



GUIDA METODOLOGICA PER ORGANIZZAZIONI E EDUCATORI



Co-funded by
the European Union

WP3 - PR3

**Numero di progetto:
2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009**

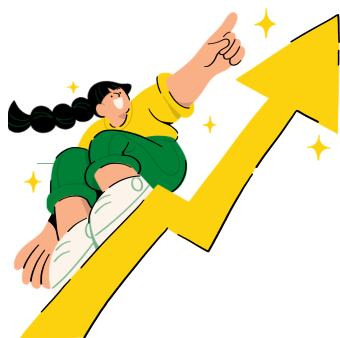


**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Questo progetto opera sotto la licenza [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Indice dei contenuti

A proposito del progetto

02.

L'importanza
dell'alfabetizzazione finanziaria
per i giovani

04.

Imparare dal passato – I risultati
della ricerca nell'educazione

06.

Panoramica dei focus
group/Interviste con educatori e
operatori che lavorano con i
giovani

08.

Consigli per un adattamento
specifico sul territorio (Risultati
dei Pilot)

10.

Bibliografia

01.

Introduzione

03.

La Gamification nell'educazione
dei giovani (Contesto pedagogico)

05.

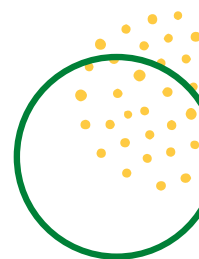
Il gioco Mayfin

07.

Supportare gli studenti nell'uso dei
prodotti MAYFIN (Contesto pratico)

09.

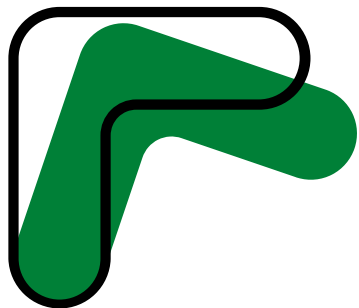
Attività di apprendimento
innovative





A PROPOSITO DEL PROGETTO





A proposito del progetto

L'obiettivo principale di MAYFIN è sviluppare una serie di soluzioni per colmare il divario di competenze di alfabetizzazione finanziaria tra i giovani (tra i 15 e i 18 anni) con diverse condizioni socioeconomiche. Contribuendo al rafforzamento dell'identità europea, MAYFIN combina la conoscenza dell'alfabetizzazione finanziaria con altre competenze trasversali identificate.

L'obiettivo di MAYFIN è quello di accrescere le competenze chiave dei giovani svantaggiati attraverso un gioco online che consenta loro di acquisire le informazioni necessarie. Di conseguenza, le loro azioni finanziarie presenti e future possono essere basate e supportate da conoscenze pertinenti. I risultati di MAYFIN mirano a sviluppare la mentalità degli studenti, affinché possano impegnarsi attivamente e avere fiducia nelle proprie decisioni finanziarie durante gli anni scolastici e nella futura età adulta.



Nell'affrontare il divario nell'alfabetizzazione finanziaria, MAYFIN includerà anche una ricerca approfondita e elementi pratici, che identificheranno gli eventi storici chiave che hanno avuto un impatto sulla mentalità e sullo sviluppo delle competenze finanziarie dei diversi paesi. Ciò favorirà una comprensione più approfondita della cultura europea, contribuendo al rafforzamento di un'identità culturale nei gruppi target. Attraverso la combinazione di contenuti di alfabetizzazione finanziaria inquadrati in eventi storici, il gruppo target sarà in grado di sviluppare una migliore comprensione della cultura europea, mentre i partner saranno in grado di sviluppare risultati adattati al contesto nazionale.

Il partenariato

Centro per il sostegno all'istruzione e all'imprenditorialità - Polonia



Il Centre For Education And Entrepreneurship Support (CWEP) è un'organizzazione non governativa fondata nel 2004 da un gruppo di imprenditori, insegnanti e attivisti sociali di Rzeszów, Polonia.

La missione di CWEP è quella di aumentare la qualità della formazione educativa a tutti i livelli e in tutte le sue forme, nonché di promuovere l'imprenditorialità al fine di favorire l'integrazione di qualsiasi gruppo sociale, indipendentemente dal genere, dall'età o dall'origine etnica.

In particolare, gli obiettivi sono migliorare l'accessibilità, la qualità e l'efficienza dell'istruzione per tutti, promuovere e contribuire all'istruzione degli adulti, all'apprendimento permanente, all'e-learning e all'uso delle nuove tecnologie nell'istruzione e nell'imprenditorialità.

Società Scout - Romania

L'associazione Scout Society è stata fondata nel 2011. Lo scopo dell'organizzazione è quello di incoraggiare il volontariato e di contribuire allo sviluppo della comunità locale, in particolare nel processo di educazione dei giovani attraverso attività educative non formali.



Dal desiderio di aiutare i giovani a crescere sia personalmente che professionalmente, ma anche di coinvolgerli nella società e nelle comunità locali da cui provengono, l'associazione ha iniziato a sviluppare il suo campo di attività, realizzando progetti con diverse tematiche (come sport, salute, multiculturalità, tolleranza verso gli altri, discriminazione, aumento dell'occupabilità, orientamento alla carriera), ma mantenendo lo stesso scopo sin dalla sua fondazione: aiutare i giovani nel loro sviluppo e nella loro formazione come individui coinvolti nella società, che preservano e condividono con gli altri i valori europei (unità, comunicazione, tolleranza, solidarietà, rispetto, uguaglianza, pluralismo, pace, democrazia, libertà).

Co&So - Italia



Co&So è un consorzio con sede a Firenze che comprende 14 cooperative attive nei settori educativo, sociale e culturale. Co&So impiega 33 dipendenti che forniscono servizi agli associati.

I principali servizi offerti sono: amministrazione, monitoraggio e presentazione di bandi, principalmente su appalti pubblici, offrendo opportunità europee per promuovere l'innovazione nelle cooperative in termini di miglioramento delle competenze dei dipendenti e dei servizi offerti. Complessivamente, il personale impiegato nelle cooperative associate è di quasi 5000 professionisti. In Co&so è presente un ufficio dedicato esclusivamente ai finanziamenti europei, con personale altamente qualificato con oltre 15 anni di esperienza.

E&D Knowledge Consulting Lda. - Portogallo

E&D Knowledge Consulting è una società di consulenza e formazione professionale specializzata nello sviluppo delle competenze necessarie per promuovere l'innovazione nel settore aziendale, pubblico e sociale.



Le principali attività di E&D sono incentrate sulla formazione di manager e imprenditori per implementare ed eseguire con successo strategie di innovazione nelle loro organizzazioni, ma anche per promuovere l'innovazione nel loro ambiente.

E&D è specializzata nel supporto all'introduzione di processi di innovazione nelle organizzazioni, dagli audit sull'innovazione, al supporto alla definizione e implementazione di strategie di innovazione, fino allo sviluppo di processi e meccanismi adattati alle esigenze specifiche delle organizzazioni. I prodotti di E&D sono definiti individualmente in base alle esigenze specifiche di ciascuna organizzazione.

Markeut Skills Sociedad Limitada – Spagna

MEUS è un'organizzazione privata con sede a Valencia, in Spagna, che si propone di migliorare le competenze delle persone sia in ambito professionale che personale, accompagnandole in tutte le fasi della loro vita, dall'istruzione scolastica fino alla formazione degli adulti.



MEUS lavora allo sviluppo di nuovi materiali e metodologie formative adattati ai diversi obiettivi e alle esigenze del mercato economico, per migliorare l'integrazione nel mondo del lavoro.

MEUS è esperta in nuovi metodi di apprendimento, basati su modalità partecipative e collaborative. Le attività formative si basano sulla formazione esperienziale e sull'apprendimento attraverso la pratica, con l'obiettivo di mantenere gli studenti attenti e stimolanti, in modo che possano acquisire nuove competenze. MEUS sfrutta ampiamente la gamification, proponendo sfide che i partecipanti devono superare individualmente o in team.

Lovila – Cipro

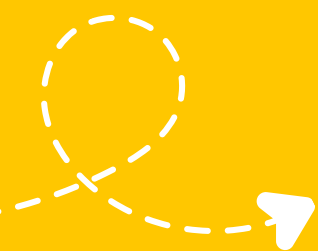


Lovila

Lovila è un istituto di consulenza e formazione cipriota fondato con lo scopo di promuovere lo sviluppo professionale e personale di individui, aziende e nuove imprese, concentrandosi sulla promozione dell'inclusione sociale e del cambiamento ambientale, della digitalizzazione e dell'innovazione a diversi livelli e contesti.

Lovila fornisce un supporto formativo di alto livello a giovani e adulti che necessitano di integrazione professionale, sviluppo di competenze e qualifiche di base, competenze digitali e imprenditoriali, integrazione e reinserimento nel mercato del lavoro, motivazione, consulenza e orientamento professionale.

Lovila si propone di identificare i fattori chiave e gli ostacoli che influenzano l'educazione alla sostenibilità, valutare gli approcci esistenti e sviluppare materiali e programmi didattici efficaci per promuovere un cambiamento comportamentale verso pratiche sostenibili.



INTRODUZIONE



1





1.1 L'obiettivo di questa guida



Questa Guida Metodologica per Educatori e Organizzazioni a Supporto dei Giovani è un risultato chiave del progetto MAYFIN. Il suo obiettivo è quello di consentire a educatori, operatori che lavorano con i giovani e organizzazioni di fornire un'educazione all'alfabetizzazione finanziaria efficace e inclusiva. La guida offre risorse pratiche e adattabili che combinano strumenti digitali innovativi con strategie didattiche adattate alle realtà dei giovani di oggi, in particolare per affrontare le lacune di alfabetizzazione finanziaria tra i gruppi svantaggiati.



L'alfabetizzazione finanziaria è una competenza fondamentale che consente ai giovani di prendere decisioni consapevoli in materia di denaro, pianificare il proprio futuro e sviluppare resilienza di fronte alle incertezze economiche. Al centro di questo progetto ci sono cinque competenze chiave: alfabetizzazione finanziaria e pianificazione, pensiero critico, capacità decisionale, problem solving e pensiero riflessivo. Queste competenze vengono potenziate attraverso la gamification e riferimenti sul contesto storico, frutto di uno sforzo collaborativo tra sei paesi partner: Portogallo, Spagna, Italia, Polonia, Romania e Cipro.

Riconoscendo l'alfabetizzazione finanziaria come una competenza fondamentale per la vita, questa guida fornisce a educatori e operatori gli strumenti per aiutare i giovani a sviluppare fiducia in se stessi, resilienza e le conoscenze necessarie per orientarsi nel proprio futuro finanziario. Concentrandosi su strategie pratiche e sulla crescita personale, la guida supporta i giovani nel prendere decisioni finanziarie consapevoli relative all'istruzione, al lavoro e alla vita quotidiana. Che lavoriate in scuole, centri di giovani, ONG o ambienti di apprendimento informale, questa guida fornisce risorse adattabili per creare un impatto duraturo e promuovere la partecipazione attiva nella società.





1.2 Per chi è questa guida?

Che tu sia un insegnante, un operatore che lavora con i giovani, un tutor o che tu faccia parte di un'organizzazione locale, la Guida metodologica MAYFIN offre metodologie strutturate e basate su prove per migliorare la tua pratica.

La guida è particolarmente utile per:

- Educatori in contesti formali quali scuole e istituti professionali.
- Operatori in contesti non formali, tra cui centri comunitari e ONG.
- Organizzazioni che sostengono i giovani provenienti da contesti socioeconomici svantaggiati.
- Mentori e facilitatori coinvolti nell'educazione finanziaria, nella cittadinanza attiva e nello sviluppo delle competenze.

Offrendo contenuti completi adatti a un pubblico eterogeneo, la guida consente una reale flessibilità nell'adattare i suoi metodi ai diversi contesti in tutta Europa e non richiede alcuna esperienza pregressa in materia di formazione finanziaria.





1.3 How to use this Guide

The guide is modular and user-friendly:

- Start with the Overview of the MAYFIN project and its key results if you're new to the initiative.
- Dive into the PR1 chapter for historical-economic context and activities that connect past events to current mindsets.
- The game section (PR2) will help you prepare and run game sessions with clear facilitation guidance.
- Use the pedagogical section on gamification to understand how and why game-based learning works.
- The focus group activities and teacher strategies chapters provide field-tested examples and direct applications.
- Each country's adaptation tips are included to help you apply the guide in your own context.

1.4 Overview of the MAYFIN Project and its results

MAYFIN – Financial Literacy for Youth Facing Social and Economic Disadvantage is a transnational Erasmus+ project involving six European partners: Portugal, Spain, Italy, Poland, Romania, and Cyprus. The project addresses the urgent need for financial literacy among youth, especially those from underprivileged backgrounds, by developing innovative tools and strategies to empower educators and learners alike.

The project produced three core results (PRs), each designed to address a specific aspect of financial literacy education:





1.3 Come utilizzare questa Guida

La guida è modulare e intuitiva:

Se sei nuovo, inizia con la panoramica del progetto MAYFIN e dei suoi risultati principali.

Approfondisci il capitolo PR1 per conoscere il contesto storico-economico e le attività che collegano gli eventi passati alle mentalità attuali.

La sezione di gioco (PR2) ti aiuterà a preparare e gestire le sessioni di gioco con una guida di facilitazione chiara.

- Utilizza la sezione pedagogica sulla gamification per capire come e perché funziona l'apprendimento basato sul gioco.
- I capitoli dedicati alle attività dei focus group e alle strategie per gli insegnanti forniscono esempi testati sul campo e applicazioni dirette.

Per aiutarti ad applicare la guida al tuo contesto, sono inclusi suggerimenti di adattamento per ogni Paese.

1.4 Panoramica del progetto MAYFIN e dei suoi risultati

MAYFIN è un progetto transnazionale Erasmus+ che coinvolge sei partner europei: Portogallo, Spagna, Italia, Polonia, Romania e Cipro. Il progetto risponde all'urgente necessità di alfabetizzazione finanziaria tra i giovani, in particolare quelli provenienti da contesti svantaggiati, sviluppando strumenti e strategie innovativi per responsabilizzare sia gli educatori che gli studenti.

- Il progetto ha prodotto tre risultati fondamentali (PR), ciascuno dei quali è stato concepito per affrontare un aspetto specifico dell'educazione all'alfabetizzazione finanziaria:





PR1: Ricerca e approfondimenti storici

Questo risultato fornisce un'analisi approfondita di come i livelli di alfabetizzazione finanziaria variano nei paesi europei e degli eventi storici che hanno plasmato la mentalità finanziaria nazionale. Esaminando le linee temporali storiche europee e nazionali, PR1 fornisce agli educatori le conoscenze di base per collegare i comportamenti finanziari del passato con le sfide contemporanee. Identifica inoltre le competenze chiave di alfabetizzazione finanziaria essenziali per i giovani per orientarsi nel complesso panorama finanziario odierno.

Contributo chiave: PR1 aiuta gli educatori a contestualizzare l'educazione finanziaria collegando le influenze storiche e culturali al moderno processo decisionale finanziario, rendendo il processo di apprendimento più comprensibile e significativo.

PR2: Il gioco online MAYFIN

Il cuore del progetto MAYFIN è un gioco online interattivo basato su scenari, progettato per insegnare ai giovani concetti e competenze finanziarie essenziali in modo coinvolgente e ludico. Il gioco immerge i giocatori in situazioni finanziarie realistiche, come la gestione del budget, il risparmio e la presa di decisioni su prestiti o investimenti. Attraverso 25 micro-scenari, gli studenti esplorano concetti di alfabetizzazione finanziaria, sviluppando al contempo pensiero critico, capacità decisionali e di problem solving.

Caratteristiche principali:

- Una trama con 25 scenari incentrati su cinque competenze chiave: educazione finanziaria e pianificazione, pensiero critico, capacità decisionale, risoluzione dei problemi e pensiero riflessivo.
- Compatibilità multilingua per garantire l'accessibilità in tutti i paesi partner.
- Utilizzo flessibile in ambienti di apprendimento in presenza, online o misti.

Contributo chiave: PR2 trasforma l'educazione finanziaria in un'esperienza interattiva e incentrata sullo studente, rendendo i concetti astratti tangibili e coinvolgenti per i giovani.

PR3: La guida metodologica

Questa guida (il documento che state leggendo) collega la ricerca (PR1) e la gamification (PR2) fornendo agli educatori un quadro di riferimento passo dopo passo per integrare queste risorse nelle pratiche di insegnamento e formazione. Si concentra su approcci personalizzati in base alle diverse esigenze degli studenti, promuove la partecipazione attiva e strategie inclusive per le persone provenienti da contesti svantaggiati.

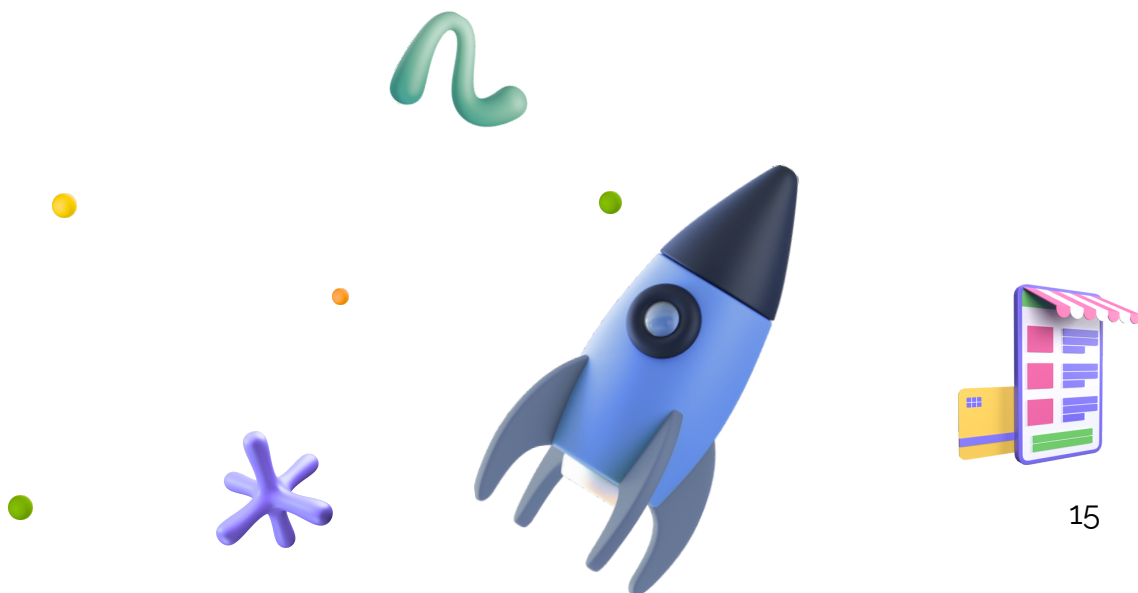
Obiettivi principali:

- Offrire una guida pratica su come integrare il gioco MAYFIN nelle lezioni o nei workshop.
- Fornire suggerimenti specifici per adattare l'educazione finanziaria ai quadri normativi nazionali.
- Fornire agli educatori strumenti e strategie per rafforzare la collaborazione con i giovani.

Contributo chiave: PR3 consente agli educatori di offrire un'educazione finanziaria efficace combinando strumenti innovativi con metodologie basate su prove concrete.

1.5 Visione del progetto MAYFIN

Nel complesso, le risorse sviluppate attraverso il progetto MAYFIN mirano a creare un impatto duraturo sia sui giovani che sugli educatori, colmando le lacune in materia di educazione finanziaria e promuovendo l'emancipazione attraverso strumenti e strategie innovativi. ●





Per i giovani

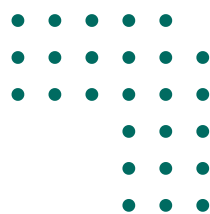
Queste risorse consentono ai giovani di:

- Acquisire competenze finanziarie fondamentali che li preparino ad affrontare le sfide della società moderna, come la gestione del budget personale, la comprensione del credito e il prendere decisioni finanziarie consapevoli.
- Rafforzare la resilienza agli eventi imprevedibili attraverso una solida pianificazione finanziaria e un pensiero critico, fornendo loro gli strumenti per affrontare le incertezze nell'istruzione, nel lavoro e nella vita quotidiana.
- Comprendere e apprezzare le influenze culturali e storiche europee sull'alfabetizzazione finanziaria, promuovendo un senso di identità condivisa e la consapevolezza delle diverse mentalità finanziarie in Europa.
- Sviluppare fiducia e autonomia nella gestione del proprio futuro finanziario, consentendo loro di prendere il controllo dei propri obiettivi e aspirazioni.

Per gli educatori

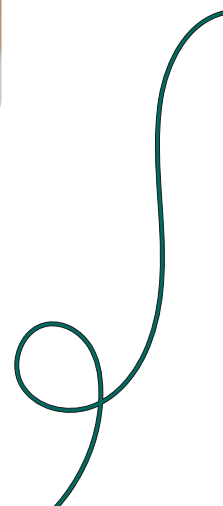
Il progetto MAYFIN rafforza inoltre gli educatori:

- Fornire strumenti innovativi come il gioco MAYFIN e la guida metodologica per rendere l'educazione all'alfabetizzazione finanziaria coinvolgente, accessibile e di impatto.
- Fornire agli educatori strategie pratiche per rispondere alle diverse esigenze degli studenti, compresi quelli provenienti da contesti svantaggiati, e per promuovere l'inclusività nell'educazione finanziaria.
- Rafforzare la capacità degli educatori di collegare i concetti finanziari a scenari di vita reale, consentendo loro di creare esperienze di apprendimento significative e comprensibili.
- Incoraggiare la collaborazione e la creatività nell'insegnamento, offrendo risorse flessibili che possono essere adattate a contesti educativi formali, non formali e ibridi.
- Rafforzare la fiducia nell'insegnamento dell'educazione finanziaria, anche per gli educatori senza precedenti competenze in ambito finanziario, offrendo una guida passo passo e materiali pronti all'uso.



Sostenendo sia i giovani che gli educatori, il progetto MAYFIN promuove un ambiente di apprendimento collaborativo in cui l'educazione finanziaria diventa uno strumento di emancipazione, resilienza e partecipazione attiva nella società.

Questo conclude il primo capitolo della guida. Ogni sezione successiva si baserà su queste fondamenta, fornendoti strumenti innovativi, approfondimenti storici e strategie passo dopo passo per aiutare i giovani a raggiungere la competenza finanziaria con sicurezza.





L'IMPORTANZA DELL'ALFABETIZZAZIONE FINANZIARIA PER I GIOVANI




2

2.1 Comprendere l'attuale contesto europeo dell'alfabetizzazione finanziaria dei giovani

I giovani di età compresa tra 15 e 18 anni nell'Unione Europea (UE) si muovono in un **panorama finanziario sempre più digitale, complesso e diseguale**. Molti sono esperti di tecnologia e utilizzano regolarmente portafogli elettronici, app bancarie o piattaforme di pagamento digitale. Tuttavia, nonostante questa familiarità, spesso mancano dell'alfabetizzazione finanziaria, della fiducia in se stessi e del pensiero critico necessari per prendere decisioni consapevoli. Secondo l'indagine Eurobarometro del 2023, solo il 18% dei cittadini dell'UE dimostra un elevato livello di conoscenza finanziaria, con i **giovani rappresentati in modo sproporzionato nella fascia con il livello di alfabetizzazione più basso**.

La maggior parte dei giovani gestisce attività finanziarie di piccola entità, come acquisti online, abbonamenti o guadagni part-time, ma è **esposta precocemente a pressioni eccessive da parte dei consumatori, abitudini di spesa guidate dai social media e rischi finanziari emergenti** come schemi di acquisto immediato e pagamento posticipato, app fintech non regolamentate e speculazioni sulle criptovalute. Ciononostante, l'educazione finanziaria rimane scarsamente disponibile, facoltativa o incoerente in molti Stati membri dell'UE. Il Piano d'azione per l'Unione dei mercati dei capitali della Commissione europea (Azione 7) riconosce questa lacuna e chiede sforzi coordinati per responsabilizzare i cittadini attraverso strategie di alfabetizzazione finanziaria più efficaci.

Per affrontare questo problema, è stato sviluppato il Quadro di riferimento UE/OCSE-INFEE per le competenze finanziarie per giovani (2023), che fornisce una base strutturata per l'educazione finanziaria in tutta l'UE. Individua quattro aree chiave di competenza: denaro e transazioni; pianificazione e gestione delle finanze; rischio e rendimento; e panorama finanziario. Il quadro incoraggia gli Stati membri a integrare l'educazione finanziaria in contesti formali e non formali e sottolinea l'importanza di adattare i contenuti alle diverse fasce d'età e ai diversi contesti di vita, il che è particolarmente importante per fornire competenze efficaci ai giovani e ai gruppi vulnerabili.



Mentre i giovani nell'UE sono esposti a crescenti sfide finanziarie, i giovani svantaggiati, compresi quelli provenienti da famiglie a basso reddito, da contesti migratori o dalla comunità Rom, si trovano ad affrontare barriere all'inclusione finanziaria. È più probabile che non abbiano accesso a un conto bancario, ricevano un supporto insufficiente e non abbiano familiarità con i sistemi finanziari nazionali[1]. Questi giovani potrebbero non avere accesso a strumenti di base, come una consulenza finanziaria, rafforzando un circolo vizioso di esclusione. Inoltre, i dati PISA dell'OCSE mostrano che **solo una piccola percentuale di quindicenni in tutta Europa è in grado di risolvere complesse questioni finanziarie o di comprendere i rischi dei prodotti finanziari.**

Guardando al futuro, **i giovani dell'UE dovranno affrontare una persistente incertezza economica, tra cui l'aumento del costo della vita, la precarietà del mercato del lavoro e il ritardo nell'indipendenza finanziaria, rendendo l'alfabetizzazione finanziaria sempre più rilevante per aiutare i giovani ad affrontare con successo l'età adulta.** Ciò richiede una visione più ampia dell'alfabetizzazione finanziaria e del supporto educativo: non solo come conoscenza tecnica, ma come competenza di vita legata alla regolazione emotiva, al processo decisionale, alla resilienza e al benessere, e garantendo l'attenzione degli educatori nel fornire orientamento lungo diversi percorsi educativi. Mentre l'UE si impegna a garantire strategie di alfabetizzazione più coordinate, gli educatori svolgono un ruolo centrale nel garantire che i giovani comprendano chiaramente l'importanza di impegnarsi efficacemente nell'educazione finanziaria e abbiano accesso a metodi e strumenti per sviluppare un'alfabetizzazione finanziaria che sia comprensibile, coinvolgente e stimolante.

2.2 Le moderne sfide finanziarie dei giovani dell'UE

I giovani dell'Unione Europea crescono in un contesto finanziario sempre più complesso, caratterizzato da una rapida digitalizzazione, dall'incertezza economica e da un accesso diseguale all'istruzione in materia di competenze finanziarie e digitali. Nonostante la loro familiarità con la tecnologia, la stragrande maggioranza non possiede le competenze pratiche e le conoscenze necessarie per gestire efficacemente il denaro. Essendo il gruppo con il più basso livello di alfabetizzazione finanziaria, i giovani affrontano sfide significative nel difficile percorso di transizione verso l'indipendenza finanziaria:

20

Mancanza di educazione finanziaria pratica

Uno dei problemi principali è la diffusa assenza di un'educazione finanziaria completa nei sistemi scolastici degli Stati membri dell'UE. La maggior parte dei giovani completa l'istruzione secondaria senza acquisire competenze essenziali di alfabetizzazione finanziaria, come la gestione del budget, la comprensione del credito, la presentazione delle dichiarazioni dei redditi o la pianificazione di obiettivi finanziari a lungo termine. Il Quadro di riferimento UE/OCSE per le competenze finanziarie per l'infanzia e la gioventù sottolinea l'urgenza di integrare l'educazione finanziaria in modo precoce e sistematico. Tuttavia, l'attuazione rimane disomogenea nell'UE. Di conseguenza, molti giovani si sentono impreparati o non si rendono conto della necessità (o della rilevanza fondamentale) di un'efficace alfabetizzazione finanziaria e si affidano a un apprendimento per tentativi ed errori quando si trovano ad affrontare responsabilità finanziarie nel mondo reale. Ciò rende il ruolo degli educatori, sia formali che informali, sempre più cruciale.

Pressioni del consumismo

Oltre alle lacune educative, i giovani di oggi sono esposti a un'eccessiva esposizione al consumismo, amplificato dai social media, dalla pubblicità digitale, da sistemi di pagamento innovativi come i servizi "compra ora, paga dopo" e da altri strumenti orientati al marketing. Questo contesto incoraggia la spesa impulsiva e associa l'autostima ai beni materiali, spesso portando a cattive abitudini finanziarie, pressioni finanziarie e ansia in età precoce. La discrepanza tra facile accesso alla finanza digitale e un uso responsabile è ampiamente documentata dalla ricerca dell'UE, che evidenzia l'aumento del rischio di sviluppare comportamenti finanziari malsani che persistono fino all'età adulta.

Incomprensione del credito e del debito

Ad aggravare queste sfide c'è una diffusa incomprensione del credito e del debito. Molti giovani europei si imbattono in carte di credito, prestiti studenteschi o piattaforme di prestito online prima di comprendere appieno le implicazioni dei tassi di interesse, delle condizioni di rimborso o del punteggio di credito. I dati delle valutazioni PISA dell'OCSE mostrano che solo una piccola parte degli adolescenti in tutta Europa riesce a gestire complessi problemi finanziari, esponendoli al rischio di incorrere in trappole del debito precoci che danneggiano la storia creditizia e limitano opportunità future come alloggi a prezzi accessibili o finanziamenti aziendali.

Crescenti difficoltà nella valutazione dei costi e dei benefici futuri dell'istruzione

Le pressioni finanziarie derivano anche dall'aumento del costo dell'istruzione. Nei paesi in cui i costi dell'istruzione sono in aumento, i giovani spesso contraggono prestiti studenteschi senza tenere pienamente conto delle conseguenze a lungo termine del debito. Senza adeguati quadri decisionali finanziari, molti scelgono scuole o indirizzi di studio senza valutare i costi rispetto al potenziale reddito, con conseguenti pesanti oneri finanziari che ritardano importanti traguardi della vita come l'acquisto di una casa o la flessibilità professionale. Questo problema è particolarmente presente per i giovani svantaggiati, che affrontano rischi aggravati a causa del limitato sostegno familiare o delle limitate risorse economiche.

Disinformazione finanziaria

Un'altra sfida moderna è l'eccessiva crescita della disinformazione finanziaria attraverso piattaforme di social media come TikTok, YouTube e Instagram. Queste piattaforme ospitano un numero crescente di "finfluencer" che forniscono consulenza non regolamentata, inclusi investimenti speculativi rischiosi e programmi per "arricchirsi rapidamente". Molti giovani seguono tali indicazioni senza una valutazione critica, con conseguenti potenziali perdite finanziarie o disillusione. Le autorità di regolamentazione dell'UE hanno sottolineato l'urgente necessità di migliorare l'alfabetizzazione mediatica dei giovani per contrastare i rischi di truffe finanziarie e informazioni fuorvianti.



Mancanza di sane radici finanziarie

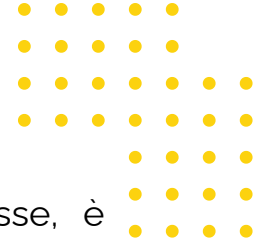

L'instabilità finanziaria familiare rimane un ostacolo significativo per molti giovani, soprattutto per quelli provenienti da famiglie a basso reddito o comunità emarginate. Crescere in ambienti in cui il denaro è scarso o non viene discusso apertamente spesso significa che i giovani non hanno modelli positivi per la gestione del budget, il risparmio o gli investimenti. Inoltre, alcuni giovani sperimentano stress emotivo o pressioni per contribuire finanziariamente alle proprie famiglie, il che può ostacolare la loro capacità di sviluppare resilienza finanziaria. Secondo la ricerca di Eurofound, la precarietà economica tra le giovani famiglie nell'UE è peggiorata negli ultimi anni, intensificando queste sfide.

Bassa fiducia finanziaria

La scarsa fiducia in se stessi in ambito finanziario aggrava ulteriormente il problema. Molti giovani si sentono sopraffatti dal gergo finanziario o non hanno fiducia nelle proprie conoscenze, il che li porta a evitare la pianificazione del budget, il confronto dei prezzi o la pianificazione finanziaria. Questa esitazione ritarda lo sviluppo di abitudini essenziali e può creare un circolo vizioso di evitamento basato sulla paura che ostacola la crescita finanziaria. Il Quadro di riferimento per le competenze finanziarie dell'UE e dell'OCSE evidenzia l'autoefficacia finanziaria come una competenza critica che richiede maggiore attenzione nell'istruzione e nelle politiche.

Incertezza economica e globale

Infine, il contesto più ampio di incertezza globale ed economica plasma gli atteggiamenti e i comportamenti finanziari dei giovani. Fattori come l'inflazione, l'automazione del lavoro, il cambiamento climatico e la crisi immobiliare contribuiscono al pessimismo sul futuro e allo scetticismo nei confronti della pianificazione finanziaria tradizionale. Questa incertezza può tradursi in apatia finanziaria per alcuni o in un'assunzione di rischi sconsiderati per altri, poiché i giovani cercano modi alternativi per raggiungere la sicurezza. I recenti dati dell'Eurobarometro indicano un crescente divario generazionale nell'ottimismo finanziario, sottolineando la necessità che i sistemi educativi si adattino a queste nuove realtà.



Per affrontare efficacemente queste sfide finanziarie interconnesse, è necessario un impegno coordinato per fornire un'educazione finanziaria accessibile, pertinente e che rafforzi la fiducia in se stessi, integrata nei programmi scolastici e completata da iniziative politiche che promuovano l'inclusione, la resilienza e l'apprendimento informale. Gli educatori hanno un ruolo cruciale nel fornire ai giovani le competenze e la mentalità necessarie per affrontare con sicurezza il panorama finanziario in continua evoluzione.



Oltre a queste sfide generali, alcuni gruppi di giovani si trovano ad affrontare ostacoli più gravi all'alfabetizzazione finanziaria, dovuti alle loro circostanze socioeconomiche, culturali o personali.

2.3 Riconoscere le sfide della gioventù europea

Sebbene l'educazione finanziaria sia essenziale per tutti i giovani, lo è in modo particolare per quelli provenienti da contesti vulnerabili. Questi giovani affrontano sfide uniche che richiedono un supporto personalizzato per sviluppare resilienza e indipendenza finanziaria. A seconda del contesto educativo, **gli studenti possono provenire da diversi gruppi a rischio di emarginazione**, tra cui:

- I giovani provenienti da famiglie a basso reddito o finanziariamente insicure spesso non hanno accesso a modelli finanziari positivi e possono essere sottoposti a pressioni per contribuire al reddito familiare in giovane età. Questi giovani in genere incontrano difficoltà finanziarie prima nella vita, avendo un accesso limitato all'educazione finanziaria, alle opportunità di risparmio, alle pratiche di bilancio o alla pianificazione finanziaria a lungo termine.



- 
- Giovani con background migratorio o rifugiato, che potrebbero trovarsi ad affrontare sfide specifiche, come barriere linguistiche e scarsa familiarità con il sistema finanziario dell'UE, compresi gli strumenti per l'inclusione finanziaria di base e la tutela dei consumatori. In alcuni casi, le famiglie potrebbero non avere accesso a servizi bancari o nutrire una sfiducia culturale nei confronti degli istituti finanziari, il che complica ulteriormente il loro accesso ai servizi.
 - Giovani rom e appartenenti ad altre minoranze etniche, che spesso subiscono emarginazione sistemica, discriminazione e accesso limitato a un'istruzione di qualità. Spesso vivono in comunità segregate e a basso reddito, e potrebbero non avere un accesso affidabile a strumenti digitali o a infrastrutture finanziarie di base.
 - I giovani con disabilità potrebbero essere esclusi dall'educazione finanziaria tradizionale a causa della mancanza di contenuti accessibili o di metodi didattici inclusivi. In particolare, i giovani con disabilità cognitive potrebbero trovare difficili da comprendere concetti finanziari astratti senza un insegnamento adattivo e personalizzato.
 - I giovani NEET (Not in Education, Employment or Training), che corrono un rischio elevato di esclusione finanziaria a lungo termine, spesso privi di un'adeguata educazione finanziaria, sono particolarmente esposti al rischio di prestiti predatori o di sfruttamento finanziario.
 - I giovani istituzionalizzati (affidamenti, sistemi minorili, rifugi) spesso entrano precocemente nell'età adulta e senza un'adeguata guida da parte degli adulti, muovendosi verso l'indipendenza precocemente e senza reti di sicurezza o supporto familiare. Hanno una capacità limitata di accumulare risparmi, una storia creditizia o abitudini di bilancio e sono esposti ad alti rischi finanziari in un ambiente insicuro fin dall'adolescenza.
- 

Differenze chiave tra giovani comuni e giovani svantaggiati

Categoria	Gioventù generale	Giovani svantaggiati
Modelli di ruolo finanziari	Potrebbe avere una guida o un'esposizione familiare	Spesso mancano del sostegno della famiglia o sono esposti a cattive pratiche finanziarie
Accesso agli strumenti finanziari	Più probabilità di avere conti bancari, app	Molti non hanno un conto bancario, dipendono dal contante o non hanno accesso agli strumenti digitali
Familiarità culturale	Comprendere i sistemi e i termini nazionali	Potrebbe avere difficoltà con il linguaggio, le norme o la sfiducia nei sistemi formali
Accesso digitale	Smartphone propri, accesso a Internet	Potrebbero mancare dispositivi digitali o accesso a strumenti finanziari o di apprendimento
Qualità dell'istruzione	Frequentare scuole tradizionali con più risorse	Frequentare scuole sottofinanziate con un curriculum limitato
Barriere psicosociali	Potrebbe sentirsi sicuro o curioso	Spesso provano vergogna, scarsa fiducia in se stessi, traumi o impotenza appresa
Transizione all'età adulta	Spesso supportato dalla famiglia nella prima età adulta	Si prevede che diventi indipendente a 18 anni senza alcuna rete di sicurezza



2.4 Rispondere alle esigenze di alfabetizzazione finanziaria dei giovani dell'UE: strumenti e approcci MAYFIN e degli educatori

L'educazione finanziaria nei giovani è più efficace quando riflette la vita reale, i valori e le sfide degli studenti e consente di collegarla agli obiettivi personali. Per i giovani di tutta l'UE, in particolare quelli che affrontano incertezza sociale ed economica, **impegnarsi nell'alfabetizzazione finanziaria richiede più che semplici informazioni**: richiede pertinenza, fiducia e applicazione pratica. Considerate le complesse sfide che i giovani affrontano nei contesti moderni – tra cui non solo specifiche difficoltà finanziarie, ma anche problemi come il sovraccarico di informazioni, l'attenzione frammentata e le pressioni sociali – il ruolo degli educatori nel promuovere l'impegno, la motivazione e nell'aiutare a superare le barriere è più importante che mai.

MAYFIN come strumento per supportare i giovani e gli educatori nel superare le sfide dell'educazione finanziaria dei giovani

Considerando il crescente divario nell'alfabetizzazione finanziaria dei giovani in tutta l'UE e le sfide specifiche, il gioco MAYFIN e gli strumenti associati (un rapporto sullo stato dell'alfabetizzazione finanziaria dei giovani e sugli eventi che hanno avuto un impatto sulle convinzioni e gli atteggiamenti finanziari locali nell'area, e questa guida per gli educatori) sono stati progettati come una risposta educativa mirata. Questi strumenti offrono agli educatori metodi coinvolgenti, inclusivi e flessibili per supportare lo sviluppo di competenze finanziarie pratiche, affrontando al contempo le barriere emotive, cognitive e sistemiche incontrate dai giovani, oltre a integrare prospettive locali ed europee nel processo di apprendimento.



MAYFIN va oltre la semplice presentazione di contenuti finanziari. Crea un ambiente esperienziale e orientato all'apprendimento che riflette le sfide finanziarie quotidiane dei giovani e traduce concetti astratti in scenari realistici e ludici. MAYFIN risponde alle esigenze e alle sfide specifiche dei giovani attraverso:

Utilizzo della gamification e della rilevanza nella vita reale come motore per il coinvolgimento dei giovani nell'educazione finanziaria.

Una delle strategie pedagogiche fondamentali integrate nel gioco MAYFIN è la gamification, ovvero l'uso di meccaniche di gioco (ad esempio, obiettivi, sfide, ricompense, narrazione, scelte) per creare un'esperienza di apprendimento motivante e significativa. Per i giovani, soprattutto per coloro che si sentono lontani dai contenuti tradizionali in aula, la gamification può trasformare l'educazione finanziaria da un compito di apprendimento passivo a un processo interattivo e guidato dalla curiosità.

Perché è importante? Perché i giovani studenti, in particolare nella fascia d'età 15-18 anni, spesso trovano l'educazione finanziaria eccessivamente astratta o irrilevante per la loro vita. La gamification aiuta a colmare questo divario offrendo:

- Immersione narrativa: il gioco presenta situazioni finanziarie all'interno di trame pertinenti, il che aiuta gli studenti a entrare in sintonia con le decisioni.
- Scelta: i giocatori prendono le proprie decisioni e ne affrontano le conseguenze, rafforzando l'autonomia e la responsabilità.
- Progressione e obiettivi: la scelta di obiettivi personali (ad esempio, studiare all'estero o realizzare i propri progetti) inquadra l'apprendimento finanziario come parte di un percorso più ampio, guidato da uno scopo.
- Sperimentazione a basso rischio: gli studenti possono testare strategie, commettere errori e apprendere in un ambiente sicuro, senza conseguenze nel mondo reale.

Il progetto di MAYFIN utilizza la gamification non solo per la sua attrattiva, ma anche per incoraggiare una riflessione più profonda, inserendo gli studenti in scenari realistici, che ne rispecchiano le sfide principali: la difficoltà di comprendere la complessità delle decisioni e dei prodotti finanziari, il bilanciamento tra gratificazione a breve termine, pressione dei pari, emozioni o obiettivi a lungo termine. A differenza degli approcci tradizionali basati sull'istruzione o sulla memorizzazione, l'apprendimento gamificato coinvolge sia i processi cognitivi che quelli emotivi, rendendo l'esperienza più memorabile e significativa.



Utilizzo dell'apprendimento esperienziale basato su scenari

Una delle strategie pedagogiche più efficaci di MAYFIN è l'utilizzo di un apprendimento basato su scenari. Ciascuno dei 25 micro-scenari simula una **situazione finanziaria semplificata, ma realistica, progettata per aiutare gli studenti a comprendere i fattori chiave e le conseguenze**. Questi spaziano dalla gestione di un reddito limitato all'effettuazione di investimenti a lungo termine in istruzione o lavoro. Gli studenti sono incoraggiati a valutare le proprie opzioni, prendere decisioni, se desiderano ottenere ulteriore supporto attraverso materiali didattici o osservare i risultati. Questo approccio supporta l'apprendimento attivo rafforzando il pensiero causa-effetto, consentendo un'esplorazione e un fallimento sicuri e riflettendo la complessità emotiva e sociale del processo decisionale finanziario nel mondo reale.

Integrazione di strumenti visivi, interattivi e riflessivi per l'accessibilità

Per garantire che gli strumenti di educazione finanziaria di MAYFIN siano accessibili ai giovani, indipendentemente dal livello di educazione finanziaria, dal background linguistico o dallo stile di apprendimento, MAYFIN integra strumenti di supporto direttamente nel gameplay. Gli scenari di MAYFIN includono:

- Infografiche visive per scomporre termini e scelte finanziarie complesse.
- Riflessioni per incoraggiare la connessione personale e il coinvolgimento emotivo,
- Design adatto ai giovani, con navigazione intuitiva e linguaggio minimo.

Queste scelte progettuali mirano a **migliorare la comprensione** attraverso risorse inclusive, visive e orientate allo studente, rendendo l'ambiente di apprendimento invitante e aiutando a superare le barriere di accessibilità per i giovani che spesso non hanno accesso a strumenti finanziari.



Promuovere il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, la riflessione e la fiducia finanziaria

MAYFIN invita i giocatori a esplorare i valori, le priorità e i compromessi alla base delle decisioni finanziarie. Riflettendo su domande come "Cosa conta per me?" o "Cosa sono disposto a sacrificare?", affrontando sfide finanziarie che richiedono pensiero critico e problem-solving, gli studenti rafforzano non solo la loro consapevolezza finanziaria, ma anche il loro ragionamento strategico e la consapevolezza di sé. Queste competenze sono essenziali per costruire fiducia e capacità di gestire il benessere finanziario per tutta la vita.

Motivazione orientata agli obiettivi attraverso obiettivi finanziari personali

All'inizio del gioco, gli studenti scelgono tra quattro obiettivi finanziari ambiziosi: viaggiare all'estero, avviare un'attività, proseguire gli studi o sostenere l'indipendenza. Questo inquadramento personale consente agli studenti di vedere l'alfabetizzazione finanziaria come un mezzo per realizzare i propri sogni, non solo per gestire le spese. Questi obiettivi personalizzano l'esperienza, aiutando gli studenti a **collegare l'alfabetizzazione finanziaria ai propri sogni, valori e progetti di vita a lungo termine**. Questo aiuta gli studenti a collegare il comportamento finanziario a breve termine a una visione a lungo termine, spostando la mentalità dalla sopravvivenza alla pianificazione strategica.

Consentire un utilizzo flessibile in contesti formali e non formali

Riconoscendo la diversità degli ambienti educativi, MAYFIN è progettato come uno strumento flessibile. Può essere utilizzato in modo indipendente per l'apprendimento autonomo, in modo collaborativo in sessioni di gruppo o tra pari, e attraverso materiali stampabili, strategie offline e attività per contesti low-tech. Con il supporto di questa Guida Metodologica, MAYFIN fornisce agli educatori metodi adattabili per promuovere la competenza finanziaria in un'ampia gamma di contesti.

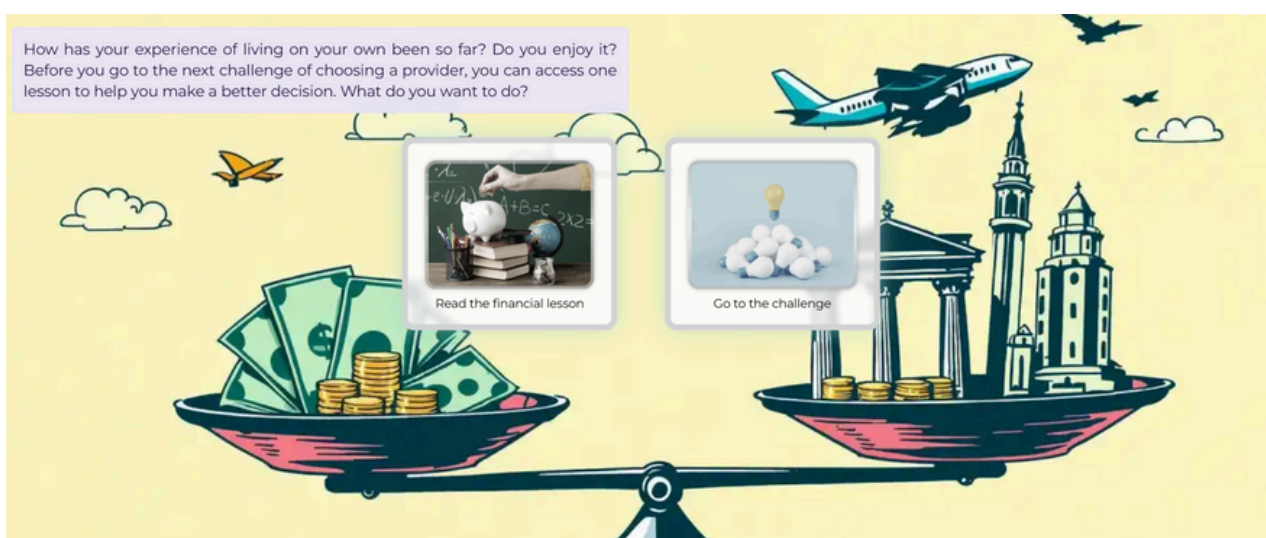


Ruolo dell'educatore nell'educazione finanziaria dei giovani e nella risposta alle sfide dei gruppi vulnerabili

L'educazione finanziaria è più efficace quando riflette la vita reale, i valori e le sfide degli studenti. Sebbene MAYFIN supporti l'alfabetizzazione finanziaria attraverso la gamification, un coinvolgimento significativo, soprattutto per i giovani che affrontano difficoltà sociali o economiche, richiede più che semplici informazioni. Richiede fiducia, rilevanza emotiva e un legame con l'esperienza vissuta.

I giovani di oggi si trovano ad affrontare molte pressioni: incertezza economica, aspettative sociali, distrazioni digitali e spesso mancanza di modelli finanziari. **Per i giovani svantaggiati, il denaro è spesso legato a stress, segretezza o vergogna.** Alcuni non hanno accesso a strumenti finanziari di base, come conti bancari o internet, o non hanno la confidenza per porre domande. In questo contesto, il ruolo dell'educatore diventa non solo utile, ma trasformativo.

Non è necessario essere esperti finanziari per supportare i giovani nello sviluppo dell'alfabetizzazione finanziaria. Ciò che conta di più è **creare uno spazio sicuro e di supporto in cui gli studenti possano esplorare le questioni finanziarie senza paura o giudizio.** L'alfabetizzazione finanziaria non riguarda solo la comprensione dei numeri, ma anche la capacità di prendere decisioni ponderate sotto pressione. Competenze come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e l'auto-riflessione sono essenziali per gestire sia le spese quotidiane che la pianificazione finanziaria a lungo termine.





Se gli argomenti finanziari vi sembrano poco familiari, iniziate a sviluppare queste competenze utilizzando esempi concreti e pertinenti alla vita degli studenti, come la gestione del reddito part-time, la divisione dell'affitto con gli amici o il supporto alla famiglia. **Discutere di scelte concrete e delle loro conseguenze aiuta a rendere l'apprendimento finanziario comprensibile e pratico.** È importante sottolineare che il comportamento finanziario è plasmato dalle circostanze tanto quanto dalla conoscenza, quindi queste conversazioni devono evitare giudizi e riconoscere le barriere strutturali.

Altrettanto importante è **mostrare ai giovani come accedere alle informazioni e agli strumenti di supporto.** Puoi svolgere un ruolo fondamentale aiutando gli studenti a identificare fonti attendibili, a porre le domande giuste e a chiedere consiglio agli altri. Anche quando non hai tutte le risposte, dare l'esempio su come trovarle mettendo in contatto gli studenti con professionisti del settore bancario, ONG o strumenti digitali adatti ai giovani può creare fiducia e indipendenza.

Una conoscenza pratica e accessibile è fondamentale. **Molti studenti non hanno familiarità con nozioni di base** come aprire un conto in banca, evitare truffe o far valere i propri diritti finanziari. L'uso di un linguaggio semplice, immagini e spiegazioni dettagliate, soprattutto per gli studenti migranti, con scarse competenze alfabetiche o che non hanno familiarità con i sistemi locali, garantisce l'inclusività. Il coinvolgimento di adulti, come operatori o mentori della comunità, aggiunge un contesto prezioso e crea ponti tra informazione e azione.








Ascoltare è essenziale. **Alcuni studenti potrebbero non sentirsi a proprio agio nel parlare apertamente di denaro**, soprattutto se lo associano ad ansia o fallimento. Offrite canali di espressione anonimi o riflessivi e valorizzate il lato emotivo delle scelte finanziarie. Attività come la narrazione, la scrittura di un diario, la creazione di vision board o esercizi sul "sé futuro" aiutano a collegare le abitudini quotidiane ad aspirazioni a lungo termine come l'istruzione, l'indipendenza o i viaggi.

L'utilizzo di approcci interattivi e collaborativi, come giochi di ruolo, simulazioni o sfide di gruppo, può rendere l'apprendimento più accessibile e piacevole. Questi formati sono particolarmente efficaci per studenti eterogenei e riducono lo stigma mostrando le sfide comuni. Laddove l'accesso digitale sia limitato, è opportuno fornire risorse stampabili e garantire che gli strumenti digitali siano introdotti in modo inclusivo, senza presupporre esperienze pregresse.

Sostenere l'alfabetizzazione finanziaria non è un evento una tantum. Soprattutto per i giovani vulnerabili, costanza, incoraggiamento e fiducia sono fondamentali. Fate dei controlli regolari, celebrate i piccoli progressi e dimostrate che l'incertezza fa parte del processo. Anche quando non siete sicuri, la vostra apertura e il vostro impegno nel trovare insieme le risposte trasmettono un messaggio forte: imparare a gestire il denaro è un viaggio, e non devono affrontarlo da soli.



L'alfabetizzazione finanziaria consiste nel migliorare la comprensione del contesto e degli strumenti finanziari e nello sviluppare la capacità di agire. Si tratta di aiutare i giovani a comprendere le proprie opzioni, a gestire l'incertezza e a immaginare un futuro in cui possano fare scelte consapevoli. Come educatori, avete l'opportunità unica di coltivare questo senso di possibilità, non necessariamente fornendo tutte le risposte, ma supportando i giovani nell'acquisizione delle conoscenze, delle competenze e della fiducia in se stessi per plasmare la propria vita finanziaria.

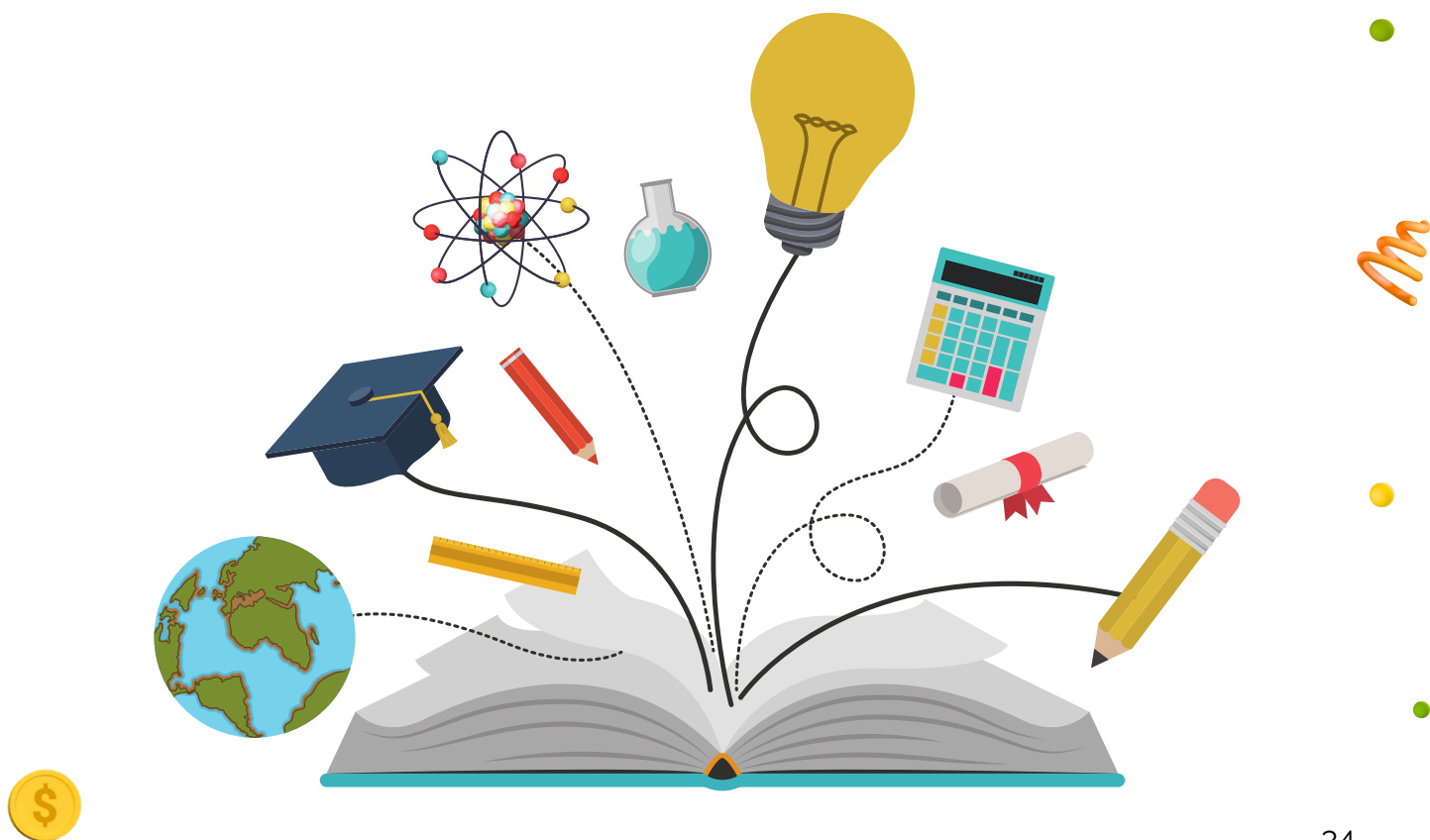


Conclusioni finali per gli educatori

Quando si utilizzano o si sviluppano strumenti di educazione finanziaria per i giovani, gli educatori dovrebbero prendere in considerazione l'integrazione di questi **principi chiave del gioco MAYFIN**:

- Parti dalla realtà dello studente: rendi i contenuti personalmente rilevanti ed emotivamente fondati.
- Utilizzare formati visivi ed esperienziali: coinvolgere attraverso metodi pratici, ludici e senza barriere.
- Sviluppare un apprendimento riflessivo e basato sui valori: promuovere l'interiorizzazione, non la memorizzazione.
- Incoraggiare la riflessione e l'azione a lungo termine: aiutare i giovani a collegare le scelte agli obiettivi futuri.
- Adattare per l'inclusione: considerare diversi livelli di alfabetizzazione, background culturale e sicurezza all'interno del pubblico.

Se applicati insieme, questi principi possono aiutare l'educazione finanziaria a trasformarsi da una materia basata sulla conformità a **un'esperienza trasformativa** che sviluppa competenze che dureranno tutta la vita e rafforza l'inclusione sociale ed economica dei giovani.





LA GAMIFICATION NELL'EDUCAZIONE DEI GIOVANI

(CONTESTO PEDAGOGICO)



3

3.1 Che cosa è la gamification?

La gamification si riferisce all'applicazione di elementi, principi e tecniche di game design in contesti non ludici. In ambito educativo, ciò include l'integrazione di meccanismi come sistemi di punteggio, competizione, monitoraggio dei progressi, avatar, premi, missioni e sfide per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. L'obiettivo finale è rendere l'apprendimento più piacevole e interattivo, incoraggiando un interesse duraturo e un senso di realizzazione. Sfruttando elementi che rendono i giochi divertenti e coinvolgenti, gli educatori possono creare ambienti che ispirano gli studenti a partecipare attivamente e a raggiungere i propri obiettivi educativi.

La gamification non consiste solo nell'aggiungere giochi alla didattica, ma anche nel progettare esperienze di apprendimento che imitino la struttura motivazionale dei giochi. Elementi come la competizione, la collaborazione, il feedback immediato e le sfide incrementali sono fondamentali per promuovere un ambiente orientato alla crescita. Trasforma la tradizionale ricezione passiva delle informazioni in un percorso attivo e incentrato sullo studente.

3.2 Perché la gamification è importante nell'educazione dei giovani

La gamification si allinea alle abitudini e alle preferenze digitali dei giovani studenti, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e piacevole. Nell'era digitale odierna, i giovani sono immersi nella tecnologia e nei media interattivi fin dalla tenera età. I metodi educativi tradizionali spesso faticano a catturare la loro attenzione. La gamification li incontra nel loro mondo, trasformando i contenuti educativi in qualcosa con cui possono relazionarsi e divertirsi.



Stimola la curiosità, promuove un profondo coinvolgimento e rende più facili da comprendere argomenti complessi. Inoltre, incoraggia la partecipazione di studenti che potrebbero non prosperare in contesti educativi tradizionali, offrendo un modello di apprendimento più inclusivo e di supporto. Consente percorsi di apprendimento personalizzati, dà spazio all'autoespressione e fornisce un feedback immediato, essenziale per l'acquisizione di competenze e la costruzione di fiducia. Rendendo l'apprendimento divertente, la gamification aumenta la memorizzazione, supporta l'insegnamento differenziato e sviluppa le competenze necessarie per il XXI secolo, come la collaborazione, la creatività, il pensiero critico e la comunicazione.

3.3 Benefici pedagogici dell'apprendimento basato sul gioco

L'apprendimento basato sul gioco fornisce una piattaforma olistica per lo sviluppo intellettuale, emotivo e sociale dei giovani. I seguenti sono i vantaggi più significativi:

Principali benefici per lo sviluppo dei giovani

Benefici cognitivi

Miglioramento della risoluzione dei problemi, della logica, del pensiero critico e dell'adattabilità

Benefici comportamentali

Incoraggia la perseveranza, la resilienza e l'autoregolamentazione

Apprendimento collaborativo

Facilita il lavoro di squadra, la comunicazione e il supporto tra pari

Motivazione intrinseca

Crea motivazione rendendo l'apprendimento piacevole e autodiretto

Ambiente di apprendimento sicuro

Lascia spazio al fallimento e all'apprendimento attraverso tentativi ed errori senza conseguenze nel mondo reale



La gamification come strumento di empowerment e partecipazione

La gamification responsabilizza gli studenti consentendo loro di assumersi la responsabilità del proprio percorso di apprendimento. Invece di essere destinatari passivi di informazioni, gli studenti diventano agenti attivi che prendono decisioni, perseguono obiettivi e riflettono sui risultati.

Questa autorizzazione si estende a:

Autodirezione

Gli studenti scelgono i loro percorsi, le loro sfide e il loro ritmo.

Impegno nelle questioni civiche e sociali

I giochi possono simulare le sfide della società, consentendo ai giovani di esplorare temi come la disuguaglianza, la sostenibilità e la cittadinanza.

Partecipazione inclusiva

I giochi riducono le gerarchie tradizionali in classe. Ogni partecipante parte dallo stesso livello e i risultati si basano su impegno, creatività e collaborazione.

Incoraggiamento dei talenti diversi

Che uno studente eccella nella narrazione, nella strategia, nell'empatia o nella logica, i sistemi gamificati possono essere progettati per premiare diverse competenze, convalidando le intelligenze multiple.

Quando utilizzata nel lavoro con i giovani, la gamification può anche fungere da strumento di livellamento sociale, coinvolgendo i giovani emarginati o disamorati che potrebbero sentirsi esclusi dalle strutture di apprendimento convenzionali.



3.4 Panoramica del gioco MAYFIN

Poiché l'alfabetizzazione finanziaria sta diventando una competenza essenziale per affrontare la vita moderna, sono necessari strumenti didattici innovativi per rendere questi argomenti accessibili, soprattutto ai giovani che affrontano sfide sociali o economiche. Il gioco online MAYFIN, sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ "MAYFIN - Sostenere l'alfabetizzazione finanziaria tra i giovani studenti svantaggiati attraverso un approccio multi-azionario", risponde a questa esigenza offrendo un approccio all'educazione finanziaria coinvolgente e incentrato sullo studente.

Come accennato in precedenza, il gioco si compone di 25 micro-scenari, ognuno dei quali simula situazioni finanziarie realistiche, come la gestione di un budget limitato, la gestione di spese impreviste o la scelta di risparmi e prestiti. I giocatori affrontano questi scenari prendendo decisioni, osservando i risultati e riflettendo sulle proprie scelte.

Ad esempio, in uno scenario, i giocatori potrebbero dover stanziare un budget limitato per coprire affitto, cibo e risparmi, affrontando al contempo spese impreviste. Attraverso questo modello di apprendimento esperienziale, gli studenti sviluppano una comprensione più approfondita dei concetti finanziari e delle loro applicazioni pratiche.

Anziché affidarsi ai metodi didattici tradizionali, MAYFIN invita i giocatori a esplorare situazioni finanziarie realistiche attraverso scenari interattivi. Dalla gestione di un budget personale alle scelte su risparmi o prestiti, il gioco colloca i giovani studenti in contesti quotidiani e realistici che riflettono le decisioni finanziarie della vita reale. La sua struttura incoraggia l'esplorazione, la riflessione e l'apprendimento attivo.

Disponibile gratuitamente all'indirizzo **<https://mayfin.erasmus.site/game>**, il gioco MAYFIN è adattabile sia ai contesti educativi formali che a quelli non formali, il che lo rende uno strumento inclusivo che supporta l'emancipazione dei giovani e lo sviluppo delle competenze di vita in tutta Europa.



3.5 Utilizzo del gioco MAYFIN in diversi contesti educativi

Nelle scuole (istruzione formale)

Il gioco MAYFIN è uno strumento innovativo per integrare le competenze pratiche nel curriculum scolastico. In ambito scolastico, può essere utilizzato in materie come economia, scienze sociali, etica, matematica e arti linguistiche. Ad esempio, gli insegnanti possono utilizzare MAYFIN per illustrare concetti astratti come l'interesse composto, la gestione del budget o le disparità socio-economiche.

MAYFIN fornisce un quadro per l'apprendimento esperienziale, rafforzando le conoscenze teoriche attraverso un'applicazione concreta. Agli studenti vengono proposti scenari che coinvolgono dilemmi finanziari quotidiani, decisioni civiche o scelte basate sui valori. Questi interventi basati sul gioco possono essere adattati per supportare i curricula nazionali e gli obiettivi educativi, offrendo:

- Simulazioni realistiche delle responsabilità della vita adulta.
- Insegnamento differenziato per studenti con stili di apprendimento diversi.
- Opportunità di apprendimento e valutazione basati su progetti.

Incoraggia discussioni più approfondite in classe e favorisce i collegamenti tra contenuti accademici ed esperienze personali.

Nei centri giovani (educazione non formale)

Nei centri giovani, l'apprendimento è spesso più flessibile e basato sull'esperienza. MAYFIN può essere utilizzato durante workshop, campi estivi, o attività extrascolastiche per migliorare competenze come il processo decisionale, la responsabilità civica e l'alfabetizzazione finanziaria.



I facilitatori possono adattare il contenuto del gioco all'età, al background o al contesto locale dei partecipanti. Il contesto informale consente ai giovani di:

- Esplorare l'identità e l'autonomia.
- Sviluppare competenze di costruzione della comunità.
- Affrontare le sfide sociali rilevanti per il loro ambiente.

Il gioco diventa non solo uno strumento educativo, ma uno spazio di dialogo, creatività e sostegno reciproco.

Nei workshop online o nell'apprendimento misto

L'apprendimento digitale è diventato sempre più essenziale e l'adattabilità di MAYFIN lo rende adatto sia ai modelli online che a quelli ibridi. Le piattaforme online possono ospitare sessioni di gioco multigiocatore, missioni basate su scenari e diari di riflessione. Negli ambienti di apprendimento misto, gli educatori possono combinare il gioco digitale con workshop in presenza, compiti e progetti di gruppo.

I vantaggi includono:

- Maggiore flessibilità per gli studenti che vivono in zone remote o rurali.
- Integrazione di contenuti multimediali (video, quiz, forum).
- Maggiore accessibilità per studenti diversi.
- Feedback e analisi in tempo reale per monitorare i progressi.

Gli insegnanti possono anche integrare piattaforme di social media o strumenti collaborativi come Google Docs o bacheche Miro per la riflessione e l'analisi post-partita.



3.6 Esempi concreti tratti dalla pratica

Esempio scolastico

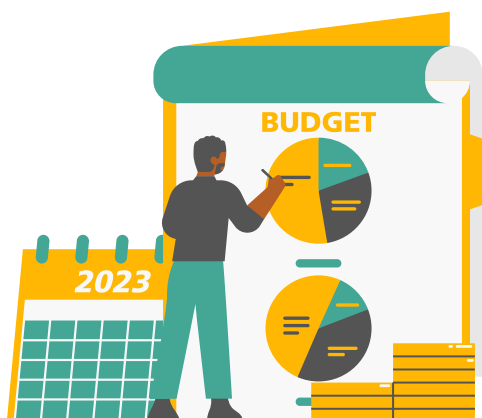
Katerina Stylianou, insegnante di grande esperienza che lavora con giovani con disabilità, ha affermato che il gioco MAYFIN è stato accolto molto bene dai suoi studenti. Ha sottolineato come la grafica accattivante e i minigiochi interattivi del gioco abbiano catturato l'attenzione degli studenti e reso l'apprendimento dell'alfabetizzazione finanziaria piacevole e accessibile.

"Per molti dei miei studenti, concetti finanziari astratti come il risparmio o la gestione del budget sono difficili da comprendere solo attraverso i libri di testo", ha spiegato Katerina. "Ma con MAYFIN, hanno potuto esplorare questi concetti in modo pratico, e ho notato un vero aumento della loro fiducia in se stessi".

Ha sottolineato che il gioco ha semplificato con successo concetti finanziari complessi, aiutando gli studenti ad acquisire sicurezza nella gestione del denaro. Katerina è ottimista sul potenziale del gioco di trasformare l'educazione finanziaria e lo consiglia come strumento coinvolgente che motiva gli studenti a partecipare attivamente.

Nei centri giovanili (educazione non formale)

Eleni Kyriakou, un'educatrice che lavora con giovani in situazioni socio-economiche svantaggiate, ha espresso grande soddisfazione per gli scenari completi e pratici del gioco. Ha osservato che il gioco ha aiutato i giovani a comprendere meglio i concetti finanziari e ad applicarli alle situazioni quotidiane, rafforzando la loro fiducia in se stessi.



"Ciò che ho apprezzato di più è stato il modo in cui il gioco mette i ragazzi in situazioni realistiche con cui possono identificarsi", ha detto Eleni. "Offre loro la possibilità di prendere decisioni, vedere i risultati e imparare in un modo che sembra stimolante, piuttosto che teorico".

Eleni ha sottolineato che il gioco ha anche promosso un positivo senso di identità europea tra i partecipanti. Considera MAYFIN uno strumento innovativo e inclusivo, adattabile alle diverse esigenze degli studenti, e ne ha elogiato il potenziale per migliorare l'educazione finanziaria in diversi contesti giovanili.

3.7 Come integrare la gamification nella pratica del lavoro giovanile

Una gamification efficace richiede una pianificazione attenta, obiettivi chiari e una profonda comprensione dei partecipanti. Ecco alcuni consigli chiave:



Suggerimenti per facilitatori ed educatori

1

Stabilisci obiettivi chiari

Decidi cosa vuoi che i giovani imparino (ad esempio, risparmiare, fare un budget, prendere decisioni)

2

Inizia in modo semplice

Inizia con attività facili per aumentare la fiducia in te stesso e ridurre la paura del fallimento

3

Unisci lavoro di squadra e divertimento

Combina la competizione amichevole con i compiti di gruppo per incoraggiare la cooperazione

4

Usa le storie

Inquadra il gioco in situazioni di vita reale per renderlo più coinvolgente

5

Adattarsi al proprio gruppo

Adatta il gioco all'età, alle capacità e agli interessi. Mantienilo semplice per i giocatori più giovani.

6

Lascia che i giovani aiutino

Invitali a cambiare le regole o a creare nuove sfide. Stimola la creatività e il senso di responsabilità.

7

Parla dopo aver giocato

Fai domande come "Cosa hai imparato?" o "Cosa faresti diversamente?"

8

Combina con altri strumenti

Utilizza la scrittura di un diario, i dibattiti o l'arte per rafforzare l'apprendimento

9

Celebra il progresso

Utilizzare badge, certificati o un muro del successo per riconoscere i risultati ottenuti

Adattare il gioco a gruppi e contesti diversi

1

Rendilo riconoscibile

Utilizza nomi locali, denaro e situazioni finanziarie reali che si adattino al mondo dei partecipanti

2

Mantienilo accessibile

Utilizza istruzioni semplici, più lingue, caratteri grandi o audio per aiutare tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità

3

Offri diversi formati

Fornisci versioni stampabili o offline per luoghi con poca o nessuna connessione Internet o dispositivi

4

Mischia età diverse

Lascia che i giovani più grandi aiutino i più giovani, incoraggiando il lavoro di squadra e il tutoraggio

5

Usa argomenti locali

Includere temi che corrispondono alla vita sociale ed economica della comunità

6

Personalizza le scelte

Lascia che i giocatori scelgano personaggi o obiettivi che corrispondono ai loro sogni per aumentare la motivazione.

7

Sii sensibile

Evita argomenti difficili che potrebbero turbare alcuni giovani o offri modi per evitarli in sicurezza



3.8 Conclusione

La gamification, come dimostra il gioco MAYFIN, offre un modo pratico e coinvolgente per educare i giovani. Aiuta a imparare attraverso l'esperienza in un contesto sicuro, sviluppando competenze pratiche che vanno oltre la semplice conoscenza finanziaria, tra cui capacità decisionali e senso di responsabilità. MAYFIN promuove il pensiero critico sul denaro, rafforzando fiducia in se stessi e resilienza.

La gamification migliora l'istruzione aumentando il coinvolgimento, la motivazione, l'inclusività e la crescita personale. Mentre l'Europa si trova ad affrontare sfide come la disoccupazione giovanile e il disimpegno sociale, strumenti come MAYFIN forniscono soluzioni pertinenti e innovative.

In definitiva, la gamification integra i metodi di insegnamento tradizionali, incoraggiando gli educatori ad adottare approcci di apprendimento attivi, inclusivi e significativi che preparino i giovani al futuro.





IMPARARE DAL PASSATO

I RISULTATI DELLA RICERCA NELL'EDUCAZIONE



4

4.1 Perché la storia è importante nell'educazione finanziaria

Quando parliamo di denaro con i giovani, spesso dimentichiamo che i loro atteggiamenti si sono formati nel tempo. Queste prospettive derivano da storie tramandate in famiglia, titoli di giornali letti da bambini e dalla memoria collettiva di momenti che hanno sconvolto intere economie: una recessione che ha colpito i loro genitori, un cambio di valuta che ha confuso i loro nonni o un'improvvisa disoccupazione nella loro comunità.

Comprendere queste esperienze storiche non significa memorizzare date. Si tratta di riconoscere come prendono forma abitudini, paure e aspettative finanziarie. Per molti, i comportamenti legati al denaro vengono appresi indirettamente, da come la propria famiglia ha gestito le avversità o da quali tipi di rischi erano considerati "normali" nel loro ambiente.

Aiutare i giovani ad esplorare la storia economica del proprio Paese e a confrontarla con quella degli altri apre le porte a una più profonda alfabetizzazione finanziaria. Una cultura che va oltre i numeri e i bilanci, e include cultura, resilienza e le lezioni apprese dalle generazioni precedenti. Questa prospettiva dà più significato alle loro decisioni attuali e li aiuta ad affrontare il futuro con maggiore consapevolezza e fiducia.



Risultati chiave della mappatura delle esperienze economiche nazionali

PR1—"Mappatura delle esperienze economiche nazionali: imparare dal passato per preparare il futuro"—è stato il primo risultato del progetto MAYFIN. Il suo obiettivo era ricercare e analizzare gli eventi economici chiave in ciascun paese partner che hanno plasmato i comportamenti finanziari collettivi, gli atteggiamenti e le politiche pubbliche.

Ogni partner ha elaborato una cronologia delle principali tappe finanziarie nazionali degli ultimi 30-40 anni, accompagnata da riflessioni su come questi eventi abbiano influenzato la fiducia dei cittadini nelle istituzioni, le abitudini di risparmio, l'uso del credito e le aspettative di sicurezza finanziaria. L'analisi comparativa ha mostrato come la cultura finanziaria vari in Europa, rivelando al contempo elementi comuni: consapevolezza indotta dalla crisi, divari generazionali nella conoscenza e l'eredità delle transizioni economiche.

4.2 Perché questo è rilevante per l'educazione dei giovani



Perché è rilevante?

I giovani in Europa oggi affrontano un'elevata incertezza economica. Inflazione, carenza di alloggi, debito studentesco e precarietà lavorativa fanno parte della loro realtà quotidiana. Eppure molti non hanno gli strumenti per capire perché le cose stanno come stanno. Collegare l'alfabetizzazione finanziaria agli eventi storici consente agli educatori di:

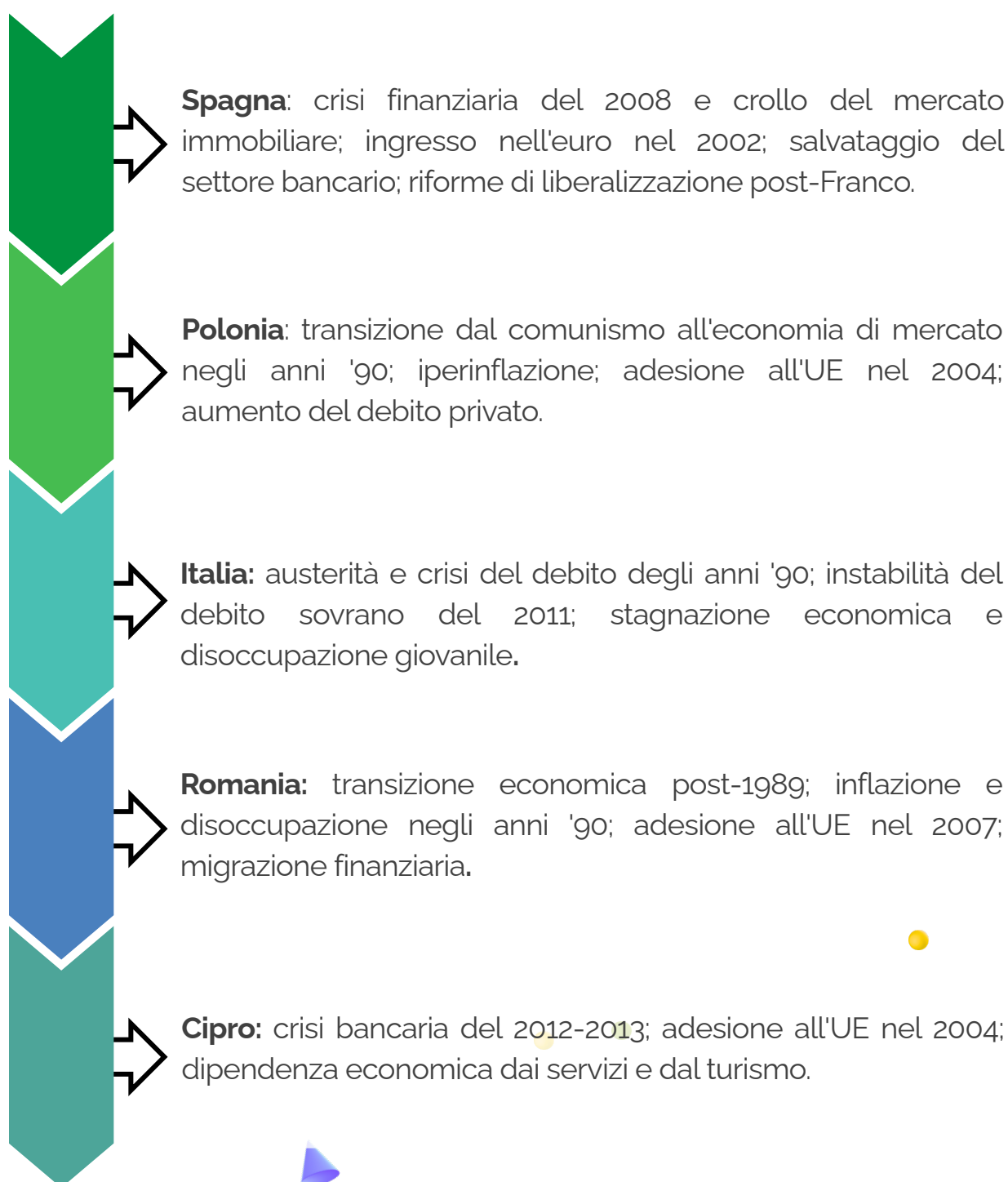
- Spiegare le radici degli attuali sistemi economici e delle disuguaglianze.
- Mostrare l'impatto delle decisioni politiche sulla vita finanziaria quotidiana.
- Incoraggiare la riflessione sugli atteggiamenti culturali (ad esempio, risparmio contro credito, assunzione di rischi contro cautela).
- Collegare la storia economica alla consapevolezza civica e al processo decisionale informato.



Collocando il gioco MAYFIN in una narrazione più ampia, diamo ai giovani non solo gli strumenti per giocare, ma anche per capire *perché* gli scenari che incontrano sono importanti.

4.3 Riepilogo cronologico: eventi economici nazionali

I diversi eventi descritti nel riepilogo aiutano gli studenti a comprendere perché i diversi paesi presentano diversi livelli di fiducia finanziaria, adozione digitale o tolleranza al rischio. Di seguito è riportato un breve riepilogo degli eventi chiave di ciascun paese partner identificato nel PR1 "Mappatura delle esperienze economiche nazionali":



4.4 Integrare la storia nell'esperienza di gioco MAYFIN

Una delle sfide più grandi nell'educazione finanziaria è aiutare i giovani a vedere il denaro non solo come numeri o regole, ma come qualcosa di profondamente connesso alla vita reale: alle nostre famiglie, alle nostre comunità e al nostro passato. Le decisioni finanziarie non sono basate sul nulla. Sono plasmate dalle storie che abbiamo ascoltato, dagli eventi che abbiamo vissuto e persino dal modo in cui le generazioni precedenti hanno imparato ad affrontare l'incertezza.

È qui che il gioco MAYFIN diventa più di una semplice simulazione. Diventa uno strumento per riflettere su come le abitudini finanziarie – e le paure o le speranze che le sostengono – abbiano radici nella storia. Gli scenari rispecchiano le situazioni che molte famiglie in Europa hanno affrontato: perdita del lavoro, precarietà, aumento dei costi o la sfida di ripartire da zero. E queste situazioni spesso derivano da cambiamenti più profondi.

Come possono gli educatori portare quella dimensione storica nel gioco?



Si inizia presentando brevemente un evento economico chiave del recente passato del Paese, come la crisi spagnola del 2008 o la transizione all'euro. Non è necessario che si tratti di una lezione frontale. Un breve racconto, un titolo di giornale dell'epoca o anche un aneddoto personale possono essere sufficienti per aiutare gli studenti a calarsi nei panni di qualcuno che deve prendere decisioni difficili in un contesto difficile.



Durante il gioco: Invita alla riflessione

Mentre gli studenti giocano, incoraggiateli a riflettere: questa decisione sarebbe diversa se avessero vissuto una crisi finanziaria? Cosa sarebbe successo se i loro genitori avessero perso il lavoro o se i loro risparmi avessero improvvisamente perso valore? Queste domande aiutano a infondere empatia e profondità nelle scelte che prendono nel gioco.



Dopo il gioco: collega i puntini

Una volta terminato il gioco, prendetevi del tempo per un debriefing. Chiedete agli studenti cosa li ha sorpresi, cosa li ha resi difficili e se vedono parallelismi con eventi di cui hanno appreso o sentito parlare dalle loro famiglie. Una breve discussione o un esercizio di riflessione possono trasformare il gioco in un'esperienza di riflessione.



Approfondimento: ripensare lo scenario

Per i gruppi più avanzati, invitate gli studenti a rielaborare uno scenario MAYFIN come se fosse ambientato in un momento storico specifico. In che modo vivere in Romania negli anni '90 o a Cipro nel 2013 cambierebbe la storia? Quali sfide affronterebbe il personaggio? Questo incoraggia la creatività e il pensiero critico.

4.5 Conclusione

Collegando l'alfabetizzazione finanziaria agli eventi storici, gli educatori possono offrire ai giovani un approfondimento di come si formano i comportamenti finanziari. I risultati del PR1 e gli scenari storici aiutano gli studenti a collegare il passato al presente, promuovendo il pensiero critico, l'empatia e un processo decisionale consapevole. Abbinato al gioco MAYFIN, questo approccio trasforma l'educazione finanziaria in un'esperienza significativa, coinvolgente e riflessiva.





IL GIOCO MAYFIN



5

5. Introduzione

In un'epoca in cui l'alfabetizzazione finanziaria è sempre più riconosciuta come una competenza fondamentale per la vita, sono necessari strumenti innovativi per preparare gli studenti a prendere decisioni finanziarie concrete. Il gioco online MAYFIN, sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ "MAYFIN", è uno di questi strumenti.

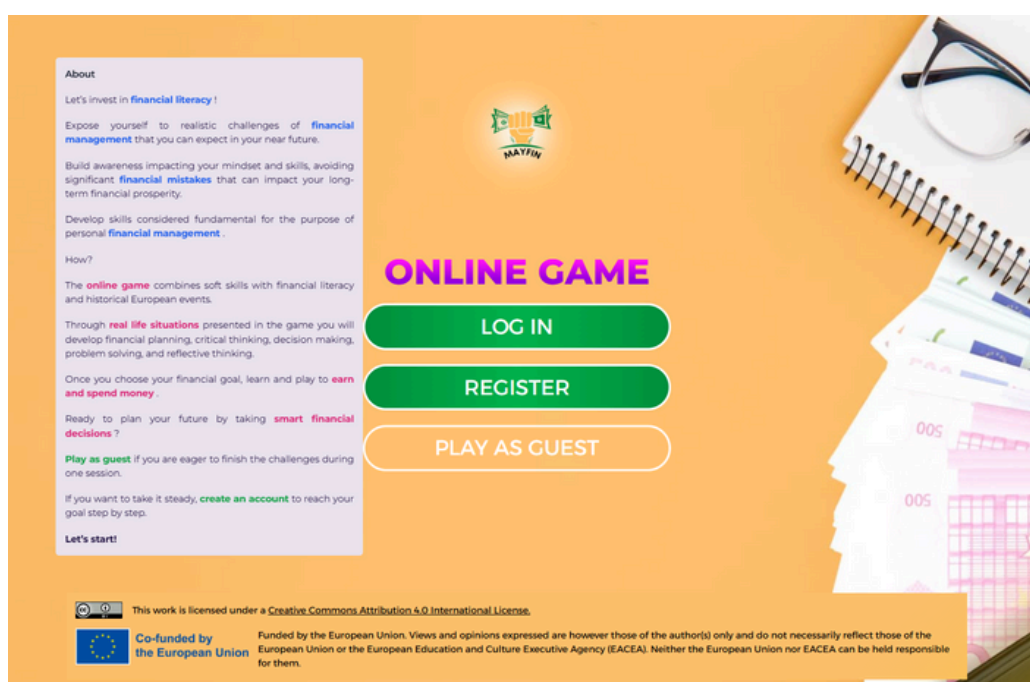
Questo coinvolgente gioco educativo basato su scenari promuove l'alfabetizzazione finanziaria e il pensiero critico, aiutando i giocatori di tutte le età ad acquisire conoscenze finanziarie e sicurezza nel processo decisionale.

Disponibile all'indirizzo <https://mayfin.erasmus.site/game>, il gioco combina narrazioni interattive con scenari finanziari reali per incoraggiare lo sviluppo di competenze pratiche. È progettato per essere allo stesso tempo educativo e accessibile, consentendo agli utenti di esplorare le sfide legate alla gestione del budget, alla spesa, al risparmio e agli investimenti in un ambiente di apprendimento visivamente ricco e contestualizzato.

5.1. Struttura del gioco e flusso di apprendimento

Accedendo al gioco, gli utenti vengono accolti da una schermata iniziale contenente un'introduzione chiara e motivante:

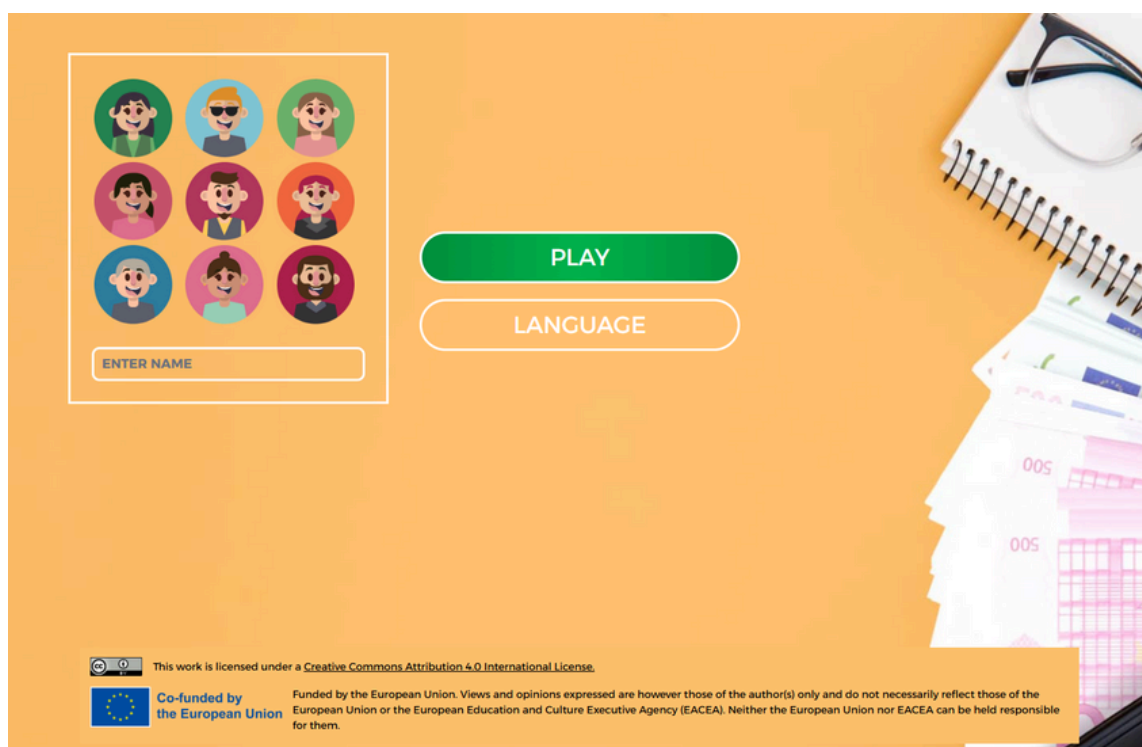
"Investiamo nell'educazione finanziaria! Esponiti alle sfide realistiche di gestione finanziaria che ti aspettano nel prossimo futuro..." Questo messaggio iniziale stabilisce il tono e gli obiettivi del gioco: simulare sfide finanziarie realistiche e aiutare i giocatori a sviluppare competenze chiave necessarie per una salute finanziaria personale a lungo termine.



Dopo aver letto l'introduzione nella schermata principale, l'utente è invitato a personalizzare la propria esperienza **cambiando la lingua del gioco e scegliendo l'avatar** che meglio lo rappresenta. Viene presentata una selezione di personaggi illustrati e diversificati, consentendo agli utenti di selezionare quello con cui si sentono più in sintonia. Questa personalizzazione visiva aggiunge un senso di identità e immersione man mano che i giocatori procedono nel gioco.

Una volta scelto un avatar, all'utente viene chiesto di **inserire il nome utente** desiderato. Se l'utente sceglie di creare un account, il nome utente verrà salvato per gli accessi futuri, consentendogli di proseguire il suo percorso verso il raggiungimento del suo obiettivo finanziario in più sessioni.

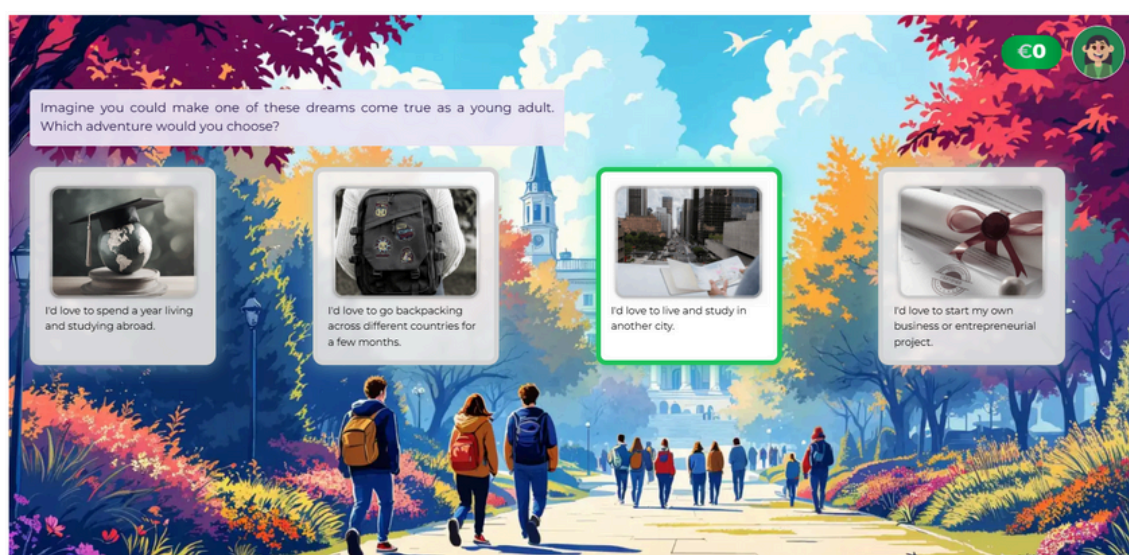
Questa fase di personalizzazione contribuisce a creare un'esperienza più coinvolgente e coinvolgente, preparando il terreno per un processo decisionale ponderato durante tutto il gioco.



5.3 Flusso di gioco

Il gioco è strutturato in **27 capitoli tematici**, ognuno dei quali rappresenta una diversa sfida finanziaria. Questi capitoli non sono solo diversificati, ma anche sequenzialmente logici, guidando lo studente attraverso una progressione di situazioni di vita, dalla scelta di un obiettivo finanziario alle decisioni di spesa quotidiane.

I giocatori iniziano scegliendo uno tra diversi obiettivi finanziari, che fungono da motivazioni generali per tutto il gioco. Questi obiettivi possono includere risparmiare per l'istruzione, acquistare una casa, viaggiare o avviare una piccola attività. In base all'obiettivo selezionato, gli utenti devono poi affrontare una serie di decisioni, ciascuna delle quali contribuisce o ostacola il loro progresso finanziario.



Il flusso di apprendimento non è lineare: gli utenti possono rivisitare i capitoli o scegliere percorsi diversi, ma le conseguenze delle decisioni rimangono persistenti. Alcuni capitoli prevedono minigiochi o interazioni che mettono alla prova competenze come la gestione del budget o la capacità di prendere decisioni sotto pressione.

I giocatori possono scegliere di:

- **Giocare come ospite e completare il gioco in una sessione.**
- **Creare un account, che consentirà loro di tornare al gioco e continuare a progredire in qualsiasi momento.**

5.4 Tipi di scenari e obiettivi educativi

Ogni capitolo del gioco MAYFIN si basa su scenari di vita reale che i giovani adulti affrontano tipicamente. L'attenzione non si concentra solo sulle decisioni finanziarie, ma anche sulla pianificazione della vita, sui valori e sulle priorità personali. Alcuni esempi di scenari includono:

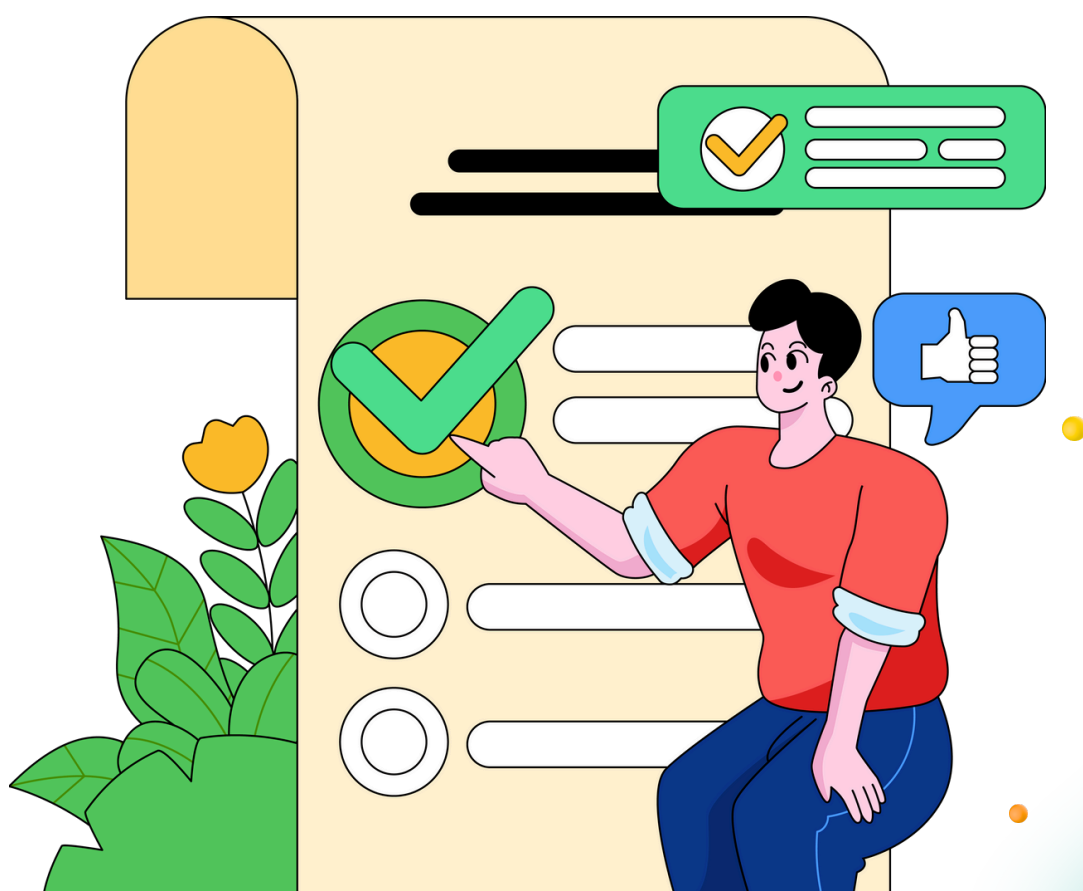
- **Trovare un posto dove vivere:** confrontare le opzioni di affitto, capire i costi degli alloggi, gestire le spese impreviste.
- **Scegliere un lavoro:** valutare stipendio, soddisfazione lavorativa, stabilità e sede.
- **Gestione dei trasporti:** confronto tra trasporto pubblico, proprietà di automobili ed efficienza dei costi.
- **Fare acquisti responsabilmente:** evitare acquisti impulsivi, stanziare fondi per le necessità, distinguere desideri e bisogni.
- **Rimborso dei debiti e risparmio per le emergenze:** comprendere i tassi di interesse, i pagamenti minimi e l'impatto a lungo termine dei comportamenti finanziari.



5.5 Obiettivi educativi



Ogni decisione presa nel gioco rafforza queste competenze fondamentali, promuovendo non solo l'acquisizione di conoscenze, ma anche un cambiamento comportamentale nei confronti delle finanze.



5.6 Accesso, versioni linguistiche e compatibilità della piattaforma

Il gioco online MAYFIN è un'applicazione web accessibile tramite browser moderni senza la necessità di download o installazioni. È ottimizzato principalmente per l'uso su desktop e laptop, sebbene possa essere accessibile anche su dispositivi mobili a seconda del browser e delle dimensioni dello schermo dell'utente.

Versioni linguistiche

Il gioco è disponibile in sei lingue europee oltre all'inglese, il che lo rende adatto all'uso in diversi contesti educativi.

Questa progettazione multilingue favorisce l'apprendimento inclusivo e rende lo strumento altamente adattabile a classi e ambienti di apprendimento diversi in tutta Europa.



5.7 Istruzioni per i facilitatori

Il gioco online MAYFIN è un'applicazione web accessibile tramite browser moderni senza la necessità di download o installazioni. È ottimizzato principalmente per l'uso su desktop e laptop, sebbene possa essere accessibile anche su dispositivi mobili a seconda del browser e delle dimensioni dello schermo dell'utente.

Preparazione



Esecuzione della sessione



Chiusura della sessione

01

DISCUTERE I PUNTI CHIAVE

Riepiloga i principali punti di apprendimento dei capitoli, concentrandoti su come i giocatori hanno gestito le proprie finanze, superato gli ostacoli e raggiunto (o mancato) i propri obiettivi finanziari

02

ANALIZZARE IL PROCESSO DECISIONALE

Incoraggia gli studenti a condividere quali decisioni hanno trovato più difficili e perché. Evidenzia compromessi, conseguenze e come questi si relazionano alla pianificazione finanziaria nella vita reale.

03

RIFLETTI SULLE TUE ABITUDINI PERSONALI

Chiedi agli studenti di identificare quali scenari di gioco riflettono i loro attuali comportamenti o abitudini finanziarie. Discutete su cosa potrebbero cambiare o migliorare in base ai risultati del gioco.

04

CONNETTITI ALLA VITA REALE

Guida gli studenti a tracciare parallelismi tra le loro esperienze di gioco e situazioni di vita reale, come la gestione di un budget mensile, il risparmio per un acquisto o la gestione di spese impreviste

Adattare il gioco a diverse fasce d'età o ambienti di apprendimento

**Studenti
adolescenti
(13-17)**

Utilizza il gioco guidato con maggiore interazione da parte dell'insegnante. Sottolinea concetti di base come la gestione del budget, la distinzione tra bisogni e desideri o la gestione della paghetta.

Adulti (18+)

Inquadra il gioco come uno sviluppo professionale. Incoraggiare una riflessione più approfondita e l'applicazione nel mondo reale (ad esempio, programmi di educazione finanziaria sul posto di lavoro)

**Progetti di
gruppo per
studenti
adolescenti o**

Utilizza la condivisione dello schermo nelle lezioni online per giocare in squadra. Assegna capitoli specifici come compiti a casa, seguiti da una discussione in classe



5.5 Idee per l'accessibilità digitale e l'adattamento offline

Il gioco MAYFIN è progettato tenendo conto dell'accessibilità digitale:

- **Immagini ad alto contrasto**
- **Caratteri leggibili**
- **Struttura di navigazione chiara**

Tuttavia, per gli ambienti con accesso digitale limitato, gli educatori possono adattare l'esperienza offline:

Idee di adattamento offline

- **Schede scenario**: crea schede stampabili con scenari di gioco e opzioni. Gli studenti discutono e scelgono le loro risposte in gruppo.
- **Gioco di ruolo**: ricrea i capitoli come simulazioni in classe con ruoli e percorsi decisionali.
- **Schede di lavoro**: utilizza le schede di lavoro per riprodurre gli esercizi di budget o gli alberi decisionali del gioco.

Accesso diretto al gioco

Studenti e insegnanti possono accedere direttamente al gioco MAYFIN tramite:

- <https://mayfin.erasmus.site/game>
- Oppure tramite la pagina del progetto: <https://mayfin.erasmus.site/project-results/> cliccando su "Gioca" nella sezione "Gioco online".

5.6 Conclusione

Il gioco online MAYFIN offre un modo ricco e pratico per introdurre l'alfabetizzazione finanziaria attraverso l'apprendimento interattivo. Simulando le sfide finanziarie della vita in un formato accessibile e multilingue, prepara gli studenti a navigare il loro futuro con sicurezza e competenza. Che venga utilizzato in classe, nei programmi di formazione o in contesti di apprendimento informale, MAYFIN si distingue come una potente risorsa educativa per favorire decisioni finanziarie intelligenti.



PANORAMICA DEI FOCUS GROUP/INTERVISTE CON EDUCATORI E OPERATORI CHE LAVORANO CON I GIOVANI

6

6.1 Scopo delle consultazioni

I focus group e le interviste condotti nei sei paesi partner sono stati un passaggio fondamentale per garantire la pertinenza e l'efficacia del gioco e della guida metodologica MAYFIN. Queste consultazioni miravano a raccogliere informazioni da educatori, operatori e altri stakeholder che lavorano a diretto contatto con i giovani. Comprendendo le loro esperienze, sfide ed esigenze, il progetto ha cercato di creare strumenti non solo pratici e adattabili, ma anche in linea con le realtà dei diversi contesti educativi e culturali.

Gli obiettivi principali delle consultazioni erano:

- Identificare lo stato attuale dell'educazione all'alfabetizzazione finanziaria in ciascun paese partner, comprese le pratiche, gli strumenti e le lacune esistenti.
- Esplorare gli atteggiamenti verso l'apprendimento basato sul gioco e valutare il potenziale del gioco MAYFIN come strumento educativo.
- Comprendere le esigenze specifiche degli educatori e degli operatori per implementare efficacemente il gioco e guidarli nei loro contesti.
- Evidenziare gli ostacoli e i fattori che facilitano l'adozione del gioco MAYFIN, assicurando che il prodotto finale sia accessibile, inclusivo e di impatto.
- Raccogliere raccomandazioni per integrare il gioco in contesti educativi formali e non formali, con particolare attenzione alla promozione dell'alfabetizzazione finanziaria e delle competenze fondamentali per la vita.

Raccogliendo contributi qualitativi da insegnanti, operatori, personale di ONG e stakeholder del settore educativo, il team del progetto ha garantito che gli strumenti finali, tra cui il gioco digitale MAYFIN e questa guida metodologica, non siano solo pedagogicamente validi, ma anche pertinenti, inclusivi e pratici in diversi contesti europei.



6.2 Cosa abbiamo imparato dagli educatori e dagli operatori che lavorano con i giovani



Le interviste hanno fornito spunti preziosi sulle esperienze, le sfide e le prospettive di educatori e operatori nei sei paesi partner. Questi risultati hanno evidenziato sia le opportunità che gli ostacoli nell'erogazione di programmi di educazione finanziaria e nell'integrazione di strumenti come il gioco MAYFIN nel loro lavoro.



Molti educatori hanno notato che l'educazione finanziaria è ancora poco sviluppata o implementata in modo incoerente sia nei contesti scolastici che in quelli del lavoro con i giovani. Nell'istruzione formale, è spesso limitata a lezioni isolate in materie come matematica, educazione civica o scienze sociali, senza applicazioni pratiche o una progressione strutturata. In alcuni paesi, come Italia e Portogallo, l'alfabetizzazione finanziaria è supportata da strategie o quadri nazionali.

Tuttavia, l'implementazione varia notevolmente, in particolare tra i diversi gruppi socioeconomici. Gli educatori si affidano spesso a metodi tradizionali, come esercizi sui libri di testo, discussioni e giochi di ruolo, con un uso limitato di strumenti digitali o giochi. Al contrario, gli educatori non formali e gli operatori giovanili adottano approcci più pratici, tra cui workshop, simulazioni, dibattiti e budgeting basato su scenari, sebbene si trovino ad affrontare limitazioni di tempo, risorse e accesso a strumenti ben progettati.

I partecipanti provenienti da tutti i paesi hanno evidenziato il crescente stress finanziario tra i giovani, in particolare per quanto riguarda l'inflazione, le abitudini di spesa digitale e le pressioni derivanti dalla cultura consumistica. Gli educatori hanno osservato che molti hanno difficoltà con la gestione del budget di base, la pianificazione a lungo termine e la comprensione del credito e del risparmio. Queste sfide sono spesso più evidenti nelle comunità svantaggiate, dove l'assistenza familiare è limitata.




Nonostante questi ostacoli, gli educatori hanno espresso un forte entusiasmo per metodi innovativi e coinvolgenti, in particolare la gamification, riconoscendone il potenziale per coinvolgere gli studenti e rendere più comprensibili concetti finanziari astratti. Sebbene molti partecipanti avessero una limitata esperienza pregressa con i giochi educativi, si sono dichiarati aperti all'utilizzo del gioco MAYFIN, a condizione che fosse intuitivo, ben progettato e accompagnato da istruzioni chiare. La gamification è stata considerata particolarmente efficace per motivare gli studenti, incoraggiare la sperimentazione e collegare l'apprendimento alle decisioni della vita reale.

Tuttavia, sono stati identificati diversi ostacoli all'implementazione. Tra questi, l'accesso limitato alle infrastrutture digitali, soprattutto nelle aree rurali o con risorse insufficienti, nonché la mancanza di formazione e di fiducia tra gli educatori nell'utilizzo di strumenti o giochi digitali. Inoltre, i limiti di tempo all'interno di programmi di studio già fitti rendono difficile l'introduzione di nuovi strumenti. Alcuni educatori hanno osservato che i contenuti potrebbero non essere di gradimento per i giovani svantaggiati o non riflettere la loro realtà quotidiana.

Nonostante queste sfide, gli educatori hanno sottolineato i fattori che potrebbero facilitare l'utilizzo efficace del gioco MAYFIN. Hanno sottolineato l'importanza di materiali pre-preparati, come piani di lezione, guide e tutorial video, per semplificare la preparazione e l'implementazione. Hanno inoltre considerato la localizzazione dei contenuti, in modo da riflettere le realtà culturali e socioeconomiche, essenziale per garantire pertinenza e comprensibilità. Anche il riconoscimento e il supporto istituzionale, come l'accreditamento della formazione o l'allineamento ai curricula nazionali, sono stati identificati come fattori chiave per l'adozione. Inoltre, sono state raccomandate versioni offline o a basso consumo di dati del gioco per affrontare i problemi di connettività e garantire l'accessibilità a tutti gli studenti.







Gli educatori hanno sottolineato l'importanza dell'alfabetizzazione finanziaria per i giovani, in particolare per quelli svantaggiati che potrebbero non ricevere assistenza finanziaria a casa. Hanno sottolineato l'importanza di offrire esperienze di apprendimento pratiche e concrete che vadano oltre le conoscenze teoriche per sviluppare il pensiero critico, il processo decisionale e le capacità di problem solving. Hanno visto il gioco MAYFIN come uno strumento promettente per colmare il divario tra concetti finanziari astratti e applicazioni pratiche, promuovendo così l'alfabetizzazione finanziaria e l'empowerment personale.

Ascoltando le voci di educatori e operatori, il progetto ha acquisito una comprensione più approfondita delle sfide e delle opportunità nell'educazione all'alfabetizzazione finanziaria. Queste intuizioni guideranno lo sviluppo del gioco MAYFIN e della sua guida metodologica, garantendone la praticità, l'inclusione e l'impatto in diversi contesti educativi.

Principali esigenze per un'implementazione di successo dell'alfabetizzazione finanziaria in una struttura e in un curriculum organizzati

- 1** Formazione e supporto per gli insegnanti sono fondamentali, e includono programmi completi, materiali didattici e sviluppo professionale continuo. Riconoscimenti (es. attestati) possono motivare ulteriormente gli educatori.
 - 2** Sono essenziali materiali accessibili e inclusivi, con contenuti localizzati, linguaggio semplificato e opzioni sia digitali che offline per garantire che tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità, possano partecipare.
 - 3** Il supporto istituzionale è fondamentale, con l'alfabetizzazione finanziaria integrata nelle strategie nazionali e sostenuta dalle autorità educative. La collaborazione con ONG e istituzioni finanziarie può fornire risorse aggiuntive.
 - 4** Metodi didattici interattivi, come la gamification attraverso il gioco MAYFIN, e attività pratiche come i giochi di ruolo, sono stati considerati fondamentali per coinvolgere gli studenti. Strumenti di monitoraggio e valutazioni regolari sono inoltre necessari per misurare il successo e adattare il programma secondo necessità.
- 
- 

Opportunità di successo nell'educazione finanziaria non formale

- 1. Ambienti di apprendimento flessibili:** gli ambienti non formali consentono approcci creativi e adattabili, pensati su misura per le esigenze di gruppi diversi, compresi i giovani svantaggiati.
- 2. Coinvolgimento attraverso la gamification:** strumenti interattivi come il gioco MAYFIN rendono l'educazione finanziaria divertente e coinvolgente, aumentando la motivazione e la partecipazione.
- 3. Approccio pratico e concreto:** attività come giochi di ruolo e simulazioni affrontano direttamente le sfide finanziarie del mondo reale, rendendo l'apprendimento immediatamente applicabile.
- 4. Opportunità di apprendimento tra pari:** le discussioni di gruppo e gli esercizi collaborativi promuovono l'apprendimento condiviso, il pensiero critico e il lavoro di squadra.
- 5. Partnership comunitarie:** la collaborazione con ONG, istituzioni finanziarie e organizzazioni locali migliora le risorse, le competenze e i contatti con il mondo reale.



6.3 Contesto nazionale

Comprendere il contesto nazionale è fondamentale per adattare l'educazione all'alfabetizzazione finanziaria alle sfide, alle opportunità e alle sfumature culturali specifiche di ciascun Paese. I risultati di focus group nei Paesi partner hanno evidenziato significative variazioni nelle modalità di approccio all'alfabetizzazione finanziaria, nonché esigenze e priorità specifiche per un'implementazione efficace.

Polonia



In Polonia, l'educazione finanziaria è disomogenea e spesso informale, con argomenti sparsi in materie come matematica ed educazione civica. Gli insegnanti non dispongono di risorse e formazione strutturate e gli strumenti digitali sono raramente utilizzati a causa dell'accesso limitato. Tuttavia, c'è un forte interesse per strumenti come il gioco MAYFIN, a condizione che siano facili da implementare e supportati dalla formazione degli insegnanti. Colmare queste lacune con contenuti localizzati e strumenti pratici può migliorare significativamente l'educazione finanziaria.

Spagna



In Spagna, l'alfabetizzazione finanziaria sta guadagnando visibilità attraverso iniziative come il Piano di Educazione Finanziaria, ma l'attuazione rimane disomogenea. Gli educatori non formali spesso si affidano ad approcci pratici come simulazioni e dibattiti, ma si scontrano con risorse limitate. Gli educatori hanno sottolineato la necessità di contenuti localizzati, opzioni offline e strumenti semplici e intuitivi per coinvolgere i giovani svantaggiati e garantire l'inclusività.

Romania



In Romania, l'educazione finanziaria è facoltativa e dipende fortemente dalle singole scuole e dai singoli insegnanti. Sebbene esista una strategia nazionale per l'educazione finanziaria, l'attuazione è disomogenea, soprattutto nelle aree rurali. Gli insegnanti si sono espressi con favore verso gli strumenti gamificati, ma hanno sottolineato la necessità di guide chiare, allineamento curriculare e versioni offline per superare le difficoltà di accesso digitale.

Cipro



L'alfabetizzazione finanziaria a Cipro è ancora agli inizi, con recenti strategie nazionali che ne promuovono l'inclusione nell'istruzione. Tuttavia, l'attuazione pratica è limitata e gli educatori devono affrontare sfide quali la formazione insufficiente e le infrastrutture digitali inadeguate. Contenuti localizzati, progettazione inclusiva e sostegno istituzionale sono fondamentali per rendere l'alfabetizzazione finanziaria accessibile e rilevante per tutti gli studenti.

Italia



L'Italia rende obbligatoria l'educazione civica e finanziaria nelle scuole, ma la sua attuazione si basa spesso su metodi didattici tradizionali. Gli insegnanti hanno sottolineato la necessità di contenuti semplificati e localizzati che riflettano le realtà degli studenti svantaggiati. Strumenti gamificati come il gioco MAYFIN sono considerati promettenti, ma devono essere facili da usare e adattabili alle limitate risorse digitali scolastiche.



Portogallo




Il Portogallo dispone di un solido quadro nazionale per l'alfabetizzazione finanziaria, ma l'attuazione pratica varia a seconda dei gruppi socioeconomici. Gli educatori hanno sottolineato l'importanza di una progettazione inclusiva, di risorse offline e di contenuti localizzati per rispondere alle esigenze degli studenti svantaggiati. Anche il riconoscimento istituzionale e gli incentivi per gli educatori sono stati identificati come fattori chiave per l'adozione.

6.4 Conclusione

Le informazioni raccolte dalle interviste nei paesi partner evidenziano le diverse sfide e opportunità nell'implementazione dell'educazione all'alfabetizzazione finanziaria. Sebbene ogni paese si trovi ad affrontare circostanze uniche, sono emersi temi comuni: la necessità di risorse strutturate e pratiche, contenuti localizzati e inclusivi e un forte supporto istituzionale e comunitario. Educatori e operatori hanno espresso entusiasmo per strumenti gamificati come il gioco MAYFIN, riconoscendone il potenziale per coinvolgere gli studenti e rendere i concetti finanziari comprensibili.

Tuttavia, un'implementazione efficace richiede di affrontare ostacoli quali infrastrutture digitali limitate, mancanza di formazione e la necessità di contenuti che siano in sintonia con i giovani svantaggiati. Adattando l'educazione all'alfabetizzazione finanziaria ai contesti nazionali, fornendo strumenti accessibili e promuovendo la collaborazione tra educatori, istituzioni e partner della comunità, il progetto MAYFIN può fornire ai giovani competenze finanziarie essenziali.

In definitiva, i risultati di questo capitolo sottolineano l'importanza di ascoltare educatori e operatori, le cui intuizioni sono preziose per definire programmi di educazione finanziaria efficaci, inclusivi e di impatto. Con il loro supporto e le risorse adeguate, l'educazione finanziaria può diventare un'esperienza di apprendimento trasformativa per i giovani di tutta Europa.





SUPPORTARE GLI STUDENTI NELL'USO DEI PRODOTTI MAYFIN

(CONTESTO PRATICO)



7

7.1 Portare il gioco nella pratica educativa

Uno dei principali vantaggi del gioco MAYFIN è la sua versatilità. Non è progettato esclusivamente per corsi di economia o programmi di educazione finanziaria, anzi. L'alfabetizzazione finanziaria è una competenza universale, rilevante per tutti i giovani, indipendentemente dal loro background accademico o dal loro percorso professionale. Che uno studente si stia preparando per una formazione professionale, per l'università o per entrare nel mondo del lavoro, capire come gestire il denaro è fondamentale per prendere decisioni consapevoli e indipendenti nella vita di tutti i giorni.

Per questo motivo, il gioco MAYFIN può essere integrato in un'ampia varietà di contesti di apprendimento. Si può scegliere di utilizzarlo in un **programma di cittadinanza o di life skills, integrarlo in workshop di sviluppo personale** o introdurlo in spazi in cui i giovani esplorano temi come l'indipendenza, il benessere o la pianificazione del futuro. Anche materie come matematica, scienze sociali o competenze digitali offrono punti di accesso naturali per interagire con i temi del gioco. In contesti di istruzione non formale, può essere un'attività eccellente per incoraggiare una discussione aperta sulle sfide della vita reale, stimolare la curiosità e costruire fiducia in se stessi in un ambiente di supporto e giocoso.

Ciò che conta di più non è l'area tematica, ma l'esperienza di apprendimento che si desidera creare. Il gioco è uno strumento flessibile per avviare conversazioni su finanza personale, processo decisionale e pianificazione a lungo termine. Personalizzando il modo e il luogo in cui il gioco viene utilizzato, educatori e operatori possono rendere l'apprendimento finanziario accessibile e pertinente, indipendentemente dal contesto.




7.2 Tempistica, struttura e integrazione

Quando si pianifica di utilizzare il gioco MAYFIN in un contesto educativo, uno dei primi aspetti da considerare è come gestire il tempo e integrare l'attività in modo significativo nei più ampi obiettivi di apprendimento. Il gioco è stato progettato per offrire flessibilità: può essere utilizzato come sessione singola o come parte di un percorso di apprendimento più lungo, a seconda del contesto e delle esigenze degli studenti.

Una sessione breve e mirata di circa 60 minuti può già introdurre temi chiave di educazione finanziaria, stimolare la curiosità e aprire la discussione. Tuttavia, molti educatori ritengono che dedicare più tempo agli studenti – attraverso una sessione di 90 minuti o un formato di più giorni – consenta un coinvolgimento più profondo sia con i contenuti del gioco sia con le riflessioni che stimola.

Vale la pena notare che l'esperienza di gioco comporta un numero significativo di concetti e una varietà di sfide, ciascuna delle quali richiede attenzione, capacità decisionale e talvolta anche un apprendimento per tentativi ed errori. Alcuni studenti potrebbero aver bisogno di più tempo per leggere e comprendere appieno ogni scenario, in particolare coloro che si avvicinano per la prima volta ai concetti finanziari. Altri potrebbero trarre beneficio dal fermarsi per porre domande, condividere impressioni con i colleghi o semplicemente riflettere su cosa una determinata decisione potrebbe significare nella vita reale.

Per questi motivi, è altamente raccomandato evitare di affrettare il gioco. Cercate invece di creare **un'atmosfera rilassata ed esplorativa**, in cui gli studenti si sentano liberi di prendersi il loro tempo, commettere errori e apprendere al proprio ritmo. Può essere più utile esplorare alcuni scenari in modo approfondito, lasciando il tempo per una discussione guidata o una riflessione individuale, piuttosto che procedere rapidamente attraverso ogni livello. Potete scegliere di interrompere il gioco in determinati punti per avviare una conversazione di gruppo, chiarire la terminologia o discutere di come una particolare situazione si relaziona al mondo reale.



7.3 L'educatore come facilitatore e guida

Sebbene il gioco fornisca la struttura, è l'educatore o l'operatore giovanile a dare vita all'esperienza. Prima dell'inizio della sessione, una breve introduzione può aiutare gli studenti a comprendere il significato dell'alfabetizzazione finanziaria e perché è importante. Durante il gioco, il tuo ruolo è osservare, supportare e guidare, non interferire con ogni decisione, ma essere presente quando sorgono dubbi o quando gli studenti hanno bisogno di aiuto per collegare le loro scelte di gioco a concetti più ampi.

Dopo la sessione, un debriefing è essenziale. Incoraggiare l'apprendimento tra pari è un modo efficace per attivare il pensiero critico e rafforzare la fiducia in se stessi. Discussioni in piccoli gruppi e scambi aperti di prospettive consentono agli studenti di elaborare ciò che hanno sperimentato e di mettere alla prova le proprie ipotesi in un ambiente sicuro. Come facilitatore, puoi contribuire a creare le condizioni affinché questo dialogo prosperi: impostando un tono di apertura e rispetto, stimolando domande e assicurandoti che ogni voce venga ascoltata.

Supportare l'inclusione e le diverse esigenze di apprendimento

Uno dei punti di forza principali del gioco MAYFIN risiede nella sua capacità di promuovere esperienze di apprendimento collaborative e significative che vanno oltre lo schermo. Mentre i giovani si confrontano con gli scenari del gioco – affrontando dilemmi di bilancio, pianificazione a lungo termine e decisioni finanziarie concrete – sono invitati a riflettere sulla propria vita, sui propri valori e sui propri obiettivi futuri. Questo processo diventa ancora più efficace se guidato e supportato da un educatore o da un operatore qualificato.

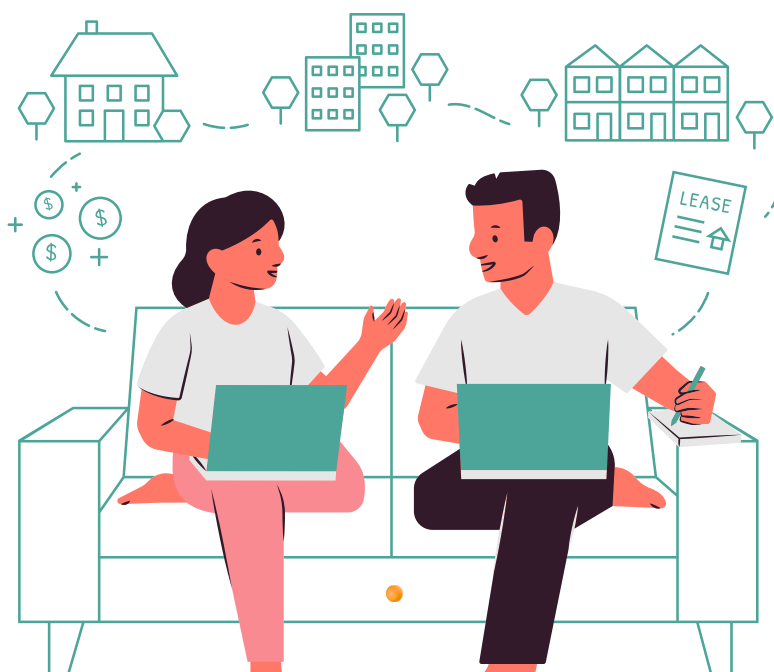


Tuttavia, è importante riconoscere che non tutti gli studenti affrontano gli argomenti finanziari partendo dallo stesso punto di partenza. I giovani provenienti da contesti svantaggiati potrebbero avere priorità, aspettative o ansie diverse legate al denaro, determinate da circostanze personali o familiari. Potrebbero non identificarsi immediatamente con alcuni degli scenari presentati nel gioco o potrebbero sentirsi incerti sulla loro rilevanza. È proprio qui che il tuo ruolo diventa essenziale.

Come educatore, sei in una posizione unica per colmare questa lacuna, aiutando gli studenti a riconoscersi nell'esperienza di apprendimento, anche quando il loro percorso di vita è diverso dalla norma. Il tuo compito non è imporre risposte predefinite, ma ascoltare attivamente, mostrare empatia e adattare di conseguenza la tua facilitazione.

Invece di concentrarsi solo su obiettivi finanziari idealizzati (ad esempio, risparmiare per l'università o pianificare la pensione), incoraggia gli studenti a esplorare le sfide finanziarie che prevedono personalmente: gestire un reddito irregolare, sostenere i familiari, evitare le trappole del debito o gestire i sussidi sociali. Invitali a portare la loro esperienza vissuta nella conversazione e aiutali a immaginare come potrebbero applicare l'apprendimento basato sul gioco a situazioni reali e rilevanti per loro.

In questo modo, il gioco MAYFIN diventa più di una semplice simulazione digitale: diventa uno strumento di inclusione e responsabilizzazione. Aiutando i giovani a collegare concetti astratti alla propria realtà, si consente loro di sentirsi visti, capaci e motivati a prendere il controllo del proprio futuro finanziario, qualunque esso sia.



7.4 Pianificare le sessioni e utilizzare strumenti pratici

Quando ci si prepara a utilizzare il gioco MAYFIN, è utile pensare in anticipo. Prima della sessione, testa la piattaforma, assicurati che i dispositivi necessari siano disponibili e abbi un obiettivo di apprendimento chiaro in mente. Potresti preparare in anticipo alcune domande di riflessione o pensare a come adattare la sessione a diversi livelli di abilità o familiarità con argomenti finanziari.

Di seguito sono riportati alcuni formati di esempio per aiutarti a strutturare le tue sessioni:

Sessione di un'ora

Introduci brevemente i concetti chiave, lascia tempo per il gameplay e lascia spazio per un rapido debriefing

Workshop di due ore

Prevedere un'attività di riscaldamento, offri un gioco guidato con supporto e lasciare ampio tempo per la riflessione di gruppo

Programma multisessione

Distribuisci il gioco su diverse settimane, concentrandoti su aspetti diversi in ogni sessione e costruendo un progetto culminante o un piano d'azione

Troverai utile anche tenere a portata di mano una checklist di pianificazione, insieme a un foglio di consultazione rapida con suggerimenti per il facilitatore: entrambi sono forniti come risorse in appendice. Questi strumenti possono aiutarti a sentirvi sicuri e preparati, anche se state usando il gioco per la prima volta.



7.5 Conclusione – sostenere l'apprendimento finanziario permanente

Come abbiamo approfondito in questo capitolo, il gioco MAYFIN non è solo uno strumento digitale ludico: è una porta d'accesso a un apprendimento essenziale che può plasmare il futuro dei giovani. La sua forza risiede nel modo in cui dà vita all'alfabetizzazione finanziaria: attraverso scelte, sfide, conseguenze e riflessione. Ma l'impatto del gioco dipende profondamente da come viene facilitato.

Educatori e operatori svolgono un ruolo fondamentale nel trasformare questa esperienza in qualcosa di significativo. Dalla preparazione dell'ambiente di apprendimento e dalla guida di discussioni inclusive all'incoraggiamento della riflessione personale e dell'apprendimento tra pari, la tua presenza plasma il modo in cui gli studenti si impegnano, elaborano e applicano i contenuti. Soprattutto per coloro che provengono da contesti svantaggiati o complessi, il tuo supporto contribuisce a trasformare un'attività base in un'esperienza stimolante e rilevante.

In questo capitolo abbiamo delineato strategie pratiche per integrare il gioco MAYFIN in un'ampia gamma di contesti educativi. Abbiamo esplorato come gestire il tempo e strutturare le sessioni in modo flessibile, come supportare gli studenti prima, durante e dopo il gioco e come garantire l'inclusione. Abbiamo evidenziato il tuo ruolo nel dare spazio a voci, prospettive e priorità diverse nella vita reale, e nell'aiutare gli studenti a immaginare il proprio futuro finanziario, anche quando questo futuro appare molto diverso dagli scenari tipicamente rappresentati.



L'alfabetizzazione finanziaria non consiste nel padroneggiare formule o memorizzare definizioni. Si tratta di **sviluppare la fiducia e il pensiero critico necessari per prendere decisioni consapevoli e autonome**. E questo processo non si esaurisce in una singola sessione di gioco: è parte di un percorso più ampio. Introducendo i giovani alle competenze, al linguaggio e alla mentalità della consapevolezza finanziaria, si piantano i semi per un apprendimento permanente e si forniscono loro gli strumenti per affrontare l'incertezza, affermare l'indipendenza e fare scelte che riflettano i loro valori e le loro circostanze.

In questo senso, MAYFIN non è solo un gioco. È un invito, rivolto sia agli insegnanti che agli studenti, a esplorare, interrogarsi e crescere insieme.





CONSIGLI PER UN ADATTAMENTO SPECIFICO SUL TERRITORIO

(RISULTATI DEI PILOT)



8

Polonia



Collegamenti curriculari e supporto istituzionale

In Polonia, il gioco MAYFIN è stato sperimentato in contesti formali presso una scuola secondaria pubblica. Gli studenti di età compresa tra 15 e 18 anni sono stati incoraggiati a testare il gioco durante la materia di Economia e Management. L'insegnante responsabile ha espresso il suo interesse a sostenere l'attività, che integra i materiali introdotti durante le sue lezioni, ad esempio gestione delle finanze, pianificazione e fondamenti dell'imprenditorialità. L'insegnante responsabile ha sottolineato che il programma di studi per la materia a livello primario è principalmente incentrato sullo sviluppo delle competenze imprenditoriali, tra cui le finanze personali, mentre a livello avanzato è ampliato dai mercati finanziari.

Alcune classi hanno partecipato alla sperimentazione del gioco dopo la dimostrazione e le istruzioni fornite. La scuola ha sostenuto volentieri l'attività e anche altri insegnanti hanno testato il gioco online. La scuola ha inoltre fornito tutti gli strumenti necessari per condurre la sperimentazione.

Grazie al tipo di risultato, alla flessibilità e al formato autogestito, le attività di pilotaggio potrebbero essere organizzate sia in contesti formali che non formali, a seconda dell'interesse dell'istituzione al momento della richiesta. Mentre i contesti formali seguono orari rigidi (tempo di lezione), sono più strutturati e legati ai curricula nazionali. Possono tuttavia limitare la creatività ed essere più incentrati sull'insegnante piuttosto che sullo studente, rispetto ai contesti non formali. In entrambi i casi, il ruolo dell'insegnante/facilitatore è fondamentale per offrire un'esperienza ricca allo studente che, dopo la lezione, sarà in grado di applicare le conoscenze in contesti reali.



Preparazione del sistema educativo nazionale

In Polonia, il gioco MAYFIN, sperimentato, ha dimostrato che il risultato è idoneo all'integrazione nel sistema educativo, in particolare a livello di scuola secondaria. Inoltre, gli insegnanti coinvolti nella sperimentazione del gioco si sono dimostrati interessati a utilizzarlo in future attività con i giovani sui temi della pianificazione finanziaria, del budgeting, dell'introduzione al mondo del business e dell'imprenditorialità o del career coaching.

Nelle scuole secondarie polacche (frequentate da studenti a partire dai 15 anni), la materia Economia e Management (in polacco: Biznes i Zarządzanie, BiZ) è stata introdotta a partire dall'anno scolastico 2023, in sostituzione di Fondamenti di imprenditorialità.

L'attuale curriculum della materia si concentra sull'applicazione pratica delle conoscenze in argomenti come il lavoro di squadra, la gestione finanziaria e l'economia moderna. Inoltre, la materia viene introdotta già nelle classi I e II (in precedenza II e III), il che prevede questa formazione essenziale a partire dai 15 anni.

In termini di gestione finanziaria, l'argomento comprende:

- > Comprendere i diversi atteggiamenti nei confronti del denaro e le relative conseguenze.
- > Identificare i servizi finanziari importanti per le famiglie.
- > Comprendere il processo di pianificazione della propria attività.
- > Pianificare i bilanci familiari tenendo conto delle conseguenze di un debito eccessivo.
- > Scegliere forme appropriate di risparmio e investimento in famiglia.
- > Riconoscere le conseguenze delle pratiche finanziarie non etiche.
- > Consapevolezza delle conseguenze di un prestito irresponsabile.

Il programma di studi per la materia fornisce anche forme di lavoro, metodi e tecniche di insegnamento consigliati, tra cui simulazioni aziendali, simulazioni di investimenti ed elementi di gamification.

Pertanto, il gioco MAYFIN corrisponde ai requisiti curriculari della materia Economia e Management insegnata nelle scuole secondarie in Polonia.

Il valore aggiunto del gioco è che supporta il ruolo degli educatori nella promozione di valori europei condivisi, fornendo loro da un lato una metodologia per facilitare l'educazione digitale (e inclusiva), dall'altro per evidenziare (e focalizzare) lo sviluppo del pensiero critico e il ruolo della cittadinanza, rafforzando l'impegno civico e una società più consapevole. Ciò è reso possibile dalla presenza di ambientazioni (e descrizioni) di vita reale durante il gioco.

I giovani tester in Polonia hanno affermato che il gioco è un modo interessante per apprendere nozioni di finanza e di pensiero prospettico. Hanno apprezzato il numero di scelte possibili (tra decisioni finanziarie corrette e sbagliate). Gli educatori hanno affermato che l'impatto del gioco sullo sviluppo delle competenze finanziarie dei loro studenti è elevato. Inoltre, il gioco offre un apprendimento sperimentale e può supportare l'apprendimento invertito.

Piattaforme e risorse per l'educazione finanziaria

"Kulturalnie o finansach" (traduzione: Finanza Culturale) è un **corso online gratuito** che spiega come migliorare la propria situazione finanziaria, evitare le trappole del credito e aumentare i propri risparmi. Il corso offre anche scenari già pronti per l'insegnamento di corsi di educazione finanziaria.

<https://kulturalnieofinansach.pl/>

Revas è uno strumento online innovativo per l'apprendimento pratico di business e management, che consente di prendere decisioni aziendali realistiche che influenzano lo sviluppo di un'azienda virtuale in un settore selezionato. È basato su giochi di simulazione aziendale. I giocatori, ad esempio, dovranno prendere decisioni relative agli acquisti, alla scelta di una banca, al pagamento delle bollette o agli investimenti di capitale. Lo strumento è utilizzato da molte scuole pubbliche in Polonia nell'ambito delle lezioni curriculari.

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

Edufin.pl è un **programma dedicato ai residenti di aree rurali e piccole città** interessati ad ampliare le proprie conoscenze in materia di imprenditorialità e a come avviare e gestire la propria attività. Il sito web include pubblicazioni gratuite sull'educazione finanziaria, tra cui come gestire il bilancio familiare, come avviare un'attività in proprio e come affrontare le situazioni di crisi.

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



Collegamenti curriculari e supporto istituzionale

Svolgere l'attività in un contesto formale ha presentato sia vantaggi che difficoltà. Un vantaggio è stato l'ambiente strutturato, che ha semplificato la programmazione delle sessioni e la partecipazione degli studenti. Gli studenti erano già in una mentalità orientata all'apprendimento, il che li ha aiutati a impegnarsi più seriamente nelle attività. Una sfida, tuttavia, è stata quella di adattare i contenuti all'orario scolastico e di rispettare i regolamenti scolastici.


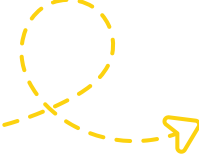
Hanno ricevuto supporto istituzionale durante la fase pilota. Il personale scolastico e le autorità scolastiche locali hanno aiutato a coordinare le sessioni e fornire indicazioni su come lavorare con gli studenti. Nessuna ONG esterna è stata direttamente coinvolta, ma la scuola stessa ha svolto il ruolo di facilitatore, contribuendo a garantire un'implementazione fluida.

Nel complesso, la sperimentazione in un contesto formale ha garantito struttura e affidabilità, ma ha richiesto un'attenta pianificazione per allinearsi alle normative istituzionali e, soprattutto, ai tempi. Rispetto a un contesto non formale, il coinvolgimento è stato più coerente, sebbene meno flessibile in termini di tempi e attività.

Preparazione del sistema educativo nazionale

Sulla base della nostra esperienza di sperimentazione in un contesto scolastico formale, sembra che il sistema educativo di Cipro potrebbe trarre vantaggio dall'integrazione di un'attività come il gioco MAYFIN.

Durante le sessioni, è emersa chiaramente la presenza di lacune nell'attuale curriculum scolastico in materia di educazione finanziaria pratica, come la gestione del budget, il risparmio e la comprensione delle decisioni finanziarie personali. Molti studenti hanno affermato che il gioco li ha aiutati a comprendere concetti che non avevano appreso in classe e che ha reso l'educazione finanziaria più coinvolgente. L'ambiente scolastico strutturato ha permesso sessioni mirate e gli studenti hanno potuto riflettere sugli scenari finanziari del gioco. Il feedback ha indicato che l'attività ha colmato una lacuna evidente nelle loro conoscenze finanziarie, a sostegno dell'idea che tali strumenti possano integrare efficacemente il curriculum formale.




A Cipro, l'educazione finanziaria è supervisionata dal Comitato per l'educazione e l'alfabetizzazione finanziaria di Cipro (CyFLEC), in collaborazione con le autorità finanziarie, tra cui la Banca centrale di Cipro, il Ministero delle finanze e la Cyprus Securities and Exchange Commission (CySEC).

Considerato il significativo divario in termini di educazione finanziaria nel Paese, il Ministero dell'Istruzione, insieme alla Banca Centrale di Cipro e alla CySEC, ha deciso di introdurre un programma di educazione finanziaria nel curriculum scolastico formale delle scuole di tutto il territorio. Il programma è una parte strutturata del curriculum solo per gli studenti del ginnasio di terza elementare e il suo obiettivo è quello di colmare la mancanza di conoscenze e competenze pratiche tra gli studenti, assicurandosi che siano preparati a gestire le proprie finanze personali. Tuttavia, nonostante questa iniziativa positiva, il divario persiste anche in altri livelli di istruzione, dove l'educazione finanziaria non è ancora sistematicamente integrata nel curriculum.

Nel complesso, la sperimentazione indica che l'integrazione di strumenti interattivi come MAYFIN nell'istruzione formale potrebbe rafforzare significativamente le competenze finanziarie degli studenti e incoraggiare le autorità a introdurre ulteriori iniziative in questo campo.

Piattaforme e risorse per l'educazione finanziaria

Cipro offre una varietà di iniziative, programmi e risorse volte a migliorare l'alfabetizzazione finanziaria tra i giovani:

- Cyprus Credit Union – Learn & Earn: offre conti di risparmio per adolescenti con moduli didattici interattivi su finanza personale, risparmio, gestione del budget e spesa intelligente. Gli studenti guadagnano premi completando i moduli ed effettuando transazioni.
 - <https://www.cypruscu.com/accounts/youth-accounts/learn-and-earn-teen-accounts>
- 

- "More than Money": è un'iniziativa educativa interattiva rivolta agli studenti di sesta elementare di Cipro. Implementata gratuitamente da Junior Achievement Cyprus in collaborazione con l'Associazione delle Banche Ciproite, è approvata dal Ministero dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport e della Gioventù. Il programma introduce gli studenti a concetti chiave di finanza ed economia, tra cui gestione del denaro, risparmio, imprenditorialità, processo decisionale etico e commercio internazionale.

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

- Economia per il Successo: il programma è un'iniziativa educativa interattiva rivolta agli studenti del liceo di seconda e terza elementare a Cipro. Realizzato gratuitamente da Junior Achievement Cyprus in collaborazione con l'Associazione delle Banche Ciproite e approvato dal Ministero dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport e della Gioventù, insegna competenze pratiche di finanza personale e aiuta gli studenti a esplorare i propri obiettivi formativi e professionali in base ai propri interessi, competenze e valori.

<https://jacyprus.org/en/economics-for-success/#:~:text=Economics%20for%20Success%20programme%20is,and%20private%20schools%20throughout%20Cyprus.>

- Global Money Week: una conferenza organizzata dal Centralk Bank di Cipro sulla letteratura finanziaria, con il patrocinio del Presidente della Repubblica. La conferenza ha offerto una piattaforma per esperti per condividere conoscenze e discutere tendenze, sfide e sviluppi nell'alfabetizzazione finanziaria, con particolare attenzione alla crescente importanza dell'alfabetizzazione finanziaria digitale nel mondo digitale odierno.

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



Spagna



Collegamenti curriculari e supporto istituzionale

Il gioco MAYFIN è stato sperimentato in **contesti educativi sia formali che non formali** in Spagna, offrendo spunti su come gli strumenti di apprendimento digitale possano essere integrati in contesti diversi.

In contesti non formali, il gioco è stato incluso nei **workshop per l'occupabilità dei giovani**, incentrati sulle competenze di vita e sulla preparazione al lavoro. Queste sessioni flessibili hanno permesso ai formatori di utilizzare il gioco come strumento educativo pratico, promuovendo la riflessione di gruppo sul processo decisionale finanziario. L'assenza di un curriculum rigido ha dato ai facilitatori la libertà di adattare l'attività alle esigenze e al ritmo di ciascun gruppo. Il supporto istituzionale in questi contesti è stato forte, con i formatori che hanno attivamente incoraggiato il completamento e la discussione.

Nei programmi di formazione professionale formale, il gioco è stato integrato in sessioni programmate su argomenti come l'imprenditorialità, l'alfabetizzazione economica e la finanza personale. Gli insegnanti hanno utilizzato il gioco per arricchire i contenuti in classe e il suo formato interattivo ha facilitato la partecipazione e l'interesse. La struttura del contesto formale ha fornito un quadro coerente per l'implementazione e il feedback.

In entrambi i casi, la presenza di educatori o formatori è stata essenziale per guidare gli studenti attraverso l'attività e collegarla ai risultati di apprendimento reali. Mentre i contesti formali consentivano un'erogazione più sistematica, le sessioni non formali offrivano maggiore flessibilità e coinvolgimento. La sperimentazione ha confermato che MAYFIN può essere adattato efficacemente in entrambi gli ambienti se supportato da facilitatori.



Preparazione del sistema educativo nazionale

La sperimentazione in Spagna ha evidenziato una chiara necessità di un'educazione finanziaria più strutturata all'interno del sistema nazionale. Sebbene la Spagna disponga di un piano nazionale di educazione finanziaria coordinato dalla Banca di Spagna, dalla CNMV e dal Ministero degli Affari Economici, l'alfabetizzazione finanziaria non fa parte del curriculum di base a livello secondario o professionale. Viene solitamente affrontata come tema trasversale, se non addirittura non affrontata, attraverso materie come l'imprenditorialità o l'economia.

Gli educatori coinvolti nella sperimentazione hanno confermato questa limitazione. Hanno osservato che la maggior parte degli studenti non aveva mai avuto a che fare con concetti di budgeting, risparmio o pianificazione a lungo termine. Il gioco è servito come introduzione efficace, stimolando interesse e riflessione. Diversi partecipanti hanno espresso sorpresa per la pertinenza e l'utilità dei contenuti, affermando che era la prima volta che affrontavano concetti finanziari in modo coinvolgente e comprensibile.

Un giovane partecipante ha commentato: "Ottimo per iniziare a imparare qualcosa di importante nella vita, come investire e capire davvero di cosa è fatto il mondo". Il gioco è stato considerato sia motivante che educativo, soprattutto per gli studenti che si preparano all'età adulta o che entrano nel mercato del lavoro. La sua struttura basata su scenari ha fornito spunti pratici per le decisioni finanziarie quotidiane.

Questa esperienza è in linea con le recenti riforme dell'istruzione professionale in Spagna, che incoraggiano la digitalizzazione, l'apprendimento personalizzato e un maggiore allineamento con l'occupabilità. Il gioco MAYFIN si inserisce perfettamente in questo quadro aggiornato e offre un chiaro valore aggiunto nel colmare le attuali lacune nell'educazione finanziaria.

Piattaforme e risorse per l'educazione finanziaria

Diverse iniziative nazionali di educazione finanziaria in Spagna sono rivolte ai giovani e possono essere utilizzate per **integrare efficacemente il gioco MAYFIN** in contesti educativi sia formali che non formali. Queste risorse sono disponibili gratuitamente online e offrono contenuti strutturati e adatti ai giovani, che educatori e facilitatori possono facilmente integrare nelle loro attività.



Una delle piattaforme più importanti è **Finanzas para Todos**, sviluppata nell'ambito del Piano Nazionale di Educazione Finanziaria spagnolo. Include un programma di **educazione finanziaria scolastica dedicato**, pensato per studenti dai 14 ai 18 anni. Il programma offre materiali didattici scaricabili gratuitamente, guide per le classi e attività pratiche in linea con il Quadro di Riferimento delle Competenze Finanziarie dell'OCSE. Ospita inoltre un **Concorso annuale di Conoscenza Finanziaria** che promuove la consapevolezza finanziaria attraverso l'apprendimento gamificato.

www.finanzasparatodos.es

Il portale di educazione finanziaria della Banca di Spagna offre anche una sezione specifica per i giovani, con video coinvolgenti e contenuti esplicativi sui principi economici di base, come il risparmio, la gestione del budget e l'indebitamento. Queste risorse audiovisive sono accessibili e adattabili all'uso in classe o in laboratorio.

bde.es – Educazione finanziaria

Un'altra preziosa iniziativa è RedEFES (Red Española de Educación Financiera Ética y Solidaria), che offre unità didattiche per studenti delle scuole secondarie e superiori. Queste risorse sono disponibili in spagnolo e catalano e si concentrano su temi come la banca etica, il consumo responsabile e le origini del denaro, incoraggiando la riflessione critica e la consapevolezza sociale.

<http://redefes.org>



Portogallo

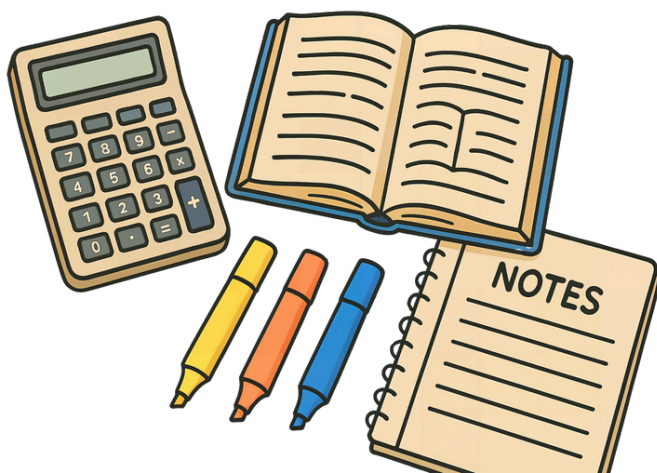


Collegamenti curriculari e supporto istituzionale

In Portogallo, il gioco MAYFIN è stato sperimentato principalmente in un contesto non formale con organizzazioni di giovani, tra cui ALA de Gondomar e gli Scout di Mealhada, nonché con un educatore di Penacova. Hanno partecipato venticinque giovani, supportati da sei educatori. La maggior parte degli educatori erano operatori giovanili esperti che spesso lavoravano con giovani provenienti da contesti socioeconomici svantaggiati o da aree rurali.

Gli educatori hanno facilitato la fase di pilotaggio, dopo aver ricevuto una breve sintesi del progetto e le istruzioni per il gioco. Hanno guidato i ragazzi attraverso tre o quattro settimane di test prima di raccogliere feedback. Sebbene i ragazzi abbiano segnalato alcuni piccoli problemi tecnici, gli educatori non ne hanno riscontrato nessuno e il processo di pilotaggio si è svolto senza intoppi.

Condurre il progetto pilota attraverso organizzazioni si è rivelato vantaggioso, poiché queste istituzioni avevano già familiarità con metodi educativi non formali e orari flessibili. Gli educatori hanno trovato il gioco facile da integrare nelle attività, in particolare quando si lavora con gruppi in aree rurali e svantaggiate. A differenza degli orari più rigidi dell'istruzione formale, l'approccio ha anche offerto spazio alla creatività e al dialogo. Tuttavia, gli educatori hanno anche sottolineato che il gioco poteva essere facilmente trasferito in contesti scolastici formali, in particolare per l'insegnamento di materie come la pianificazione finanziaria, la stesura del bilancio e l'imprenditorialità.



Preparazione del sistema educativo nazionale

L'esperienza di sperimentazione portoghese dimostra l'elevato potenziale del gioco MAYFIN per l'integrazione nel sistema educativo nazionale. Gli insegnanti hanno espresso interesse nell'utilizzarlo come strumento didattico integrativo per l'educazione finanziaria, l'imprenditorialità e il coaching di carriera. I partecipanti hanno confermato che gli scenari erano pertinenti alla loro vita quotidiana, con l'88% che ha affermato di poter applicare le conoscenze acquisite a situazioni di vita reale.

Il sistema educativo portoghese riconosce sempre più l'importanza di competenze trasversali come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e il processo decisionale. Tuttavia, l'alfabetizzazione finanziaria non è ancora pienamente integrata nel curriculum formale, lasciando una lacuna che il gioco MAYFIN può colmare. Gli educatori hanno notato che la combinazione di scenari di vita reale, accessibilità digitale e apprendimento gamificato nel gioco lo rende un'opzione interessante sia per gli ambienti formali che per quelli non formali.

Inoltre, il progetto pilota ha confermato che i giovani erano motivati a cimentarsi nel gioco. Il 92% degli studenti ha dichiarato che lo consiglierebbe agli amici e sia gli insegnanti che i giovani ne hanno sottolineato l'utilità nella preparazione alle sfide future, come la gestione delle finanze personali e l'orientamento nel mercato del lavoro.

Piattaforme e risorse per l'educazione finanziaria

In Portogallo sono diverse le iniziative che potrebbero integrare il gioco MAYFIN. Il Plano Nacional de Formação Financeira (Piano Nazionale di Educazione Finanziaria) fornisce a insegnanti e scuole risorse, tra cui programmi didattici, attività e campagne su temi come il risparmio, la gestione del budget e l'uso responsabile del credito. Il sito web include materiali per educatori e giovani: <https://www.todoscontam.pt>.

Un'altra risorsa utile è DECO Jovem, un programma educativo gestito dall'Associazione portoghese per la tutela dei consumatori. Fornisce materiali e attività sull'educazione finanziaria, sui diritti dei consumatori e sulle scelte sostenibili per scuole e organizzazioni: <https://decojovem.pt>.

Il Banco de Portugal offre anche pubblicazioni e strumenti online che promuovono l'alfabetizzazione finanziaria. Tra questi, simulatori per la gestione del budget, il credito e le decisioni di risparmio. Possono fungere da risorse aggiuntive per insegnanti e studenti: <https://www.bportugal.pt>.

Il programma "Finanças para Todos" è promosso dal Nova SBE Finance Knowledge Centre, in collaborazione con la CFA Society Portugal e con il supporto di Fidelidade. Si concentra sulla fornitura di formazione gratuita in gestione finanziaria per adulti, tra cui pianificazione del budget, risparmio, credito e pianificazione a lungo termine: <https://www.financasparatodos.pt/>.

Nel 2025 è stato riconosciuto come il miglior programma di educazione finanziaria no-profit al mondo ai Money Awareness and Inclusion Awards, in riconoscimento dell'impatto del progetto sulla società.

Dal 2011, nell'ambito del suo Progetto di Educazione Finanziaria, l'APB ha sviluppato diverse iniziative rivolte a diversi target di pubblico, con l'obiettivo di promuovere una cultura finanziaria più ampia e inclusiva in Portogallo.

Tutte queste iniziative sono guidate dal gruppo di lavoro sull'educazione finanziaria dell'APB, composto da diverse banche associate.

L'APB organizza diverse iniziative, tra cui:

- 'No Banco da Minha Escola', che ha coinvolto circa 90 scuole e 8.000 alunni nel 2024/2025, promuovendo la redazione del bilancio, il risparmio e la prevenzione delle frodi: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/no-banco-da-minha-escola>.
- Il 'Programma di alfabetizzazione digitale', rivolto agli anziani, incentrato sull'uso sicuro dei servizi bancari digitali: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/programa-de-literacia-digital>.
- 'European Money Quiz', un concorso europeo per giovani studenti <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/european-money-quiz>.



Collegamenti curriculari e supporto istituzionale

La sperimentazione del gioco MAYFIN, condotta in Italia dal Consorzio Co&So, ha evidenziato differenze significative tra l'implementazione in contesti formali (scuole) e non formali (centri giovani e associazioni). Nelle scuole, l'integrazione del gioco si è rivelata relativamente più agevole: insegnanti e dirigenti scolastici hanno mostrato apertura e disponibilità a sperimentare strumenti innovativi, riconoscendo la rilevanza dei temi affrontati in relazione all'educazione civica e alla cittadinanza attiva. Inoltre, la presenza di un quadro organizzativo già strutturato ha facilitato la logistica e la gestione del tempo.

In contesti non formali, come centri giovani o associazioni, la sperimentazione ha incontrato maggiori difficoltà. Nonostante il supporto degli operatori e l'interesse espresso dai giovani partecipanti, il gioco è stato percepito come meno coinvolgente, soprattutto dai giovani svantaggiati, abituati a forme di gioco più interattive. Questo gruppo target richiede strumenti più dinamici e stimolanti per mantenere viva la partecipazione. Di conseguenza, l'integrazione della sperimentazione è stata meno semplice, sebbene siano stati comunque riscontrati momenti positivi di scambio.

Il supporto istituzionale, tuttavia, è stato presente e costruttivo. Le scuole hanno accolto con favore l'attività, considerandola un'opportunità per arricchire il curriculum, mentre i centri giovani hanno offerto spazi e personale disponibili a facilitare il processo. In entrambi i casi, si è registrata una forte motivazione tra gli adulti coinvolti, che hanno riconosciuto l'utilità di offrire ai giovani un approccio pratico a temi finanziari spesso assenti nell'istruzione tradizionale.



Preparazione del sistema educativo nazionale


Sulla base dell'esperienza, si può concludere che il sistema educativo italiano mostra un crescente interesse per strumenti come il gioco MAYFIN, ma non è ancora pienamente pronto a integrarli in modo sistematico. L'educazione finanziaria non è attualmente un'area fortemente strutturata all'interno del curriculum nazionale: è affrontata solo parzialmente nell'ambito dell'educazione civica o attraverso percorsi specifici legati all'orientamento professionale e all'economia. In questo senso, il gioco ha contribuito a colmare una lacuna, offrendo agli studenti l'opportunità di confrontarsi con temi concreti come la gestione delle spese quotidiane, il pagamento dell'affitto, il risparmio e lo sviluppo della responsabilità finanziaria.

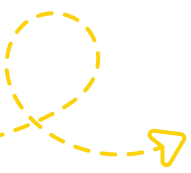
I giovani partecipanti hanno riconosciuto il valore dell'attività, sottolineando che raramente hanno l'opportunità di discutere di argomenti relativi alla gestione del denaro o all'indipendenza economica. Molti hanno riferito che il gioco ha fornito loro spunti utili su questioni pratiche che influenzano o influenzeranno presto la loro vita, soprattutto con l'avvicinarsi dell'età adulta.

Tuttavia, l'esperienza ha anche evidenziato la necessità di strumenti più dinamici per mantenere alta l'attenzione e la motivazione, in particolare nei contesti non formali e con studenti meno coinvolti nello studio tradizionale. Ciò suggerisce che, sebbene vi sia un fondamento di interesse e disponibilità, il sistema educativo italiano dovrebbe rafforzare i propri metodi e strumenti per essere realmente pronto ad adottare e integrare iniziative di questo tipo.

Piattaforme e risorse per l'educazione finanziaria

In Italia, il tema dell'educazione finanziaria ha acquisito visibilità negli ultimi anni, grazie sia a strategie nazionali che a iniziative locali volte ad aumentare la consapevolezza dei giovani in materia di gestione del denaro, risparmio e scelte finanziarie responsabili. Queste risorse potrebbero utilmente integrare il gioco MAYFIN offrendo ai facilitatori contenuti strutturati, materiali supplementari e strumenti digitali per continuare ad apprendere anche dopo l'esperienza di gioco.





Tra le piattaforme e le iniziative più rilevanti si segnalano:

- “Quello che conta” – National Committee for Financial Education

Gestito dal Ministero dell'Economia e delle Finanze attraverso il Comitato per la programmazione e il coordinamento delle attività di educazione finanziaria, questo portale ufficiale offre un'ampia gamma di risorse gratuite per cittadini, scuole e giovani. Tra i materiali disponibili, guide, video esplicativi, articoli sulle decisioni finanziarie quotidiane e consigli pratici per i giovani che si avviano verso l'indipendenza.

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

- Fondazione per l'Educazione Finanziaria e al Risparmio (FEduF)

Fondazione sostenuta dall'Associazione Bancaria Italiana (ABI), FEduF offre programmi educativi e risorse gratuite per insegnanti e studenti di tutte le età. Tra questi, guide stampabili, attività in classe, workshop interattivi e moduli di formazione online. FEduF organizza inoltre eventi e campagne annuali che potrebbero rafforzare l'impatto di MAYFIN nelle scuole e nei centri giovanili.

 <https://www.feduf.it>

- Banca d'Italia Educational Resources

La Banca d'Italia mette a disposizione sezioni dedicate alle scuole e ai giovani sul suo sito web, con materiali didattici, quaderni di lavoro e contenuti interattivi incentrati su economia e cultura finanziaria. Queste risorse mirano a rendere argomenti complessi, come risparmio, credito e servizi bancari, più accessibili anche a un pubblico non esperto.

 <https://www.bancaditalia.it>



- Iniziative regionali e locali

Diverse regioni e comuni collaborano con banche, università e ONG per offrire programmi di educazione finanziaria personalizzati. Ad esempio, in Toscana e Lombardia, le scuole hanno collaborato con le istituzioni locali per sviluppare progetti pilota sulla consapevolezza finanziaria. Tali iniziative includono spesso manuali, sessioni di formazione per gli insegnanti e concorsi per studenti che potrebbero fungere da attività di follow-up a MAYFIN.

Combinando l'approccio esperienziale e ludico di MAYFIN con queste risorse esistenti, i facilitatori possono costruire un percorso di apprendimento più completo. Ad esempio, i giovani potrebbero essere guidati a esplorare piattaforme online, esercitarsi nella gestione del budget con fogli di lavoro stampabili o partecipare a un workshop offerto da un'altra associazione. Questo approccio misto contribuirebbe a consolidare le conoscenze, ad adattarsi a diversi stili di apprendimento e a garantire che l'impatto si estenda oltre la singola attività.



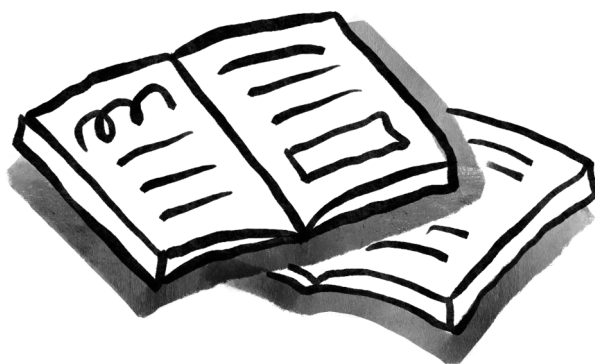
Romania

Collegamenti curriculari e supporto istituzionale

La sperimentazione del gioco MAYFIN ha dimostrato un chiaro potenziale di integrazione nel curriculum scolastico, in particolare nell'ambito di economia, matematica, scienze sociali ed educazione civica. Sia gli insegnanti che i giovani partecipanti hanno sottolineato che gli scenari erano pertinenti alla vita quotidiana e riflettevano le reali sfide finanziarie affrontate dai giovani. Gli insegnanti hanno sottolineato che il linguaggio e la struttura del gioco sono appropriati per l'uso in classe e che il formato interattivo può integrare l'insegnamento tradizionale rendendo i concetti finanziari astratti più concreti e coinvolgenti.

Le sessioni pilota si sono svolte online in due formati distinti: uno con i ragazzi e uno con gli insegnanti. Questa configurazione ha permesso a entrambi i gruppi di testare il gioco in un ambiente strutturato e di fornire feedback mirati. Gli insegnanti hanno notato che il formato digitale ne facilitava l'accesso e l'implementazione in un contesto scolastico, mentre i ragazzi hanno apprezzato la flessibilità della partecipazione a distanza. Sebbene l'attività non fosse direttamente collegata all'orario di lezione, entrambi i gruppi hanno concordato sul fatto che il supporto istituzionale, come l'integrazione del gioco in piattaforme di apprendimento digitale, la fornitura di consulenza agli insegnanti e l'incoraggiamento dell'adozione a livello scolastico, sarebbe stato essenziale per la sostenibilità a lungo termine.

Nel complesso, la valutazione ha evidenziato che il gioco MAYFIN ha il potenziale non solo di arricchire l'educazione finanziaria, ma anche di rafforzare la capacità istituzionale di innovazione nell'insegnamento. La sua adattabilità a diverse materie e gruppi di studenti lo rende un valido candidato per l'inclusione nei programmi scolastici, a condizione che siano garantiti un adeguato supporto istituzionale e una formazione adeguata per gli insegnanti.



Preparazione del sistema educativo nazionale

Il feedback raccolto durante la fase pilota suggerisce che il sistema educativo nazionale è sempre più aperto all'integrazione di strumenti digitali come il gioco MAYFIN nelle pratiche di insegnamento e apprendimento. Gli insegnanti che hanno partecipato alla valutazione hanno riferito che il gioco è facile da usare, tecnicamente accessibile e adattabile al loro lavoro quotidiano con i giovani. Il fatto che la maggior parte degli insegnanti coinvolti lavori direttamente nelle scuole, e alcuni con studenti svantaggiati, indica che il gioco può essere implementato realisticamente in diversi contesti educativi senza richiedere infrastrutture estese. Le sessioni pilota online hanno ulteriormente confermato questa predisposizione, poiché sia gli insegnanti che gli studenti hanno potuto accedere alla piattaforma senza problemi, con minime difficoltà tecniche segnalate.

Allo stesso tempo, le risposte indicano aree in cui è necessario un ulteriore sviluppo per garantire la piena disponibilità del sistema. Gli insegnanti hanno suggerito che il supporto istituzionale sotto forma di linee guida ufficiali, l'integrazione nelle piattaforme scolastiche e le versioni offline migliorerebbero l'usabilità del gioco in scuole con diverse capacità digitali. Hanno inoltre sottolineato l'importanza di sviluppare livelli di difficoltà differenziati, che consentirebbero un utilizzo più flessibile del gioco con studenti di età e bisogni di apprendimento diversi. Dal punto di vista degli studenti, il gioco è stato considerato coinvolgente ed educativo e la maggior parte lo consiglierebbe ai coetanei, un indicatore che i giovani sono pronti e motivati a utilizzare tali strumenti se supportati dalle loro scuole.

Nel complesso, i risultati del progetto pilota dimostrano che il sistema educativo ha la capacità digitale di base e l'apertura degli insegnanti necessarie per adottare il gioco MAYFIN, ma un'implementazione su larga scala di successo dipenderà da misure di supporto strutturate, tra cui la formazione degli insegnanti, l'integrazione del curriculum e risorse adattate alle scuole con infrastrutture digitali limitate.



Piattaforme e risorse per l'educazione finanziaria


L'alfabetizzazione finanziaria è sempre più riconosciuta come una competenza critica nella società odierna. Influenza non solo il benessere individuale e il processo decisionale, ma anche la resilienza economica e l'inclusione sociale di intere comunità. In Romania, la consapevolezza dell'importanza dell'educazione finanziaria è cresciuta notevolmente negli ultimi anni, con istituzioni governative, banche, ONG e organizzazioni internazionali che contribuiscono allo sviluppo di piattaforme, strategie e materiali didattici. La seguente panoramica presenta le iniziative più rilevanti attualmente disponibili, evidenziandone le principali caratteristiche e l'impatto.

1. Strategia nazionale per l'educazione finanziaria 2022-2026

Il governo rumeno ha introdotto una strategia globale volta a creare un quadro a lungo termine per l'alfabetizzazione finanziaria. Tra i suoi obiettivi figurano l'integrazione dell'educazione finanziaria nei programmi scolastici, lo sviluppo di opportunità di apprendimento permanente per gli adulti, il miglioramento dell'accesso dei cittadini a risorse affidabili e il rafforzamento della collaborazione istituzionale. Questa strategia rappresenta il fondamento su cui si fondano molte altre iniziative.

https://www.edu.ro/sites/default/files/National_Financial_Education_Strategy_project.pdf

2. Piattaforma EDU-FIN (Ministero delle Finanze)

- EDU-FIN è la piattaforma governativa ufficiale dedicata all'educazione finanziaria. Offre accesso gratuito a un'ampia gamma di materiali, come articoli, guide e consigli pratici, per diverse categorie di utenti, dagli studenti ai professionisti. La piattaforma rientra nell'impegno del Ministero delle Finanze per avvicinare i cittadini alla conoscenza finanziaria e supportare gli obiettivi della strategia nazionale.
- 

<https://edu-fin.ro>

3. Edutime (Autorità di vigilanza finanziaria – ASF)

Gestito dall'Autorità di Vigilanza Finanziaria, Edutime è uno spazio online interattivo progettato per promuovere l'alfabetizzazione finanziaria per diversi gruppi target. Offre programmi educativi innovativi come "Start2Play" e "Start2Learn", il Laboratorio Accademico per l'istruzione superiore e il programma di Benessere Finanziario rivolto agli adulti. Inoltre, l'ASF ha sviluppato una Guida di Buone Pratiche di Educazione Finanziaria per gli insegnanti, supportandoli nell'integrazione di argomenti finanziari nelle lezioni.

<https://edutime.ro>

4. Money School / LifeLab (BCR Bank)

Il programma "Școala de Bani", avviato da BCR Bank, è uno dei progetti del settore privato più estesi in Romania dedicato all'alfabetizzazione finanziaria. Combina workshop, attività in aula e risorse digitali con una forte attenzione all'apprendimento pratico. La piattaforma LifeLab.ro, associata, integra questa iniziativa fornendo oltre 400 schede di lavoro interdisciplinari, scenari didattici e materiali pronti all'uso per gli insegnanti. Queste risorse aiutano a integrare i concetti finanziari in materie come matematica, storia o scienze sociali, rendendo l'educazione finanziaria accessibile nei contesti di apprendimento quotidiani.

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

5. APPE – Associazione per la promozione delle prestazioni nell'istruzione

APPE è una ONG che ha avuto un ruolo determinante nell'introduzione e nella promozione della materia scolastica facoltativa "Educazione Finanziaria" in Romania. Le sue attività si concentrano sullo sviluppo di atteggiamenti razionali e responsabili nei confronti del denaro, a partire dall'istruzione primaria. Collaborando con scuole e insegnanti in tutto il paese, APPE garantisce che i bambini vengano esposti precocemente ai concetti finanziari, aumentando così la loro capacità di prendere decisioni consapevoli man mano che crescono.

<https://appe.ro>

6. Junior Achievement Romania – Programma “Le mie finanze”

Junior Achievement Romania gestisce il programma “Le mie finanze”, progettato per rafforzare la comprensione degli studenti in materia di finanza personale. Il programma combina moduli in aula, attività interattive e strumenti digitali, consentendo agli studenti di mettere in pratica concetti come la gestione del budget, il risparmio, il credito e la spesa responsabile. Coinvolgendo insegnanti, volontari e specialisti finanziari, il programma colma il divario tra teoria e applicazione pratica.

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

La Romania ha sviluppato un ecosistema diversificato di iniziative di educazione finanziaria, che combina strategie governative, piattaforme istituzionali, programmi del settore privato, contributi di ONG e ricerca accademica. Queste risorse si rivolgono collettivamente a un vasto pubblico – bambini, studenti, insegnanti, adulti e famiglie – offrendo sia conoscenze teoriche che strumenti pratici. Nonostante questi risultati, permangono delle sfide, in particolare nel raggiungere le comunità svantaggiate, garantire pari accesso nelle aree rurali e supportare gli adulti al di fuori del sistema educativo formale. Rafforzare la collaborazione tra le parti interessate e valutare costantemente l'impatto di queste iniziative sarà essenziale per costruire una società finanziariamente alfabetizzata in Romania.





ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO INNOVATIVE

9

EFFETTO DOMINO FINANZIARIO



Focus: Collegare gli obiettivi personali all'importanza dell'educazione finanziaria e alle decisioni finanziarie quotidiane

Obiettivi di apprendimento:

- Sensibilizzare i giovani su come l'alfabetizzazione finanziaria influisce sulle loro opportunità a lungo termine e sulla loro indipendenza
- Promuovere il riconoscimento delle sfide che i giovani devono affrontare (ad esempio, budget, spese emotive, limiti di reddito)
- Consentire agli studenti di stabilire obiettivi e di collegare il comportamento finanziario alla propria visione personale.

Istruzioni per l'attività:

1. Introduzione e discussione (15 min) - Inizia con una discussione di gruppo:

- Cos'è l'alfabetizzazione finanziaria?
- Perché è importante per i giovani di oggi?
- Cosa rende difficile per i giovani imparare a gestire il denaro o ad adottare sane abitudini finanziarie?

Riassumere le sfide più comuni durante la discussione (ad esempio, mancanza di istruzione, pressione dei pari, incapacità di accedere a opportunità di guadagno, ecc.)

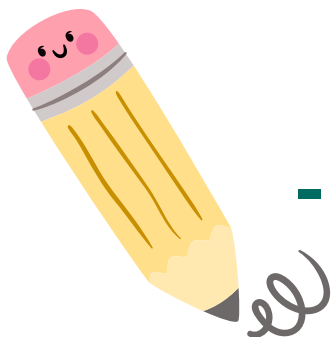
2. Sessione guidata con il gioco MAYFIN (20-30 min).

- Chiedere agli studenti di accedere al gioco MayFin
- Fornire agli studenti un foglio di lavoro di riflessione:



SCANSIONA IL SITO WEB DI MAYFIN





- La mia sfida finanziaria - Foglio di lavoro



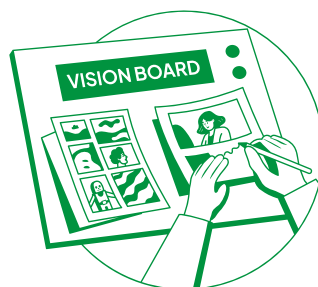
Spunti di riflessione	Risposte degli studenti
Quale obiettivo hai scelto nel gioco MAYFIN?	
Perché ho scelto questo obiettivo?	
Decisione 1	
- Decisione presa	
- Impatto sull'obiettivo	
- Cosa hai imparato	
Decisione 2	
- Decisione presa	
- Impatto sull'obiettivo	
- Cosa hai imparato	



Decisione...	
- Decisione presa	
- Impatto sull'obiettivo	
- Cosa hai imparato	
Decisione ...	
- Decisione presa	
- Impatto sull'obiettivo	
- Cosa hai imparato	
Quali decisioni finanziarie ti hanno aiutato ad avvicinarti al tuo obiettivo?	
Quali decisioni ti hanno fatto indietreggiare e perché?	
Quali abitudini della vita reale potrebbero aiutarti a raggiungere questo obiettivo?	
Quali cose nuove hai imparato sui soldi o su te stesso?	

- Dopo che ogni studente ha selezionato uno degli obiettivi personali del gioco, chiedigli di riflettere: perché ho scelto questo obiettivo?

- Mentre gli studenti continuano a giocare con almeno 5-10 scenari, incoraggiateli a concentrarsi su come le loro scelte aiutano o ostacolano il loro processo utilizzando il foglio di lavoro fornito.



3. Vision board finanziaria (15-20 min)

Dopo aver compilato il foglio di lavoro, chiedi agli studenti di creare una bacheca delle visioni per il loro futuro.

-Chiedete loro di creare una rappresentazione visiva della loro vita futura e delle abitudini che la supporteranno.

-Fornire un elenco di domande di supporto:

- Che cosa significa per me la stabilità finanziaria?
- Quali sfide potrei incontrare?
- Cosa dovrò imparare per avere successo finanziariamente?
- Cosa potrebbe distrarmi dal raggiungimento dell'obiettivo?
- Quali abitudini finanziarie contribuiranno a realizzare questa visione?



4. Riflessione di gruppo (10 min)

-Invitare gli studenti a condividere le proprie intuizioni:

- Cosa ti ha sorpreso del gioco?
- In che modo le tue scelte finanziarie attuali influenzano le tue opzioni future?
- Perché è importante imparare a gestire il denaro fin da piccoli?



Aiutare gli studenti a collegare l'educazione finanziaria ai propri sogni, rendendola rilevante e urgente, e a riconoscere come un'educazione finanziaria proattiva possa contribuire a superare sfide comuni come la spesa impulsiva o il pensiero a breve termine. Rafforzare l'idea che le piccole decisioni hanno un impatto a lungo termine.

IL DENARO PARLA



Obiettivo: stimolare conversazioni a bassa pressione, in cui gli studenti esplorino le sfide emotive, sociali e pratiche del processo decisionale finanziario in modo sicuro e riflessivo.

Obiettivi di apprendimento:

- Aiutare gli studenti a comprendere che le decisioni finanziarie non riguardano solo i numeri: coinvolgono valori, emozioni e pressione sociale
- Incoraggiare un dialogo aperto sulle difficoltà che i giovani affrontano (ad esempio, pressione dei coetanei, reddito limitato, obblighi familiari)
- Acquisire sicurezza nel parlare di soldi senza vergogna o paura

Istruzioni per l'attività:

1. Conversazione di gruppo (10 min).

Chiedi:

-Quali tipi di decisioni finanziarie devono prendere i giovani?

-Perché alcuni di essi risultano difficili o confusi?

-Ritieni di aver avuto abbastanza occasioni per imparare a gestire il denaro?

Crea uno spazio sicuro in cui gli studenti possano esprimere il loro disagio o la loro curiosità.



2. Utilizzare il gioco MAYFIN per promuovere conversazioni aperte (15-20 min)

-Chiedi agli studenti di accedere al gioco MAYFIN e di dividersi in piccoli gruppi per esplorare alcuni scenari.

- Per ogni decisione, chiedi loro di discutere: questa decisione è più difficile nella vita reale? Perché? Quali pressioni nella vita reale potrebbero rendere difficile una scelta diversa?



SCANSIONA IL SITO WEB DI MAYFIN



3. Riflessione di gruppo (10-15 minuti)

- Chiedi a ciascun gruppo di condividere le riflessioni chiave e invitali a discutere le pressioni identificate e le misure per superarle.

- Chiedi agli studenti di considerare e condividere i loro punti di vista:

- Perché spesso evitiamo di parlare di soldi?
- In che modo imparare a gestire il denaro in anticipo potrebbe aiutare a prendere decisioni migliori durante il gioco?
- Ci sono decisioni finanziarie prese in passato che migliorerebbero se avessero una maggiore cultura finanziaria?



BISOGNI VS. DESIDERI

Tipo: Sfida di gruppo + discussione



Obiettivi: questa attività aiuta gli studenti a distinguere tra bisogni e desideri, a migliorare il processo decisionale in situazioni di difficoltà finanziarie e a riflettere su come i valori e l'influenza dei pari possano influenzare il comportamento di spesa.

- **Durata:** circa 60 minuti
- **Materiali necessari:** dispositivi connessi a Internet (1 per gruppo); accesso al gioco MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; schede stampabili con un mix di spese "necessarie" e "desiderate" (ad esempio, affitto, scarpe da ginnastica, cibo da asporto, bolletta telefonica); foglio di lavoro per il budget; lavagna o lavagna a fogli mobili.



SCANSIONA IL SITO WEB DI MAYFIN

- **Fasi di facilitazione:**

1. Inizia con una breve discussione: cosa sono un "bisogno" e un "desiderio"? Perché a volte le persone li confondono?
2. Dividere gli studenti in piccoli gruppi (3-4 per gruppo) e assegnare a ciascuno un budget mensile fisso (ad esempio, 1000 €).
3. Distribuite a ciascun gruppo un mazzo di carte spese mescolate. Il loro compito è pianificare un budget mensile, classificando ogni voce come "necessaria" o "desiderata" e decidendo per cosa spendere.



4. Dopo la pianificazione, i gruppi giocano al gioco MAYFIN.

5. Quando si imbattono in eventi finanziari nel gioco, riflettono su come le decisioni della vita reale si confrontano con il budget pianificato e su come bisogni/desideri possano cambiare a seconda del contesto.

6. Concludere con una riflessione a livello di classe sui fattori emotivi, sociali e pratici che influenzano le scelte finanziarie.

Come si usa il gioco MAYFIN: Il gioco sottolinea le conseguenze di una cattiva pianificazione o di una spesa impulsiva. Offre agli studenti l'opportunità di mettere alla prova e mettere in discussione le proprie convinzioni, mostrando come la realtà finanziaria si sviluppa in un contesto dinamico e realistico.

Competenze chiave sviluppate: educazione finanziaria, pensiero critico, comportamento di spesa e risoluzione dei problemi.



DOMINO FINANZIARI

Tipo: Simulazione + Riflessione



Obiettivi: Gli studenti esploreranno come le decisioni finanziarie quotidiane abbiano effetti a catena nel tempo. Acquisiranno consapevolezza della pianificazione a lungo termine, del rischio finanziario e della necessità di adattabilità in caso di eventi imprevisti.

- **Durata:** circa 60 minuti

- **Materiali necessari:** dispositivi connessi a Internet (1 per coppia o individuo); accesso al gioco

MAYFIN:

<https://mayfin.erasmus.site/game>; "Carte del domino" stampabili che rappresentano eventi della vita (ad esempio, "La macchina si rompe", "Trova un lavoro part-time", "Il compleanno di un amico", "Perdi il portafoglio"); foglio di lavoro sul budget personale; pennarelli; post-it.



SCANSIONA IL SITO WEB DI MAYFIN

- **Fasi di facilitazione:**

1. Inizia con una breve riflessione sulle spese impreviste e introduci il concetto di "effetto domino" finanziario.
2. Ogni studente o coppia riceve un budget mensile di base e cinque "carte domino" a caso. I partecipanti cercano di gestire il proprio budget reagendo a questi eventi uno alla volta.
3. Dopo aver preso le prime decisioni finanziarie su carta, gli studenti giocano al gioco MAYFIN, selezionando lo scenario "Mi piacerebbe vivere e studiare in un'altra città".



4. Man mano che procedono nel gioco, confrontano il modo in cui gli eventi inaspettati del gioco si allineano con quelli sulle loro tessere del domino.

5. Dopo la partita, aggiornano i loro fogli di lavoro sul budget e partecipano a una discussione di gruppo per capire se è davvero possibile pianificare tutto finanziariamente e come prepararsi agli imprevisti.

Come viene utilizzato il gioco MAYFIN: il gioco agisce come una simulazione parallela, introducendo elementi imprevedibili che rispecchiano situazioni di vita reale. Rafforza il concetto di "effetto domino" mostrando come una decisione finanziaria possa limitare o ampliare le opzioni future.

Competenza chiave sviluppata: educazione finanziaria, capacità decisionale, adattabilità, consapevolezza del rischio e pianificazione a lungo termine.



BUDGET DEL MIO MESE

Tipo: Simulazione + Riflessione



Obiettivi: Promuovere il dialogo intergenerazionale e sensibilizzare su come gli eventi economici nazionali influenzino i comportamenti finanziari personali. Riflettendo sulle esperienze vissute dalle generazioni più anziane, i giovani acquisiscono consapevolezza di come si evolvono gli atteggiamenti finanziari e di come vengono trasmessi.

Durata: 90 minuti totali, suddivisi in due sessioni

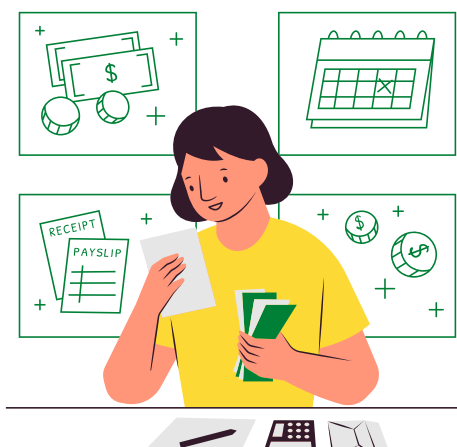
- 30 minuti per introdurre il compito e preparare le domande
- 60 minuti per presentazioni in classe e riflessione di gruppo)

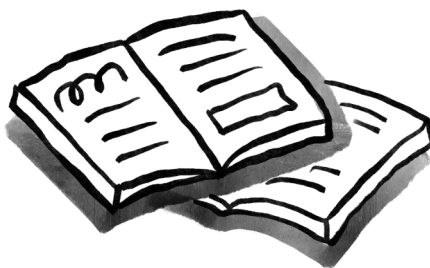
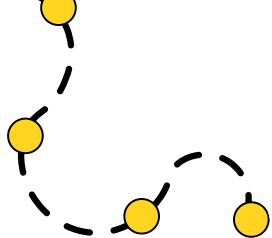
Nota: i colloqui si svolgono al di fuori dell'orario scolastico come compiti a casa.

Materiali necessari: •

- Guida al colloquio cartacea o digitale (con domande aperte)
- Fogli di appunti o strumenti di registrazione audio (se consentiti)
- PowerPoint o lavagna a fogli mobili per presentazioni di gruppo
- Dispositivi connessi a Internet per accedere al gioco MAYFIN (facoltativo)

Preparazione / Istruzioni per i facilitatori: prima della sessione, fornire agli studenti una breve spiegazione di PR1 e dello scopo dell'esplorazione della storia finanziaria. Distribuire o presentare 5-6 esempi di eventi economici nazionali (ad esempio, il crollo del mercato immobiliare spagnolo del 2008, l'ingresso nell'euro, l'inflazione degli anni '90). Spiegare che ogni studente intervisterà un parente anziano, un vicino o un conoscente su come uno di questi eventi abbia influenzato le sue decisioni finanziarie.





Fasi di facilitazione:

1. Sessione 1 (30 min):

- Presenta il progetto e il contesto storico.
- Aiuta gli studenti a scegliere un evento specifico e a preparare 5-7 domande per l'intervista (ad esempio: "Come si è adattata la tua famiglia alla crisi?" "Hai chiesto un prestito?" "Cosa è cambiato nel tuo modo di risparmiare?").
- Incoraggia a esplorare sia le emozioni che le decisioni.

2. Compiti:

- Gli studenti conducono l'intervista a casa, registrando o scrivendo i punti chiave.

3. Sessione 2 (60 min):

- Gli studenti presentano un riassunto della loro intervista, della durata di 3-5 minuti, in piccoli gruppi.
- Confronta gli atteggiamenti delle diverse generazioni nei confronti del denaro.
- Come gruppo, collega i temi emersi con le situazioni del gioco MAYFIN (ad esempio, spese impreviste, budget, gestione del debito).
- Facoltativo: breve sessione di gioco di uno scenario MAYFIN pertinente seguita da scrittura riflessiva.

Come viene utilizzato il gioco MAYFIN: il gioco aiuta gli studenti a collegare le esperienze familiari personali alle sfide del mondo reale presentate nella simulazione. Dopo aver ascoltato come le generazioni più anziane hanno reagito alla crisi o ai cambiamenti economici, gli studenti comprendono meglio il proprio processo decisionale durante il gioco.

Competenze chiave sviluppate:

- Consapevolezza finanziaria
- Pensiero riflessivo
- Comunicazione intergenerazionale
- Empatia socioeconomica
- consapevolezza civica



SCELTE INTELLIGENTI



Obiettivi: Promuovere la comprensione della storia economica nazionale attraverso l'apprendimento collaborativo. Attraverso la ricerca e la visualizzazione di eventi finanziari chiave, gli studenti stabiliscono collegamenti diretti tra il passato e gli scenari finanziari presentati nel gioco MAYFIN. Ciò promuove il pensiero cronologico, l'analisi critica e la capacità di collegare le decisioni storiche alla realtà attuale.

Durata: 60–75 minuti (1 sessione)

Materiali necessari:

- Modelli di cronologia (stampati o digitali)
- Dispositivi connessi a Internet (per ricerche online di base)
- Marcatori, post-it o strumenti visivi per la mappatura creativa
- Riepiloghi cronologici nazionali PR1 (forniti dal facilitatore)
- Accesso al gioco MAYFIN (facoltativo per il passaggio finale)

Preparazione / Istruzioni per i facilitatori: Dividi gli studenti in gruppi di 3–4 persone. Assegna a ciascun gruppo un decennio o un tema specifico (ad esempio, "La Spagna negli anni '90", "La Polonia dopo l'adesione all'UE", "L'economia post-comunista della Romania"). Fornisci alcuni esempi tratti da PR1 per iniziare. Il loro compito è esplorare un evento, comprenderne le cause, le conseguenze e l'effetto sui comportamenti finanziari delle persone.

Fasi di facilitazione:

1. Introduzione (10–15 minuti):

- Fornisci un breve contesto: in che modo la storia economica influenza le attuali abitudini finanziarie.
- Presenta i risultati del PR1 utilizzando esempi provenienti da diversi Paesi.



2. Lavoro di gruppo (35–40 min):

Ogni gruppo seleziona un evento o processo importante (ad esempio, la crisi del 2008, l'adesione all'UE, i problemi del debito nazionale). Completano una scheda cronologica con: a) Titolo e anno dell'evento b) Cause principali c) Impatto sulle famiglie o sui giovani d) Lezioni apprese. I gruppi creano una cronologia visiva e la appendono o la presentano.

3. Debriefing (15–20 min):

- Ogni gruppo collega il proprio evento storico a uno scenario del gioco MAYFIN (ad esempio, "Questa crisi è simile a quella che deve affrontare il personaggio nello scenario immobiliare").
- Il facilitatore guida una discussione su come la comprensione del passato possa aiutare i giovani a fare scelte più intelligenti oggi.

Come si usa il gioco MAYFIN: gli studenti identificano momenti di gioco che riflettono eventi finanziari storici. Questo rafforza la comprensione e aggiunge rilevanza. Facoltativamente, gli studenti possono giocare una partita dello scenario MAYFIN correlato e confrontare le loro decisioni con ciò che avrebbe potuto essere fatto in passato.

Competenze chiave sviluppate:

- Consapevolezza storica e finanziaria
- Pensiero critico
- Collaborazione di squadra
- Decisioni strategiche
- ragionamento analitico



Si suggerisce di integrare la cronologia nell'esperienza di gioco MAYFIN

Una delle sfide più grandi nell'educazione finanziaria è aiutare i giovani a vedere il denaro non solo come numeri o regole, ma come qualcosa di profondamente connesso alla vita reale: alle nostre famiglie, alle nostre comunità e al nostro passato comune. Le decisioni finanziarie non avvengono nel vuoto. Sono plasmate dalle storie che abbiamo ascoltato, dagli eventi che abbiamo vissuto e persino dal modo in cui le generazioni precedenti hanno imparato ad affrontare l'incertezza.





È qui che il gioco MAYFIN diventa più di una semplice simulazione. Diventa uno strumento per riflettere su come le abitudini finanziarie – e le paure o le speranze che le sostengono – abbiano radici nella storia. Gli scenari di gioco rispecchiano le situazioni che molte famiglie in Europa hanno effettivamente affrontato: perdita del lavoro, precarietà abitativa, aumento dei costi o la sfida di ripartire da zero. E queste situazioni spesso derivano da cambiamenti economici più profondi.

Come possono gli educatori portare quella dimensione storica nel gioco?

1. Prima della partita: prepara la scena

Si inizia presentando brevemente un evento economico chiave del recente passato del Paese, come la crisi spagnola del 2008 o la transizione all'euro. Non è necessario che si tratti di una lezione frontale. Un breve racconto, un titolo di giornale dell'epoca o anche un aneddoto personale possono essere sufficienti per aiutare gli studenti a calarsi nei panni di qualcuno che deve prendere decisioni difficili in un contesto difficile.

2. Durante il gioco: invitare alla riflessione

Mentre gli studenti giocano, incoraggiateli a riflettere: questa decisione sarebbe diversa se avessero vissuto una crisi finanziaria? Cosa sarebbe successo se i loro genitori avessero perso il lavoro o se i loro risparmi avessero improvvisamente perso valore? Queste domande aiutano a infondere empatia e profondità nelle scelte che prendono nel gioco.

3. Dopo il gioco: collega i puntini

Una volta terminato il gioco, prendetevi del tempo per un debriefing. Chiedete agli studenti cosa li ha sorpresi, cosa li ha resi difficili e se vedono parallelismi con eventi di cui hanno appreso o sentito parlare dalle loro famiglie. Una breve discussione o un esercizio di riflessione possono trasformare il gioco in un'esperienza di riflessione.

4. Approfondimento: ripensare lo scenario

Per i gruppi più avanzati, invitate gli studenti a rielaborare uno scenario MAYFIN come se fosse ambientato in un momento storico specifico. In che modo vivere in Romania negli anni '90 o a Cipro nel 2013 cambierebbe la storia? Quali sfide affronterebbe il personaggio? Questo incoraggia la creatività e il pensiero critico.

NEI PANNI DI UN GIOVANE IMPRENDITORE



Obiettivi: Nei panni di un giovane imprenditore, gli studenti devono decidere come spendere il loro budget limitato. Lungo il percorso, iniziano a capire quali costi incidono di più, dove il denaro può facilmente esaurirsi e come una decisione può influenzare il futuro.

Durata: circa 60 minuti (può essere adattata a 45 minuti, 1 lezione).

Materiali necessari: dispositivi connessi a Internet (laptop o tablet, 1 per studente); accesso al gioco MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; schede di ruolo stampate (circa 10 profili di giovani imprenditori immaginari con un budget di base); un semplice modulo Google "Diario aziendale" in cui gli studenti annotano le loro decisioni e riflessioni.

Fasi di facilitazione:

1. Ogni studente pesca una carta ruolo (ad esempio Anna, una diciannovenne che avvia un'attività di produzione di candele fatte a mano con 5000 EUR/PLN, oppure Max, che lancia un'app di consegna di cibo con un budget limitato).
2. Leggono il loro ruolo e compilano la prima parte del "Diario aziendale" online: il loro obiettivo, le spese pianificate e quelle che pensano saranno le loro sfide più grandi.
3. Gli studenti giocano quindi allo scenario "Mi piacerebbe avviare la mia attività o un progetto imprenditoriale" nel gioco MAYFIN, prendendo decisioni nei panni del loro personaggio.
4. Dopo aver completato il gioco MAYFIN, tornano al loro modulo Google per continuare a compilarlo con ciò che è accaduto nel gioco: risultati, costi o difficoltà imprevisti e budget alla fine del gioco. Inviano il loro modulo Google.

5. Organizzare una breve sessione di riflessione con gli studenti per discutere della loro esperienza e per spiegare le difficoltà incontrate nel raggiungere il loro obiettivo.

6. Alla fine della lezione, riepilogare i risultati ottenuti dai Moduli Google, fornendo consigli sulle future decisioni finanziarie.

Come viene utilizzato il gioco MAYFIN: Il gioco costituisce il fulcro dell'attività. Gli studenti lo usano per simulare le decisioni finanziarie legate al loro personaggio aziendale, dando vita al gioco di ruolo e dandogli conseguenze. Aiuta a radicare il ruolo nella logica del mondo reale e stimola discussioni utili in seguito.

Collegamento a una delle competenze chiave: questa attività supporta direttamente lo sviluppo dell'alfabetizzazione finanziaria, attraverso la pianificazione finanziaria, il pensiero critico, il processo decisionale, la risoluzione dei problemi e il pensiero riflessivo. Collegando la conoscenza astratta alle sfide quotidiane che un giovane imprenditore potrebbe affrontare, svilupperà in particolare competenze di apprendimento riflessivo.



SCANSIONA IL SITO WEB DI
MAYFIN



LA MIA SOPRAVVIVENZA ALL'ESTERO



Obiettivi: In questa sfida di gruppo, i partecipanti lavoreranno insieme per stimare i costi per un giovane che vive e studia in un altro paese europeo. Lavoreranno insieme per decidere cosa è essenziale, cosa è facoltativo e come reagire quando spese impreviste mandano all'aria i loro piani. Si tratta di pensare alla vita reale e pianificare con saggezza.

Durata: circa 60 minuti

Materiali necessari: dispositivi connessi a Internet (laptop o tablet, 1 per gruppo); accesso al gioco MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; Google Sheet con alcune schede.

Fasi di facilitazione:


1. Dividere i partecipanti in piccoli gruppi di 3 o 4 persone e proporre loro la sfida:



Hai deciso di viaggiare per studiare in un altro paese europeo. Hai 3000 euro di risparmi. Decidi quali saranno i tuoi costi fissi, i costi variabili e le spese una tantum.

2. I gruppi compilano i propri fogli di budget online (ogni gruppo ha la propria scheda). Decidono quanti soldi destinare a ciascuna categoria e a quale tipo di spesa, e valutano anche a cosa potrebbero dover rinunciare.

3. Una volta che un gruppo ha completato il proprio budget, si avvia il gioco MAYFIN. Sullo schermo, con la domanda "Quale avventura sceglieresti?", si dovrebbe continuare con lo scenario "Mi piacerebbe trascorrere un anno vivendo e studiando all'estero".



4. Nella sfida di budget del gioco MAYFIN, i gruppi confronteranno le proprie idee sui costi fissi, sui costi variabili e sulle spese una tantum con quelle sullo schermo.

5. I partecipanti discutono i risultati della pianificazione finanziaria, prima in gruppo e poi tutti insieme. Il facilitatore fornisce raccomandazioni su come prendere decisioni (e talvolta modificare i piani) quando si verificano spese impreviste.

6. Si incoraggiano i partecipanti a continuare a giocare al gioco MAYFIN a casa e al proprio ritmo.

Come si usa il gioco MAYFIN: Il gioco aggiunge realismo alla sfida di bilancio. Confrontando le proprie decisioni sulle spese con quelle predefinite, i partecipanti acquisiranno maggiore consapevolezza sulla corretta pianificazione finanziaria. Inoltre, confrontandosi con un ambiente di gioco, sono più propensi a ricordare le situazioni grazie alla memoria visiva.

Collegamento a una delle competenze chiave: questa attività si basa sul pensiero critico e sul processo decisionale, influenzando la pianificazione finanziaria e incoraggiando l'apprendimento di gruppo.



SCANSIONA IL SITO WEB DI
MAYFIN

CREA IL TUO BUDGET MENSILE



Obiettivi: gli studenti miglioreranno le loro capacità di budgeting, rifletteranno sulle priorità finanziarie e comprenderanno l'equilibrio tra entrate, spese e risparmi.

Durata: 60–75 minuti

Materiali necessari: l'attività richiede l'accesso a computer o tablet (o in alternativa, modelli stampati), fogli di lavoro per il budget mensile in formato digitale o cartaceo, profili di personaggi immaginari con dettagli come lavoro, reddito e alloggio, nonché esperienza pregressa con il gioco MAYFIN, che avrebbe dovuto essere completato o giocato in precedenza in classe.

Fasi di facilitazione

1. Breve riepilogo dei concetti di budget appresi nel gioco MAYFIN.
2. Distribuisce profili fittizi (ad esempio, studente part-time, stagista, giovane dipendente).
3. Fornisci agli studenti modelli di budget mensile.
4. Chiedi agli studenti di elencare le spese fisse, variabili e facoltative in base al profilo del loro personaggio.
5. Gli studenti compilano il budget, cercando di restare entro i limiti del reddito e risparmiando almeno il 10%.
6. Facilita una breve discussione tra pari o una presentazione sulle scelte fatte e sui compromessi finanziari.
7. Rifletti su come la gestione del budget influisce sulla propria vita e sulle proprie decisioni.

Come viene utilizzato il gioco MAYFIN

Questa attività segue la sfida di budgeting del gioco MAYFIN e consente agli studenti di applicare in modo personalizzato quanto appreso. Rafforza la logica del budgeting in un formato autonomo, basato sulle conoscenze acquisite attraverso il gioco.

Collegamento alle competenze chiave

Educazione finanziaria, capacità decisionale e pensiero riflessivo

SETTIMANA DI SIMULAZIONE DI VITA "IN PICCOLO"



Obiettivi: gli studenti rafforzeranno la loro pianificazione finanziaria, la capacità di problem solving e l'adattabilità attraverso scenari finanziari realistici e in continua evoluzione.

Durata: attività multi-sessione (30-45 minuti/giorno per 5 giorni)

Materiali necessari: questa attività utilizza profili di vita stampati o digitali, fogli di monitoraggio del budget o portafogli digitali e una serie di schede scenario che includono costi di vita, opportunità di lavoro ed eventi imprevisti.

Fasi di facilitazione

1. Inizia la prima sessione giocando al gioco MAYFIN per introdurre i concetti chiave e consentire agli studenti di mettere in pratica decisioni finanziarie realistiche.
2. Dopo aver giocato, ogni studente sceglie tra 3-4 scenari di vita fittizi predefiniti (ad esempio, uno studente part-time che vive da solo, un giovane lavoratore a tempo pieno che sostiene un fratello o una sorella, un imprenditore che avvia un'attività). Ogni scenario include un profilo di base con reddito, responsabilità e obiettivi personali, alcuni più impegnativi di altri.
3. Spiega che ogni scenario presenta vantaggi e svantaggi e che l'obiettivo non è "vincere", ma gestire le proprie finanze in modo intelligente, superare le battute d'arresto e prendere decisioni responsabili.
4. Nei quattro giorni successivi, gli studenti pescano "carte evento" giornaliere (ad esempio, un aumento dell'affitto, un'offerta di lavoro, una spesa medica, un'entrata imprevista) che influenzano il loro budget. Devono decidere come registrare le loro azioni utilizzando un foglio di tracciamento o un portafoglio digitale.
5. A metà settimana, introduci un round di "opportunità bonus" in cui gli studenti possono candidarsi per un secondo lavoro, cambiare alloggio o negoziare le spese.



LEGGERE TRA LE RIGHE

Obiettivi:

- Migliorare la capacità di analizzare offerte finanziarie reali (annunci di lavoro, vendite, alloggi)
- Sviluppare il pensiero critico e le capacità decisionali
- Rifletti sulla pertinenza e l'affidabilità delle informazioni provenienti da fonti pubbliche
- Aumentare la consapevolezza delle opportunità e dei rischi finanziari quotidiani nel contesto locale

Durata: 60–90 minuti (può essere adattato come sessione unica o ripetuto settimanalmente con materiali diversi)

Materiali necessari:

1. Giornali locali, volantini o annunci stampati online (alloggi, lavoro, promozioni)
2. Penne, evidenziatori, quaderni
3. Gioco MAYFIN
4. Facoltativo: proiettore o lavagna per la condivisione di gruppo



Fasi di facilitazione

1. Introduzione (10 min): l'insegnante/educatore spiega l'attività e i suoi obiettivi (ad esempio, budgeting nel mondo reale, valutazione delle offerte).
2. Distribuzione (5 min): gli studenti ricevono materiale stampato (ad esempio, pagine di giornale, volantini).
3. Analisi individuale/di gruppo (20 min): gli studenti identificano ed evidenziano annunci pertinenti: offerte di lavoro, annunci di appartamenti, offerte promozionali, ecc.
4. Discussione (15 min): in piccoli gruppi o tutti insieme, gli studenti condividono le scoperte e riflettono sulle offerte (ad esempio, qual è il lavoro più pagato? L'appartamento è conveniente? Vale la pena fare quello sconto?).
5. Domande critiche (15 min): l'educatore guida la riflessione con domande: "Cosa manca in questa pubblicità?", "Sarebbe una buona decisione?", "Quali rischi potrebbero essere coinvolti?"
6. Conclusione (5 min): Riepilogo dei punti chiave e della loro rilevanza per le competenze finanziarie nella vita reale.



BUDGETING QUOTIDIANO IN AZIONE

Obiettivi:

- Sviluppare competenze pratiche di budgeting con scenari realistici
- Migliorare il lavoro di squadra attraverso il lavoro di gruppo
- Migliorare le capacità di pianificazione finanziaria
- Promuovere il pensiero critico sulla definizione delle priorità delle spese e sulla gestione delle entrate limitate

Durata: 60–90 minuti

(può essere eseguito come una singola sessione o suddiviso in più sessioni più brevi)

Materiali necessari:

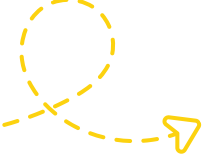
Fogli di reddito mensile fittizi pre-preparati, Elenchi di spese comuni (affitto, cibo, trasporti, tempo libero, utenze) con prezzi reali o localizzati, Carta, calcolatrici, penne

Facoltativo: infografiche del gioco MAYFIN stampate o digitali per collegarsi ai concetti di budget



Fasi di facilitazione

1. Introduzione (10 min): spiegare l'obiettivo dell'attività: creare un budget realistico basato su un reddito limitato.
2. Formazione del gruppo (5 min): dividere gli studenti in piccoli gruppi (3–5 partecipanti).
3. Distribuzione dei materiali (5 min): fornire a ciascun gruppo un elenco fittizio di entrate e uscite.
4. Pianificazione del budget (30 min): i gruppi discutono e decidono come allocare le entrate per coprire le spese.
5. Presentazione (15 min): Ogni gruppo presenta il proprio budget e spiega le proprie scelte.
6. Riflessione (10 min): il facilitatore guida una discussione sulle sfide affrontate, sulle priorità scelte e sulle implicazioni nella vita reale.
7. Riepilogo (5 min): Riassumere le lezioni chiave sulla definizione del budget e sul processo decisionale finanziario.



Lista di controllo per la pianificazione delle sessioni MAYFIN per educatori e operatori

Prima della sessione – Preparazione e allestimento

☐ **Definire gli obiettivi di apprendimento**

Chiarisci cosa vuoi che gli studenti traggano dalla sessione (ad esempio, comprendere la gestione del budget, riflettere sulle priorità finanziarie, migliorare il processo decisionale).

☐ **Familiarizzare con il gioco MAYFIN**

Gioca tu stesso o rivedi le sfide e gli scenari principali per anticipare le reazioni e le domande degli studenti.

☐ **Testare la configurazione tecnica**

Assicurati che i dispositivi siano disponibili e funzionanti, con un accesso stabile a Internet, audio (se necessario) e accesso alla piattaforma di gioco.

☐ **Adattare i tempi al tuo contesto**

Decidi se l'attività durerà 1 ora, 2 ore o più sessioni. Consenti flessibilità: alcuni studenti potrebbero aver bisogno di più tempo per leggere, riflettere o porre domande.

☐ **Preparare i materiali di supporto**

Tieni a portata di mano spunti di riflessione, spiegazioni del vocabolario o guide stampate per gli studenti che necessitano di ulteriore supporto.

Durante la sessione – Facilitazione e supporto

☐ **Creare un ambiente sicuro e inclusivo**

Incoraggia la partecipazione di tutti gli studenti; convalidare diverse prospettive ed esperienze, soprattutto quelle provenienti da contesti svantaggiati.

☐ **Osservare, guidare e supportare**

Sii disponibili a chiarire le istruzioni, aiutare a interpretare gli scenari di gioco e offrire supporto senza guidare le decisioni.



☐ **Incoraggiare l'apprendimento tra pari**

Facilita discussioni in coppia o in gruppo; consenti agli studenti di confrontare scelte, strategie e risultati.

Dopo la sessione – Riflessione e applicazione pratica

☐ **Collegare l'apprendimento tramite gioco ad azioni del mondo reale**

Aiuta gli studenti a immaginare come potrebbero applicare ciò che hanno imparato (ad esempio, pianificare un budget personale, evitare debiti, risparmiare per un obiettivo).

☐ **Raccogliere feedback dagli studenti**

Chiedi cosa è piaciuto loro, cosa hanno trovato difficile e come la sessione potrebbe essere migliorata.



BIBLIOGRAFIA

European Commission (2023). Eurobarometer survey on financial literacy in the EU

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

European Commission (2020). Capital Markets Union 2020 Action Plan (Action 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

EU/OECD-INFE (2023). Financial competence framework for children and youth in the European Union

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

Bruegel (2023). [State of financial knowledge in the European Union: A policy brief](#)

<https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

OECD PISA (2020). Students' Financial Literacy Assessment Results

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

European Commission (2023). Eurobarometer survey on financial literacy in the EU

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

[EU/OECD Financial Competence Framework for Children and Youth \(2023\).](#)

[OECD](#)

European Commission (2023). Eurobarometer survey on financial literacy in the EU,
Finance, EC

Bruegel (2023). State of financial knowledge in the European Union: A policy brief
<https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

European Securities and Markets Authority (ESMA) Report (2022), ESMA

Eurofound Report (2021), Eurofound.europa.eu



WP3 - PR3

GUIDA METODOLOGICA EDUCATORI ORGANIZZAZIONI

Numero di progetto:
2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009



Co-funded by
the European Union

Grazie!



Centrum Wspierania
Edukacji
i Przedsiębiorczości

CO&SO
VICINI ALLE PERSONE



Lovila

E&D
E&D Knowledge
Consulting

