometer-survey-reveals-low-levels-financial-literacy-across-eu-2023-07-18_en

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2020). Σχέδιο δράσης για την Ένωση Κεφαλαιαγορών 2020 (Δράση 7) –

https://finance.ec.europa.eu/capital-markets-union-and-financial-markets/capital-markets-union/capital-markets-union-2020-action-plan/action-7-empowering-citizens-through-financial-literacy_en

ΕΥ/OECD-INFE (2023). Πλαίσιο οικονομικών ικανοτήτων για παιδιά και νέους στην Ευρωπαϊκή Ένωση

<https://www.oecd.org/finance/financial-education/financial-competence-framework-for-children-and-youth-in-the-eu.htm>

Bruegel (2023). Κατάσταση των οικονομικών γνώσεων στην Ευρωπαϊκή Ένωση: Σύνοψη πολιτικής <https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

PISA του ΟΟΣΑ (2020). Αποτελέσματα αξιολόγησης χρηματοοικονομικού αλφαριθμητισμού μαθητών

<https://www.oecd.org/pisa/financial-literacy/>

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2023). Έρευνα του Ευρωβαρόμετρου σχετικά με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό στην ΕΕ

https://finance.ec.europa.eu/news/eurobarometer-survey-reveals-low-levels-financial-literacy-across-eu-2023-07-18_en

Πλαίσιο Οικονομικών Ικανοτήτων ΕΕ/ΟΟΣΑ για Παιδιά και Νέους (2023), ΟΟΣΑ

Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2023). Έρευνα του Ευρωβαρόμετρου σχετικά με τον οικονομικό αλφαριθμητισμό στην ΕΕ, Οικονομικά, ΕΚ

Bruegel (2023). Κατάσταση των οικονομικών γνώσεων στην Ευρωπαϊκή Ένωση: Σύνοψη πολιτικής <https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

Έκθεση της Ευρωπαϊκής Αρχής Κινητών Αξιών και Αγορών (ESMA) (2022), ESMA

Έκθεση Eurofound (2021), Eurofound.europa.eu

ΠΕ3 - PR3

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚ ΉΟΣ ΟΔΗΓΉΟΣ

ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΊ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΉΩΝ



Co-funded by
the European Union

Αριθμός Έργου:

2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009

Σας ευχαριστώ



Centrum Wsparcia
Edukacji
i Przedsiębiorczości

CO&SO
VICINI ALLE PERSONE



Lovila

E&D
E&D Knowledge
Consulting

