



PRZEWODNIK METODOLOGICZNY DLA NAUCZYCIELI | ORGANIZACJI



Co-funded by
the European Union

WP3 - PR3

Numer Projektu:
2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009

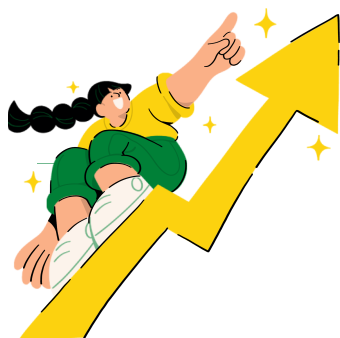


**Co-funded by
the European Union**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Spis Treści

O projekcie

02.

Znaczenie wiedzy finansowej dla
młodzieży

04.

Uczenie się na podstawie
doświadczeń z przeszłości –
wykorzystanie wyników badań w
edukacji

06.

Przegląd grup
fokusowych/wywiadów z
pedagogami i osobami
pracującymi z młodzieżą

08.

Wskazówki dotyczące
dostosowania do warunków
krajowych (na podstawie
informacji zwrotnych z pilotażu)

10.

Przypisy

01.

Wprowadzenie

03.

Grywalizacja w edukacji młodzieży
(Ujęcie pedagogiczne)

05.

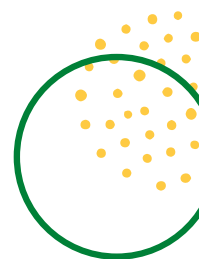
Gra online MAYFIN

07.

Wspieranie uczniów w korzystaniu
z rezultatów MAYFIN (praktyczne
ramy)

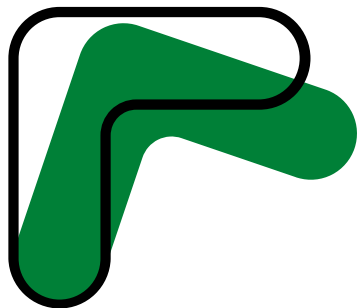
09.

Innowacyjne działania
edukacyjne





O PROJEKCIE



O projekcie

Głównym celem projektu MAYFIN jest opracowanie zestawu rozwiązań mających na celu wyrównanie różnic w poziomie wiedzy finansowej wśród młodych ludzi (w wieku od 15 do 18 lat) o różnym statusie społeczno-ekonomicznym. Przyczyniając się do wzmocnienia tożsamości europejskiej, projekt MAYFIN łączy wiedzę z zakresu finansów z innymi zidentyfikowanymi umiejętnościami miękkimi.

Celem MAYFIN jest zwiększenie kluczowych kompetencji młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji poprzez grę online, która pozwala jej zdobyć niezbędne informacje. Dzięki temu jej obecne i przyszłe działania finansowe mogą być oparte na odpowiedniej wiedzy i przez nią wspierane. Wyniki MAYFIN mają na celu rozwijanie sposobu myślenia uczniów, tak aby mogli oni aktywnie angażować się i ufać własnym decyzjom finansowym zarówno w okresie szkolnym, jak i w przyszłym dorosłym życiu.



Zajmując się luką w wiedzy finansowej, MAYFIN uwzględni również dogłębne badania i elementy gry online, które identyfikują kluczowe wydarzenia historyczne, które wpłynęły na sposób myślenia różnych krajów i rozwój umiejętności finansowych. Pozwoli to na głębsze zrozumienie kultury europejskiej, przyczyniając się do wzmocnienia tożsamości europejskiej w grupach docelowych. Dzięki połączeniu treści dotyczących wiedzy finansowej z wydarzeniami historycznymi grupa docelowa będzie mogła lepiej zrozumieć kulturę europejską, a partnerzy będą mogli opracować wyniki dostosowane do ram krajowych.

Partnerzy

Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości – Polska



Centrum Wspierania Edukacji i Przedsiębiorczości (CWEP) jest organizacją pozarządową założoną w 2004 roku przez grupę przedsiębiorców, nauczycieli i działaczy społecznych z Rzeszowa. [\[o\]](#)

Misją organizacji jest podnoszenie jakości kształcenia szkoleniowego na wszystkich poziomach i we wszystkich formach oraz promocja przedsiębiorczości w celu sprzyjania integracji każdej grupy społecznej, niezależnie od płci, wieku czy pochodzenia etnicznego.

CWEP dąży do poprawy dostępności, jakości i efektywności edukacji wszystkich ludzi, promowanie i przyczynianie się do kształcenia dorosłych, uczenia się przez całe życie, e-learningu oraz wykorzystania nowych technologii w edukacji i przedsiębiorczości.

Scout Society - Rumunia

Organizacja Scout Society została założona w 2011 roku. Jej celem jest promowanie wolontariatu i wspieranie rozwoju społeczności lokalnej, zwłaszcza w procesie edukacji młodzieży poprzez działania z zakresu edukacji pozaformalnej.



Z pragnienia niesienia pomocy młodym ludziom w rozwoju zarówno osobistym, jak i zawodowym, ale także angażowania ich w społeczeństwo i społeczności lokalne, z których wywodzą się, organizacja zaczęła rozwijać swoją działalność, realizując projekty o różnej tematyce (np. sport, zdrowie, wielokulturowość, tolerancja, dyskryminacja, zwiększanie szans na zatrudnienie, orientacja zawodowa). W swojej działalności Scout Society zachowuje od momentu powstania ten sam cel – pomaganie młodym ludziom w ich rozwoju i kształtowaniu się jako jednostek zaangażowanych w społeczeństwo, które zachowują i dzielą się z innymi wartościami europejskimi (jedność, komunikacja, tolerancja, solidarność, szacunek, równość, komunikacja, pluralizm, pokój, demokracja, wolność).

Co&So - Włochy



Co&So to konsorcjum z siedzibą we Florencji, obejmujące 14 spółdzielni działających w zakresie edukacji, spraw społecznych i kultury. Co&So zatrudnia 33 pracowników, świadczących usługi zrzeszonym członkom.

Do najważniejszych usług należą: administracja, monitorowanie zamówień publicznych, promowanie innowacji w zakresie poprawy kompetencji pracowników i oferowanych usług, certyfikacja jakości oraz komunikacja. Łącznie w zrzeszonych spółdzielniach pracuje prawie 5000 specjalistów. W Co&So znajduje się dział zajmujący się wyłącznie funduszami europejskimi, zatrudniający wykwalifikowanych pracowników z ponad 15-letnim doświadczeniem.

E&D Knowledge Consulting Lda. - Portugalia

E&D Knowledge Consulting jest firmą konsultingową i szkoleniową specjalizującą się we wspieraniu rozwoju kompetencji potrzebnych do wdrażania innowacji w sektorze biznesowym, publicznym i społecznym.



Główne działania E&D koncentrują się na dostarczaniu menedżerom i przedsiębiorcom kompetencji, wiedzy i narzędzi potrzebnych do skutecznej realizacji strategii innowacji w ich organizacjach, a także do wspierania różnych inicjatyw w ich otoczeniu.

E&D specjalizuje się we wdrażaniu innowacyjnych działań organizacji – od audytów innowacyjności, poprzez wsparcie w definiowaniu i realizowaniu strategii innowacji, aż po opracowywanie procesów i mechanizmów innowacji dostosowanych do indywidualnych potrzeb organizacji. Szczególny nacisk kładziony jest na dostarczaniu niezbędnych umiejętności i kompetencji potrzebnych do skutecznego wprowadzania innowacji zarówno wśród liderów, menedżerów, jak i pracowników. Produkty E&D są indywidualnie ustalane w oparciu o specyfikę potrzeb każdej organizacji.

Markeut Skills Sociedad Limitada – Hiszpania

MEUS jest prywatną organizacją z siedzibą w Walencji w Hiszpanii, której celem jest poprawa kompetencji ludzi, zarówno w sferze zawodowej, jak i prywatnej, a także na wszystkich etapach ich życia, począwszy od szkoły, a kończąc na edukacji osób dorosłych.



Zgodnie z europejską strategią edukacyjną, MEUS zajmuje się opracowywaniem nowych materiałów szkoleniowych i metodologii dostosowanych do różnych celów i potrzeb rynku gospodarczego, mających na celu poprawę integracji w miejscu pracy.

MEUS jest ekspertem w dziedzinie nowoczesnych metod kształcenia, opartych na metodach partycypacyjnych i współpracy. Działalność szkoleniowa MEUS obejmuje szkolenia oparte na doświadczeniu i nauce przez praktykę w przyjemny i angażujący sposób. MEUS w dużej mierze wykorzystuje grywalizację, opracowując wyzwania, które uczestnicy muszą podjąć indywidualnie lub zespołowo.

Lovila – Cypr



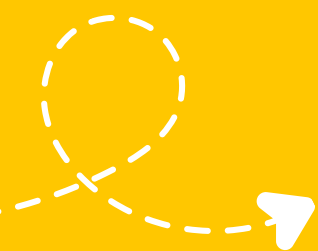
Lovila

Lovila to cypryjska instytucja doradczo-szkoleniowa założona w celu wspierania rozwoju zawodowego i osobistego osób, firm i nowo powstałych przedsiębiorstw, koncentrująca się na promowaniu integracji społecznej, zmian środowiskowych, cyfryzacji i innowacji na różnych poziomach i w różnych kontekstach.

Lovila zapewnia wsparcie szkoleniowe na wysokim poziomie dla młodych ludzi i dorosłych potrzebujących integracji zawodowej, rozwoju podstawowych umiejętności i kwalifikacji, umiejętności cyfrowych i przedsiębiorczych, integracji i reintegracji na rynku pracy, motywacji, doradztwa zawodowego i poradnictwa.

Lovila ma na celu identyfikację kluczowych czynników wpływających na edukację w zakresie zrównoważonego rozwoju, ocenę istniejących podejść oraz opracowanie skutecznych materiałów i programów edukacyjnych w celu promowania zmiany zachowań w kierunku zrównoważonych praktyk.





WPROWADZENIE



1





1.1 Cel przewodnika



Niniejszy przewodnik metodologiczny dla nauczycieli i organizacji wspierających młodzież jest kluczowym wynikiem projektu MAYFIN. Jego celem jest wzmocnienie pozycji nauczycieli, osób pracujących z młodzieżą i organizacji, aby mogły one zapewnić skuteczną i integracyjną edukację w zakresie wiedzy finansowej. Przewodnik zawiera praktyczne i elastyczne zasoby, które łączą innowacyjne narzędzia cyfrowe ze strategiami nauczania dostosowanymi do realiów dzisiejszej młodzieży, w szczególności zajmując się lukami w wiedzy finansowej wśród grup znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.

Wiedza finansowa jest niezbędną umiejętnością życiową, która pozwala młodym ludziom podejmować świadome decyzje dotyczące pieniędzy, planować swoją przyszłość i budować odporność na niepewność gospodarczą. Centralnym elementem tego projektu jest pięć kluczowych kompetencji: wiedza finansowa i planowanie, krytyczne myślenie, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów i refleksyjne myślenie. Umiejętności te są rozwijane poprzez grywalizację i kontekst historyczny, odzwierciedlając wspólne wysiłki sześciu krajów partnerskich: Portugalii, Hiszpanii, Włoch, Polski, Rumunii i Cypru.

Uznając wiedzę finansową za kluczową umiejętność życiową, niniejszy przewodnik wyposaża nauczycieli i osoby pracujące z młodzieżą w narzędzia pomagające młodym ludziom budować pewność siebie, odporność i wiedzę niezbędną do kształtowania swojej przyszłości finansowej. Koncentrując się na praktycznych strategiach i wzmacnianiu pozycji osobistej, przewodnik wspiera młodzież w podejmowaniu świadomych decyzji finansowych związanych z edukacją, pracą i życiem codziennym. Niezależnie od tego, czy pracujesz w szkole, ośrodku młodzieżowym, organizacji pozarządowej czy nieformalnym środowisku edukacyjnym, niniejszy przewodnik zawiera elastyczne zasoby, które pozwolą wywrzeć trwały wpływ i wspierać aktywne uczestnictwo w życiu społecznym.





1.2 Dla kogo jest ten przewodnik?

Niezależnie od tego, czy jesteś nauczycielem, pracownikiem młodzieżowym, lokalnym doradcą ds. rozwoju, czy członkiem organizacji społecznej, przewodnik metodologiczny MAYFIN oferuje ustrukturyzowane, oparte na dowodach metodyki, które pomogą Ci udoskonalić Twoją praktykę.

Przewodnik jest szczególnie przydatny dla:

- Nauczycieli w placówkach formalnych, takich jak szkoły i instytucje zawodowe.
- Osoby pracujące z młodzieżą w placówkach nieformalnych, w tym w ośrodkach kultury i organizacjach pozarządowych.
- Organizacji wspierających młodzież pochodzącą ze środowisk znajdujących się w niekorzystnej sytuacji społeczno-ekonomicznej.
- Mentorów i facylitatorów zajmujących się edukacją finansową, aktywnym obywatelstwem i rozwojem umiejętności.

Dzięki dostarczaniu kompleksowych treści dostosowanych do różnych odbiorców, przewodnik zapewnia prawdziwą elastyczność w dostosowywaniu metod do różnych kontekstów w całej Europie i nie wymaga wcześniejszego doświadczenia w edukacji finansowej.



1.3 Jak korzystać z niniejszego przewodnika

Przewodnik ma charakter modułowy i jest przyjazny dla użytkownika:

- Jeśli nie znasz jeszcze tej inicjatywy, zacznij od przeglądu projektu MAYFIN i jego kluczowych wyników.
- Zapoznaj się z rozdziałem **PR1**, aby poznać kontekst historyczno-ekonomiczny i działania łączące przeszłe wydarzenia z obecnym sposobem myślenia.
- Sekcja poświęcona grom (**PR2**) pomoże Ci przygotować i przeprowadzić sesje gier dzięki jasnym wskazówkom dotyczącym facylitacji.
- Skorzystaj z sekcji pedagogicznej poświęconej grywalizacji, aby zrozumieć, jak i dlaczego uczenie się oparte na grach działa.
- Rozdziały poświęcone działaniom grup fokusowych i strategiom nauczycieli zawierają sprawdzone w praktyce przykłady i bezpośrednie zastosowania.
- Wskazówki dotyczące dostosowania do warunków w poszczególnych krajach pomogą Ci zastosować przewodnik w Twoim własnym kontekście.

1.4 Przegląd projektu MAYFIN i jego rezultatów

MAYFIN – Financial Literacy for Youth Facing Social and Economic Disadvantage (Wiedza finansowa dla młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji społecznej i ekonomicznej) to międzynarodowy projekt Erasmus+ realizowany przez sześciu europejskich partnerów: Portugalię, Hiszpanię, Włochy, Polskę, Rumunię i Cypr. Projekt odpowiada na pilną potrzebę poszerzania wiedzy finansowej wśród młodzieży, zwłaszcza tej pochodzącej ze środowisk niezamożnych, poprzez opracowywanie innowacyjnych narzędzi i strategii wzmacniających pozycję zarówno nauczycieli, jak i uczniów.

W ramach projektu uzyskano trzy główne wyniki (**PR**), z których każdy dotyczył konkretnego aspektu edukacji finansowej:





PR1: Badania i spojrzenie historyczne

Wynik ten stanowi dogłębną analizę różnic w poziomie wiedzy finansowej w poszczególnych krajach europejskich oraz wydarzeń historycznych, które ukształtowały narodowe podejście do finansów. Analizując europejskie i krajowe wydarzenia historyczne, PR1 wyposaża nauczycieli w podstawową wiedzę pozwalającą połączyć przeszłe działania finansowe z współczesnymi wyzwaniami. Określa również kluczowe umiejętności z zakresu wiedzy finansowej, które są niezbędne młodym ludziom do nawigowania w dzisiejszym złożonym świecie finansów.

Kluczowy wkład:

PR1 pomaga nauczycielom w kontekstualizacji edukacji finansowej poprzez powiązanie wpływów historycznych i kulturowych z nowoczesnym podejmowaniem decyzji finansowych, dzięki czemu proces uczenia się staje się bardziej zrozumiały i znaczący.

PR2: Gra online MAYFIN

Sercem projektu MAYFIN jest interaktywna gra online oparta na scenariuszach, zaprojektowana w celu nauczania młodych ludzi podstawowych pojęć i umiejętności finansowych w angażujący, grywalizacyjny sposób. Gra pozwala graczom zanurzyć się w realistycznych sytuacjach finansowych, takich jak planowanie budżetu, oszczędzanie oraz podejmowanie decyzji dotyczących kredytów lub inwestycji. Poprzez 25 mikro-scenariuszy uczniowie poznają pojęcia z zakresu wiedzy finansowej, rozwijając jednocześnie umiejętności krytycznego myślenia, podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów.

Najważniejsze elementy:

- Fabuła z 25 scenariuszami skupiającymi się na pięciu kluczowych kompetencjach: wiedzy finansowej i planowaniu, krytycznym myśleniu, podejmowaniu decyzji, rozwiązywaniu problemów i refleksyjnym myśleniu.
- Wielojęzykowa kompatybilność zapewniająca dostępność w krajach partnerskich.
- Elastyczne zastosowanie w nauczaniu stacjonarnym, online lub mieszanym.

Kluczowy wkład: PR2 przekształca edukację finansową w interaktywne i skoncentrowane na uczniu doświadczenie, sprawiając, że abstrakcyjne pojęcia stają się namacalne i interesujące dla młodzieży.



PR3: Przewodnik metodologiczny

Niniejszy przewodnik (dokument, który właśnie czytasz) łączy badania (PR1) i grywalizację (PR2), dostarczając nauczycielom szczegółowe wytyczne dotyczące włączania tych zasobów do praktyk nauczania i szkolenia. Kładzie nacisk na podejścia dostosowane do różnorodnych potrzeb uczniów, sprzyja aktywnemu uczestnictwu i promuje strategie integracyjne dla osób pochodzących ze środowisk nieuprzywilejowanych.

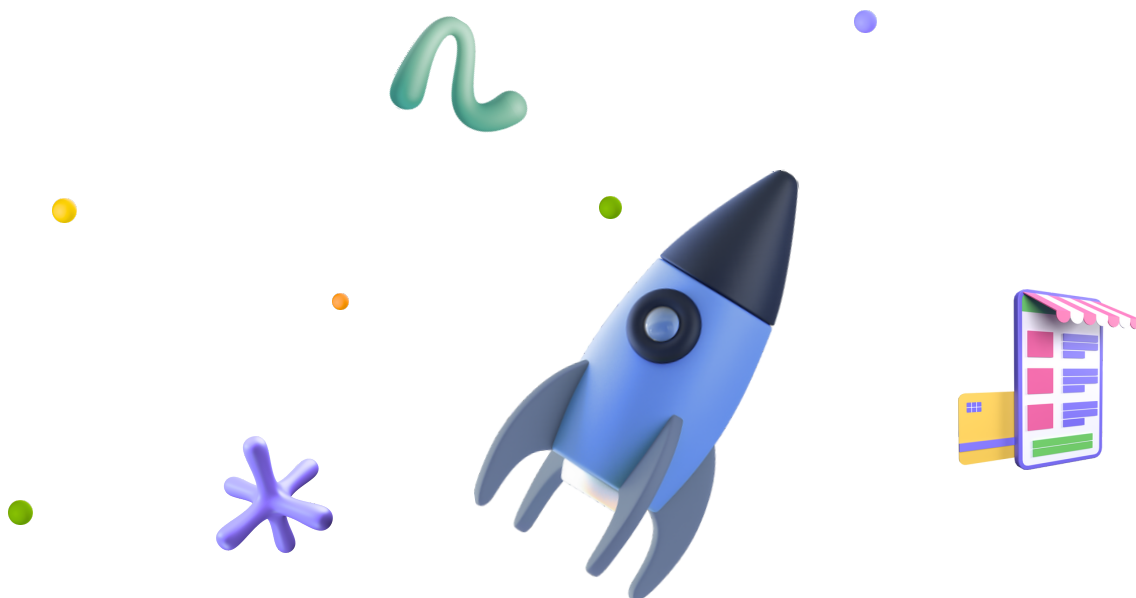
Główne cele:

- Zapewnienie praktycznych wskazówek dotyczących włączenia gry MAYFIN do lekcji lub warsztatów.
- Dostarczenie konkretnych wskazówek dotyczących dostosowania edukacji finansowej do krajowych ram programowych.
- Wyposażenie nauczycieli w narzędzia i strategie służące wzmocnieniu współpracy z młodzieżą.

Kluczowy wkład: PR3 umożliwia nauczycielom prowadzenie skutecznej edukacji finansowej poprzez połączenie innowacyjnych narzędzi z metodologiami opartymi na dowodach naukowych.

1.5 Wizja projektu MAYFIN

Wszystkie zasoby opracowane w ramach projektu MAYFIN mają na celu wywarcie trwałego wpływu zarówno na młodzież, jak i nauczycieli poprzez wypełnianie luk w wiedzy finansowej oraz wspieranie wzmocnienia pozycji poprzez innowacyjne narzędzia i strategie.



Dla młodzieży

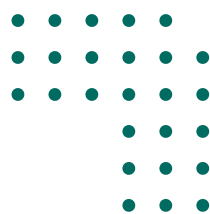
Te zasoby umożliwią młodym ludziom:

- Nabycie podstawowych umiejętności finansowych, które przygotowują ich do współczesnych wyzwań społecznych, takich jak zarządzanie budżetem osobistym, zrozumienie kredytów i podejmowanie świadomych decyzji finansowych.
- Budowanie odporności na nieprzewidywalne wydarzenia poprzez rozsądne planowanie finansowe i krytyczne myślenie, wyposażając ich w umiejętności pozwalające radzić sobie z niepewnością w edukacji, pracy i życiu codziennym.
- Zrozumienie i docenienie europejskich wpływów kulturowych i historycznych na wiedzę finansową, sprzyjające poczuciu wspólnej tożsamości i świadomości różnorodnych podejść finansowych w całej Europie.
- Rozwijanie pewności siebie i autonomii w zarządzaniu swoją finansową przyszłością, umożliwiające im przejęcie kontroli nad swoimi celami i aspiracjami.

Dla nauczycieli:

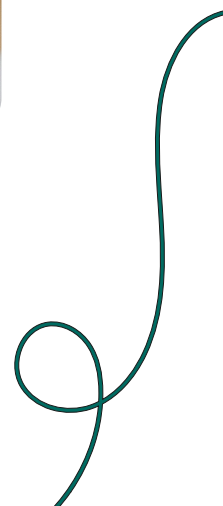
Projekt MAYFIN wspiera również nauczycieli poprzez:

- Dostarczanie innowacyjnych narzędzi, takich jak gra MAYFIN i przewodnik metodologiczny, dzięki którym edukacja finansowa staje się angażująca, dostępna i skuteczna.
- Wyposażenie nauczycieli w praktyczne strategie pozwalające zaspokajać różnorodne potrzeby uczniów, w tym tych pochodzących ze środowisk nieuprzywilejowanych, oraz promowanie inkluzywności w edukacji finansowej.
- Wzmacnianie zdolności nauczycieli do łączenia pojęć finansowych z rzeczywistymi scenariuszami, umożliwiając im tworzenie znaczących i zrozumiałych doświadczeń edukacyjnych.
- Zachęcanie do współpracy i kreatywności w nauczaniu, oferując elastyczne zasoby, które można dostosować do formalnych, nieformalnych i hybrydowych środowisk edukacyjnych.
- Budując zaufanie do nauczania wiedzy finansowej, nawet wśród nauczycieli bez wcześniejszej wiedzy specjalistycznej w zakresie finansów, poprzez oferowanie szczegółowych wskazówek i gotowych do użycia materiałów.



Wspierając zarówno młodych ludzi, jak i nauczycieli, projekt MAYFIN wspiera tworzenie środowiska sprzyjającego wspólnej nauce, w którym wiedza finansowa staje się narzędziem wzmacniającym pozycję, odporność i aktywny udział w życiu społecznym.

To kończy pierwszy rozdział przewodnika. Każda sekcja niniejszego przewodnika będzie opierać się na tych podstawach, wyposażając czytelnika w innowacyjne narzędzia, wiedzę historyczną i strategię krok po kroku, które pomogą młodym ludziom osiągnąć pewność siebie w zakresie wiedzy finansowej.





ZNACZENIE WIEDZY FINANSOWEJ DLA MŁODZIEŻY

2

2.1 Zrozumienie obecnego kontekstu europejskiego w zakresie wiedzy finansowej młodzieży

Młodzież w wieku 15–18 lat w Unii Europejskiej (UE) porusza się po **coraz bardziej cyfrowym, złożonym i nierównym świecie finansów**. Wiele z nich jest obeznanych z technologią i regularnie korzysta z portfeli mobilnych, aplikacji bankowych lub cyfrowych platform płatniczych. Jednak pomimo tej znajomości często brakuje im wiedzy finansowej, pewności siebie i krytycznego myślenia niezbędnych do podejmowania świadomych decyzji. Według badania Eurobarometru z 2023 r. tylko 18% obywateli UE wykazuje wysoki poziom wiedzy finansowej, a osoby młodsze są nieproporcjonalnie reprezentowane w grupie o najniższym poziomie wiedzy.

Większość młodych ludzi zarządza niewielkimi transakcjami finansowymi, takimi jak zakupy internetowe, subskrypcje lub zarobki z pracy w niepełnym wymiarze godzin, ale już w młodym wieku **narażeni są na nadmierną presję konsumpcyjną, nawyki związane z wydatkami podsycane przez media społecznościowe oraz pojawiające się zagrożenia finansowe**, takie jak systemy „kup teraz, zapłać później”, nieuregulowane aplikacje fintechowe i spekulacje kryptowalutowe. Mimo to edukacja finansowa pozostaje w wielu państwach członkowskich UE rzadko dostępna, opcjonalna lub niespójna. W planie działania Komisji Europejskiej na rzecz unii rynków kapitałowych (działanie 7) uznano tę lukę i wezwano do podjęcia skoordynowanych wysiłków na rzecz wzmocnienia pozycji obywateli poprzez skuteczniejsze strategie w zakresie wiedzy finansowej.

Aby rozwiązać ten problem, opracowano ramy kompetencji finansowych dla dzieci i młodzieży UE/OECD-INFE (2023), które mają zapewnić uporządkowaną podstawę dla edukacji finansowej w całej UE. Określono w nich cztery kluczowe obszary kompetencji: pieniądze i transakcje; planowanie i zarządzanie finansami; ryzyko i zysk; oraz otoczenie finansowe. Ramy zachęcają państwa członkowskie do włączenia edukacji finansowej do programów formalnych i nieformalnych oraz podkreślają znaczenie dostosowania treści do różnych grup wiekowych i kontekstów życiowych, co jest szczególnie ważne w zapewnianiu skutecznych umiejętności w tej dziedzinie młodzieży i grupom znajdującym się w trudnej sytuacji.





Podczas gdy młodzi ludzie w UE stają przed coraz większymi wyzwaniami związanymi z poruszaniem się po świecie finansów, młodzież znajdująca się w niekorzystnej sytuacji – w tym pochodząca z rodzin o niskich dochodach, ze środowisk migracyjnych lub społeczności romskiej – napotyka dodatkowe bariery w dostępie do usług finansowych. Częściej nie posiada ona dostępu do usług bankowych, nie otrzymuje wystarczającego wsparcia i nie zna krajowych systemów finansowych[1]. Młodzież ta może nie mieć dostępu do podstawowych narzędzi, takich jak konta bankowe lub doradztwo finansowe w domu, co pogłębia cykl wykluczenia. Ponadto dane OECD PISA pokazują, że **tylko niewielki odsetek piętnastolatków w Europie jest w stanie rozwiązywać złożone zadania finansowe lub rozumieć ryzyko związane z produktami finansowymi.**

W przyszłości młodzież w UE **będzie musiała zmierzyć się z utrzymującą się niepewnością gospodarczą, w tym rosnącymi kosztami utrzymania, niepewną sytuacją na rynku pracy i opóźnioną niezależnością finansową, co sprawia, że wiedza finansowa staje się coraz ważniejsza, aby pomóc młodym ludziom w pomyślnym przejściu do dorosłości.** Wymaga to szerszego spojrzenia na wiedzę finansową i wsparcie edukacyjne w tej dziedzinie: nie tylko jako wiedzę techniczną, ale jako umiejętność życiową związaną z regulacją emocjonalną, podejmowaniem decyzji, odpornością psychiczną i dobrym samopoczuciem, a także zapewnienie, że nauczyciele zwracają uwagę na udzielanie wskazówek w tej dziedzinie w ramach różnych ścieżek edukacyjnych. Podczas gdy UE dąży do zapewnienia bardziej skoordynowanych strategii w zakresie umiejętności finansowych, nauczyciele odgrywają kluczową rolę w zapewnieniu, aby młodzież wyraźnie rozumiała znaczenie skutecznego angażowania się w edukację finansową i miała dostęp do metod i narzędzi służących rozwijaniu umiejętności finansowych, które są zrozumiałe, angażujące i wzmacniające.

2.2 Współczesne wyzwania finansowe młodzieży w UE

Młodzi ludzie w Unii Europejskiej dorastają w coraz bardziej złożonym środowisku finansowym, na które wpływają szybka cyfryzacja, niepewność gospodarcza oraz nierówny dostęp do edukacji w zakresie umiejętności finansowych i cyfrowych. Pomimo znajomości technologii, zdecydowana większość z nich nie posiada praktycznych umiejętności i wiedzy niezbędnych do skutecznego zarządzania pieniędzmi. Jako grupa o najniższym poziomie wiedzy finansowej, młodzi ludzie stoją przed poważnymi wyzwaniami związanymi z przejściem do niezależności finansowej:



Brak praktycznej edukacji finansowej

Jedną z kluczowych kwestii jest powszechny brak kompleksowej edukacji finansowej w systemach szkolnych państw członkowskich UE. Większość młodych ludzi kończy szkołę średnią bez zdobycia podstawowych umiejętności finansowych, takich jak planowanie budżetu, zrozumienie kredytów, rozliczanie podatków czy planowanie długoterminowych celów finansowych. Ramy kompetencji finansowych dla dzieci i młodzieży opracowane przez UE/OECD podkreślają pilną potrzebę wczesnego i systematycznego włączania edukacji finansowej do programu nauczania. Jednak jej wdrażanie w UE pozostaje nierównomierne. W rezultacie wielu młodych ludzi czuje się nieprzygotowanych lub nie zdaje sobie sprawy z potrzeby (lub kluczowego znaczenia) skutecznej wiedzy finansowej i polega na metodzie prób i błędów, gdy staje przed rzeczywistymi obowiązkami finansowymi. To sprawia, że rola zarówno formalnych, jak i nieformalnych nauczycieli staje się coraz bardziej istotna.

Presja konsumpcjonizmu

Oprócz luk edukacyjnych dzisiejsza młodzież jest nadmiernie narażona na konsumpcjonizm, potęgowany przez media społecznościowe, reklamę cyfrową, innowacyjne systemy płatności, takie jak usługi „kup teraz, zapłać później”, oraz inne narzędzia marketingowe. Środowisko to zachęca do impulsywnych wydatków i utożsamia poczucie własnej wartości z posiadaniem dóbr materialnych, co często prowadzi do złych nawyków finansowych, presji finansowej i poczucia niepokoju w młodym wieku. Niedopasowanie między łatwym dostępem do cyfrowych usług finansowych a odpowiedzialnym korzystaniem z nich zostało dobrze udokumentowane w badaniach UE, które podkreślają zwiększone ryzyko rozwoju niezdrowych zachowań finansowych, które utrzymują się w wieku dorosłym.

Mylne rozumienie pojęć kredytu i zadłużenia

Wyzwania te potęguje powszechne niezrozumienie kwestii kredytów i zadłużenia. Wiele młodych Europejczyków ma do czynienia z kartami kredytowymi, kredytami studenckimi lub internetowymi platformami pożyczkowymi, zanim w pełni zrozumie konsekwencje związane ze stopami procentowymi, warunkami spłaty lub oceną zdolności kredytowej. Dane z badań PISA przeprowadzonych przez OECD pokazują, że tylko niewielka część nastolatków w Europie potrafi poradzić sobie ze złożonymi problemami finansowymi, co naraża ich na ryzyko wczesnego popadnięcia w pułapkę zadłużenia, która szkodzi historii kredytowej i ogranicza przyszłe możliwości, takie jak dostęp do przystępnych cenowo mieszkań lub finansowania działalności gospodarczej.

Rosnące trudności w ocenie kosztów i przyszłych korzyści płynących z edukacji

Presja finansowa wynika również z rosnących kosztów edukacji. W krajach, w których koszty związane z edukacją rosną, młodzież często zaciąga kredyty studenckie, nie biorąc pod uwagę długoterminowych konsekwencji zadłużenia. Bez odpowiednich ram decyzyjnych w zakresie finansów wielu wybiera szkoły lub kierunki studiów bez rozważenia kosztów w stosunku do potencjalnych dochodów, co powoduje duże obciążenia finansowe, które opóźniają ważne etapy życia, takie jak zakup domu lub elastyczność kariery. Problem ten jest szczególnie dotkliwy w przypadku młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji, która boryka się z dodatkowym ryzykiem ze względu na ograniczone wsparcie rodziny lub zasoby ekonomiczne.

Dezinformacje finansowe

Kolejnym współczesnym wyzwaniem jest nadmierny wzrost liczby nieprawdziwych informacji finansowych rozpowszechnianych za pośrednictwem platform społecznościowych, takich jak TikTok, YouTube i Instagram. Platformy te gromadzą coraz większą liczbę „finfluencerów”, którzy udzielają nieuregulowanych porad, w tym dotyczących ryzykownych inwestycji spekulacyjnych i sposobów na „szybkie wzbogacenie się”. Wielu młodych ludzi stosuje się do takich wskazówek bez krytycznej oceny, co może prowadzić do potencjalnych strat finansowych lub rozczarowania. Organy regulacyjne UE zwróciły uwagę na pilną potrzebę poprawy umiejętności korzystania z mediów przez młodych ludzi, aby przeciwdziałać ryzyku oszustw finansowych i wprowadzających w błąd informacji.



Brak zdrowych podstaw finansowych

Niestabilność finansowa rodziny pozostaje istotną przeszkodą dla wielu młodych ludzi, zwłaszcza tych pochodzących z gospodarstw domowych o niskich dochodach lub społeczności marginalizowanych. Dorastanie w środowisku, w którym pieniądze są rzadkością lub nie rozmawia się o nich otwarcie, często oznacza, że młodym ludziom brakuje pozytywnych wzorców do naśladowania w zakresie planowania budżetu, oszczędzania lub inwestowania. Ponadto niektórzy młodzi ludzie doświadczają stresu emocjonalnego lub presji, aby wspierać finansowo swoje rodziny, co może utrudniać im budowanie odporności finansowej. Zgodnie z badaniami Eurofound, niepewność ekonomiczna młodych gospodarstw domowych w UE pogłębiła się w ostatnich latach, nasilając te wyzwania.

Niski poziom pewności finansowej

Niski poziom pewności finansowej dodatkowo pogłębia ten problem. Wielu młodych ludzi czuje się przytłoczonych finansowym żargonem lub nie ma zaufania do swojej wiedzy, co prowadzi do unikania planowania budżetu, porównywania ofert lub planowania finansowego. Ta niepewność opóźnia rozwój niezbędnych nawyków i może stworzyć cykl unikania oparty na strachu, który hamuje rozwój finansowy. Ramy kompetencji finansowych UE/OECD podkreślają, że samoocena finansowa jest kluczową kompetencją, która wymaga większego nacisku w edukacji i polityce.

Niepewność gospodarcza i globalna

Wreszcie, szerszy kontekst globalnej i gospodarczej niepewności kształtuje postawy i zachowania finansowe młodzieży. Czynniki takie jak inflacja, automatyzacja pracy, zmiany klimatyczne i kryzys mieszkaniowy przyczyniają się do pesymizmu co do przyszłości i sceptycyzmu wobec tradycyjnego planowania finansowego. Ta niepewność może skutkować apatią finansową u niektórych lub lekkomyślnym podejmowaniem ryzyka u innych, ponieważ młodzież poszukuje alternatywnych sposobów osiągnięcia bezpieczeństwa. Najnowsze dane Eurobarometru wskazują na rosnącą przepaść pokoleniową w zakresie optymizmu finansowego, co podkreśla potrzebę dostosowania systemów edukacyjnych do nowych realiów.



Skuteczne rozwiązanie tych powiązanych ze sobą wyzwań finansowych wymaga skoordynowanych działań mających na celu zapewnienie dostępnej, odpowiedniej i budującej zaufanie edukacji finansowej — zintegrowanej z programami nauczania i uzupełnionej inicjatywami politycznymi promującymi integrację, odporność i nieformalne uczenie się. Nauczyciele odgrywają kluczową rolę w wyposażaniu młodzieży w umiejętności i sposób myślenia niezbędne do pewnego poruszania się w zmieniającym się świecie finansów.

Oprócz tych ogólnych wyzwań, niektóre grupy młodych ludzi napotykają dodatkowe bariery w zakresie wiedzy finansowej ze względu na swoją sytuację społeczno-ekonomiczną, kulturową lub osobistą.

2.3 Dostrzeganie wyzwań stojących przed europejską młodzieżą

Edukacja finansowa jest niezbędna dla wszystkich młodych ludzi, ale ma szczególne znaczenie dla osób pochodzących ze środowisk znajdujących się w trudnej sytuacji. Młodzież ta stoi przed wyjątkowymi wyzwaniami, które wymagają dostosowanego wsparcia w celu budowania odporności i niezależności finansowej. W zależności od kontekstu edukacyjnego **uczniowie mogą pochodzić z różnych grup zagrożonych marginalizacją**, w tym:

Młodzież z rodzin o niskich dochodach lub niepewnej sytuacji finansowej często nie ma dostępu do pozytywnych wzorców finansowych i może być narażona na presję, aby już w młodym wieku przyczyniać się do dochodów gospodarstwa domowego. Młodzi ludzie ci zazwyczaj wcześniej w życiu napotykają wyzwania finansowe, mając jednocześnie ograniczony dostęp do edukacji finansowej, możliwości oszczędzania, praktyk budżetowych lub długoterminowego planowania finansowego.



- 
- 
- 
- 
- Młodzież pochodząca ze środowisk migracyjnych lub uchodźczych, która może napotykać szczególne trudności, takie jak bariery językowe i nieznajomość systemu finansowego UE, w tym narzędzi służących podstawowej integracji finansowej i ochronie konsumentów. W niektórych przypadkach rodziny mogą nie posiadać rachunków bankowych lub odczuwać kulturową nieufność wobec instytucji finansowych, co dodatkowo utrudnia im dostęp do usług.
 - Młodzież romska i inne mniejszości etniczne, które często doświadczają systemowej marginalizacji, dyskryminacji i ograniczonego dostępu do wysokiej jakości edukacji. Często mieszkają w odizolowanych społecznościach o niskich dochodach i mogą nie mieć niezawodnego dostępu do narzędzi cyfrowych lub podstawowej infrastruktury finansowej.
 - Młodzież z niepełnosprawnościami może być wykluczona z powszechnej edukacji finansowej z powodu braku dostępnych treści lub integracyjnych metod nauczania. W szczególności młodym osobom z niepełnosprawnościami poznawczymi może być trudno zrozumieć abstrakcyjne pojęcia finansowe bez dostosowanego, dostosowanego do ich potrzeb nauczania.
 - Młodzież NEET (nieuczęszczająca do szkoły, niepracująca i nieuczestnicząca w szkoleniach), która jest narażona na wysokie ryzyko długotrwałego wykluczenia finansowego, często nie posiada odpowiedniej wiedzy finansowej i jest szczególnie narażona na ryzyko związane z lichwiarskimi pożyczkami lub wyzyskiem finansowym.
 - Młodzież przebywająca w placówkach opiekuńczych (rodzinach zastępczych, zakładach poprawczych, schroniskach) często wcześniej wkracza w dorosłość bez odpowiedniego wsparcia dorosłych, szybko stając się niezależna, ale bez zabezpieczenia i wsparcia rodziny. Ma ograniczone możliwości gromadzenia oszczędności, budowania historii kredytowej lub nawyków związanych z planowaniem budżetu i od nastoletnich lat jest narażona na wysokie ryzyko finansowe w niebezpiecznym środowisku.

Kluczowe różnice między młodzieżą ogólną a młodzieżą znajdującą się w niekorzystnej sytuacji

Kategoria	Młodzież ogólna	Młodzież w niekorzystnej sytuacji
Wzorce finansowe	Może mieć rodzinne wsparcie lub wzorce w zakresie finansów	Często brak wsparcia rodzinnego lub narażenie na złe praktyki finansowe
Dostęp do narzędzi finansowych	Częściej posiadają konta bankowe, aplikacje finansowe	Wielu nie ma kont bankowych, polegają na gotówce lub mają ograniczony dostęp do narzędzi cyfrowych
Znajomość kulturowa	Rozumieją krajowe systemy i zasady	Mogą mieć trudności z językiem, normami lub brakiem zaufania do formalnych systemów
Dostęp cyfrowy	Posiadają smartfony, dostęp do internetu	Mogą nie mieć urządzeń cyfrowych lub dostępu do danych potrzebnych do nauki
Jakość edukacji	Uczęszczają do szkół głównego nurtu z większymi zasobami	Uczęszczają do szkół niegłównych, z ograniczonymi zasobami i uproszczonym programem nauczania
Bariery psychospołeczne	Mogą czuć się pewni siebie lub ciekawi	Często doświadczają wstydu, niskiej pewności siebie, traumy lub bezradności w nauce
Przejście do dorosłości	Często wspierani przez rodzinę w wczesnej dorosłości	Oczekuje się od nich samodzielności bez sieci bezpieczeństwa

2.4 Odpowiadanie na potrzeby młodzieży w UE w zakresie wiedzy finansowej: MAYFIN oraz narzędzia i podejścia dla nauczycieli

Edukacja finansowa w grupach młodzieżowych jest najskuteczniejsza, gdy odzwierciedla rzeczywiste życie, wartości i wyzwania uczniów oraz pozwala powiązać ją z osobistymi celami. Dla młodzieży w całej UE, zwłaszcza tej borykającej się z niepewnością społeczną i ekonomiczną, **zaangażowanie się w edukację finansową wymaga czegoś więcej niż tylko informacji – wymaga trafności, zaufania i praktycznego zastosowania**. Biorąc pod uwagę złożone wyzwania, przed którymi stoi młodzież we współczesnym kontekście – obejmujące nie tylko konkretne trudności finansowe, ale także takie kwestie, jak nadmiar informacji, rozdrobnienie uwagi i presja społeczna – rola wychowawców w pobudzaniu zaangażowania, motywacji i pomaganiu w pokonywaniu barier jest ważniejsza niż kiedykolwiek.

MAYFIN jako narzędzie wspierające młodzież i nauczycieli w pokonywaniu wyzwań związanych z edukacją finansową młodzieży

Biorąc pod uwagę rosnącą lukę w wiedzy finansowej młodzieży w całej UE oraz specyficzne wyzwania, gra MAYFIN i powiązane z nią narzędzia (raport na temat stanu wiedzy finansowej młodzieży oraz wydarzenia, które miały wpływ na lokalne przekonania i postawy finansowe w tym obszarze, a także niniejszy przewodnik dla nauczycieli) zostały zaprojektowane jako ukierunkowana odpowiedź edukacyjna. Narzędzia te oferują nauczycielom angażujące, integracyjne i elastyczne metody wspierające rozwój praktycznych umiejętności finansowych, jednocześnie uwzględniając bariery emocjonalne, poznawcze i systemowe, z jakimi boryka się młodzież, oraz włączając lokalne perspektywy i historyczną perspektywę europejską do procesu uczenia się.



MAYFIN wykracza poza zwykłe przedstawianie treści finansowych. Tworzy środowisko oparte na doświadczeniu i ukierunkowane na ucznia, które odzwierciedla codzienne wyzwania finansowe młodych ludzi i przekłada abstrakcyjne pojęcia na realistyczne, oparte na grach scenariusze podejmowania decyzji. MAYFIN odpowiada na konkretne potrzeby i wyzwania młodzieży poprzez:

Wykorzystanie grywalizacji i odniesień do rzeczywistych sytuacji jako czynnika motywującego młodzież do udziału w edukacji finansowej.

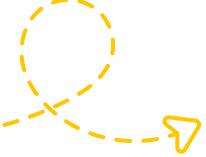
Jedną z podstawowych strategii pedagogicznych zastosowanych w grze MAYFIN jest **grywalizacja**, czyli wykorzystanie mechanizmów gier (np. celów, wyzwań, nagród, narracji, wyborów) w celu stworzenia **motywującego i znaczącego doświadczenia edukacyjnego**. Dla młodych ludzi, zwłaszcza tych, którzy czują się oderwani od tradycyjnych treści nauczanych w szkole, **grywalizacja może przekształcić edukację finansową z pasywnego zadania edukacyjnego w interaktywny proces oparty na ciekawości.**

Dlaczego ma to znaczenie? Ponieważ młodzi uczniowie – zwłaszcza w wieku 15–18 lat – często uważają edukację finansową za zbyt abstrakcyjną lub nieistotną dla ich bieżącego życia. Grywalizacja pomaga wypełnić tę lukę motywacyjną, oferując:

- Zanurzenie w narracji: gra przedstawia sytuacje finansowe w ramach łatwych do zrozumienia wątków fabularnych, co pomaga uczniom emocjonalnie zaangażować się w podejmowane decyzje.
- Wybór i sprawczość: gracze podejmują własne decyzje i ponoszą konsekwencje, co wzmacnia ich autonomię i odpowiedzialność.
- Postępy i cele: wybór osobistych celów (np. studia za granicą lub realizacja własnych projektów lub ambicji) sprawia, że nauka finansów staje się częścią większej, ukierunkowanej na cel podróży.
- Eksperymentowanie przy niskim ryzyku: uczniowie mogą testować strategie, popełniać błędy i uczyć się w bezpiecznym środowisku, bez konsekwencji w prawdziwym świecie.

Projekt MAYFIN wykorzystuje grywalizację nie tylko w celu przyciągnięcia uwagi, ale także zachęcenia do głębszej refleksji poprzez umieszczenie uczniów w realistycznych scenariuszach istotnych dla młodzieży, odzwierciedlających kluczowe wyzwania – trudności w zrozumieniu złożoności decyzji finansowych i produktów finansowych, równoważenie krótkoterminowej satysfakcji, presji rówieśników, emocji lub długoterminowych celów. W przeciwieństwie do tradycyjnych metod nauczania lub podejść opartych na zapamiętywaniu, **nauka oparta na grywalizacji angażuje zarówno procesy poznawcze, jak i emocjonalne, dzięki czemu doświadczenie jest bardziej zapadające w pamięć, znaczące i możliwe do przeniesienia do prawdziwego życia.**





Wykorzystanie scenariuszowego uczenia się przez doświadczenie

Jedną z najbardziej wpływowych strategii pedagogicznych MAYFIN jest wykorzystanie scenariuszowego, opartego na podejmowaniu decyzji nauczania. Każdy z 25 mikro-scenariuszy symuluje uproszczoną, ale **realistyczną sytuację finansową, mającą na celu pomóc uczniom zrozumieć kluczowe czynniki i konsekwencje**. Obejmują one zarówno planowanie budżetu przy ograniczonych dochodach, jak i długoterminowe inwestycje w edukację lub zatrudnienie. Uczniowie są zachęceni do rozważenia dostępnych opcji, podjęcia decyzji, samodzielnej oceny, czy chcą uzyskać dodatkowe wsparcie w postaci materiałów edukacyjnych, oraz obserwacji wyników. Podejście to wspiera **aktywne uczenie się poprzez wzmacnianie myślenia przyczynowo-skutkowego, umożliwianie bezpiecznego odkrywania i popełniania błędów** oraz odzwierciedlanie emocjonalnej i społecznej złożoności podejmowania decyzji finansowych w prawdziwym świecie.

Integracja narzędzi wizualnych, interaktywnych i refleksyjnych na rzecz dostępności

Aby zapewnić młodzieży dostęp do narzędzi edukacyjnych MAYFIN w zakresie wiedzy finansowej – niezależnie od poziomu wiedzy finansowej, znajomości języka czy stylu uczenia się – MAYFIN integruje narzędzia wspierające bezpośrednio z rozgrywką. Scenariusze MAYFIN obejmują:

- Wizualne infografiki wyjaśniające złożone terminy i wybory finansowe,
- Refleksję zachęcającą do osobistego zaangażowania i emocjonalnego zaangażowania,
- Przyjazny dla młodzieży projekt z intuicyjną nawigacją i minimalną ilością żargonu.

Te wybory projektowe mają na celu poprawę zrozumienia i zmniejszenie onieśmienia poprzez integracyjne, wizualne i ukierunkowane na ucznia zasoby, które sprawiają, że środowisko nauki jest zachęcające, pomagając pokonać bariery dostępności dla młodzieży, która często nie ma dostępu do narzędzi edukacji finansowej.



Promowanie krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów, refleksji i pewności finansowej

MAYFIN zachęca graczy do zgłębiania wartości, priorytetów i kompromisów stojących za decyzjami finansowymi. Zastanawiając się nad pytaniami takimi jak „Co jest dla mnie ważne?” lub „Co jestem gotów poświęcić?”, jednocześnie radząc sobie z wyzwaniami finansowymi wymagającymi krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów, uczniowie wzmacniają nie tylko swoją świadomość finansową, ale także strategiczne rozumowanie i samoświadomość. Kompetencje te są niezbędne do budowania pewności siebie i umiejętności zarządzania finansami przez całe życie.

Motywacja zorientowana na cel poprzez osobiste cele finansowe

Na początku gry uczniowie wybierają jeden z czterech ambitnych celów finansowych – podróż zagraniczna, założenie firmy, kontynuacja edukacji lub wsparcie niezależności. Takie osobiste podejście pozwala uczniom **postrzegać wiedzę finansową jako środek do osiągnięcia swoich marzeń**, a nie tylko zarządzanie wydatkami. Cele te personalizują doświadczenie, pomagając uczniom połączyć wiedzę finansową z ich **marzeniami, wartościami i długoterminowymi planami życiowymi**. Pomaga to uczniom połączyć krótkoterminowe zachowania finansowe z długoterminową wizją, zmieniając sposób myślenia z przetrwania na planowanie strategiczne.

Umożliwienie elastycznego wykorzystania w środowiskach formalnych i nieformalnych

Uznając różnorodność środowisk edukacyjnych, MAYFIN został zaprojektowany jako elastyczne narzędzie służące do rozwijania wiedzy finansowej. Można go używać samodzielnie do nauki we własnym tempie, wspólnie w grupach lub podczas sesji prowadzonych przez rówieśników, a także w formie materiałów do wydrukowania, strategii offline i ćwiczeń dla środowisk o niskim poziomie zaawansowania technologicznego. Dzięki wsparciu niniejszego przewodnika metodologicznego MAYFIN wyposaża nauczycieli w elastyczne i skalowalne metody promowania kompetencji finansowych w szerokim zakresie środowisk edukacyjnych.



Rola wychowawcy w edukacji finansowej młodzieży i reagowaniu na wyzwania grup znajdujących się w trudnej sytuacji

Edukacja finansowa jest najskuteczniejsza, gdy odzwierciedla rzeczywiste życie, wartości i wyzwania osób uczących się. Chociaż MAYFIN wspiera wiedzę finansową poprzez grywalizację, znaczące zaangażowanie, zwłaszcza w przypadku młodzieży borykającej się z trudnościami społecznymi lub ekonomicznymi, wymaga czegoś więcej niż tylko informacji. Wymaga zaufania, emocjonalnego zaangażowania i powiązania z rzeczywistymi doświadczeniami.

Dzisiejsza młodzież boryka się z wieloma problemami: niepewnością ekonomiczną, oczekiwaniami społecznymi, rozpraszającymi czynnikami cyfrowymi, a często także brakiem finansowych wzorców do naśladowania. **Dla młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji pieniądze często wiążą się ze stresem, tajemnicą lub wstydem.** Niektórzy nie mają dostępu do podstawowych narzędzi finansowych, takich jak konta bankowe lub internet, albo nie mają odwagi zadawać pytań. W tym kontekście rola nauczyciela staje się nie tylko pomocna, ale także transformacyjna.

Nie musisz być ekspertem finansowym, aby wspierać młodych ludzi w zdobywaniu wiedzy finansowej. Najważniejsze jest **stworzenie bezpiecznej przestrzeni, w której uczniowie mogą zgłębiać kwestie finansowe bez obaw i osądów.** Wiedza finansowa to nie tylko zrozumienie liczb — to także rozwijanie umiejętności podejmowania przemyślanych decyzji pod presją. Podstawowe kompetencje, takie jak krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów i autorefleksja, są niezbędne do zarządzania zarówno codziennymi wydatkami, jak i długoterminowym planowaniem finansowym.





Jeśli tematy finansowe wydają się nieznane lub delikatne, zacznij od rozwijania tych uniwersalnych umiejętności, wykorzystując przykłady z życia codziennego, które są istotne dla uczniów, takie jak zarządzanie dochodami z pracy w niepełnym wymiarze godzin, dzielenie się czynszem z przyjaciółmi lub wspieranie rodziny. **Omawianie rzeczywistych wyborów i ich konsekwencji pomaga uczynić naukę o finansach bardziej przystępną i praktyczną.** Co ważne, zachowania finansowe są kształtowane zarówno przez wiedzę, jak i okoliczności, dlatego w rozmowach tych należy unikać osądów i uznawać bariery strukturalne.

Równie **ważne jest pokazanie młodym ludziom, jak uzyskać dostęp do informacji i wsparcia.** Możesz odegrać istotną rolę, pomagając uczniom w identyfikowaniu wiarygodnych źródeł, zadawaniu właściwych pytań i poszukiwaniu wskazówek od innych osób. Nawet jeśli nie znasz wszystkich odpowiedzi, pokazując uczniom, jak je znaleźć, poprzez kontaktowanie ich z przyjaznymi młodzieży specjalistami z branży bankowej, organizacjami pozarządowymi lub narzędziami cyfrowymi, możesz zbudować trwałą pewność siebie i niezależność.

Praktyczna, przystępna wiedza ma kluczowe znaczenie. **Wielu uczniów nie zna podstawowych zasad,** takich jak otwieranie rachunku bankowego, unikanie oszustw czy dochodzenie swoich praw finansowych. Używanie prostego języka, materiałów wizualnych i szczegółowych wyjaśnień, zwłaszcza w przypadku uczniów będących migrantami, o ograniczonej umiejętności czytania i pisania, lub nieznających lokalnych systemów, zapewnia, że treści są przystępne dla wszystkich. Zaangażowanie zaufanych osób dorosłych, takich jak pracownicy młodzieżowi lub mentorzy społeczni, dodaje wartościowy kontekst i buduje pomosty między informacją a działaniem.





Słuchanie jest niezwykle ważne. Niektórzy **uczniowie mogą nie czuć się komfortowo, rozmawiając otwarcie o pieniądzach**, zwłaszcza jeśli kojarzą je z niepokojem lub porażką. Zapewnij anonimowe lub refleksyjne kanały wyrażania opinii i potwierdź emocjonalną stronę wyborów finansowych. Działania takie jak opowiadanie historii, prowadzenie dziennika, tworzenie tablic wizualizacyjnych lub ćwiczenia „przyszłego ja” pomagają połączyć codzienne nawyki z długoterminowymi aspiracjami, takimi jak edukacja, niezależność lub podróże.

Wykorzystanie interaktywnych, opartych na współpracy metod – gier, odgrywania ról, symulacji lub wyzwań grupowych – **może sprawić, że nauka stanie się bardziej przystępna i przyjemniejsza**. Formaty te są szczególnie skuteczne w przypadku zróżnicowanych grup uczniów i zmniejszają piętno, pokazując wspólne wyzwania. W przypadku ograniczonego dostępu do technologii cyfrowych należy zapewnić materiały do wydrukowania i zadbać o to, aby narzędzia cyfrowe były wprowadzane w sposób integracyjny, bez zakładania wcześniejszego doświadczenia.

Wspieranie wiedzy finansowej nie jest jednorazowym wydarzeniem. Szczególnie w przypadku młodzieży znajdującej się w trudnej sytuacji kluczowe znaczenie mają konsekwencja, zachęta i zaufanie. Regularnie sprawdzaj postępy, świętuj małe sukcesy i pokazuj, że niepewność jest częścią procesu. Nawet jeśli nie masz pewności, Twoja otwartość i wysiłki zmierzające do wspólnego znalezienia odpowiedzi wysyłają silny komunikat: nauka o pieniądzach to podróż, którą nie muszą odbywać samotnie.



Wiedza finansowa polega na poprawie zrozumienia środowiska finansowego i narzędzi finansowych oraz budowaniu sprawczości. Chodzi o to, aby pomóc młodym ludziom zrozumieć dostępne opcje, radzić sobie z niepewnością i wyobrazić sobie przyszłość, w której będą mogli podejmować świadome i pewne decyzje. Jako nauczyciel masz wyjątkową okazję, aby pielęgnować to poczucie możliwości, niekoniecznie poprzez posiadanie wszystkich odpowiedzi, ale poprzez wspieranie młodzieży w zdobywaniu wiedzy, umiejętności i wiary w siebie, które pozwolą im kształtować swoje życie finansowe.

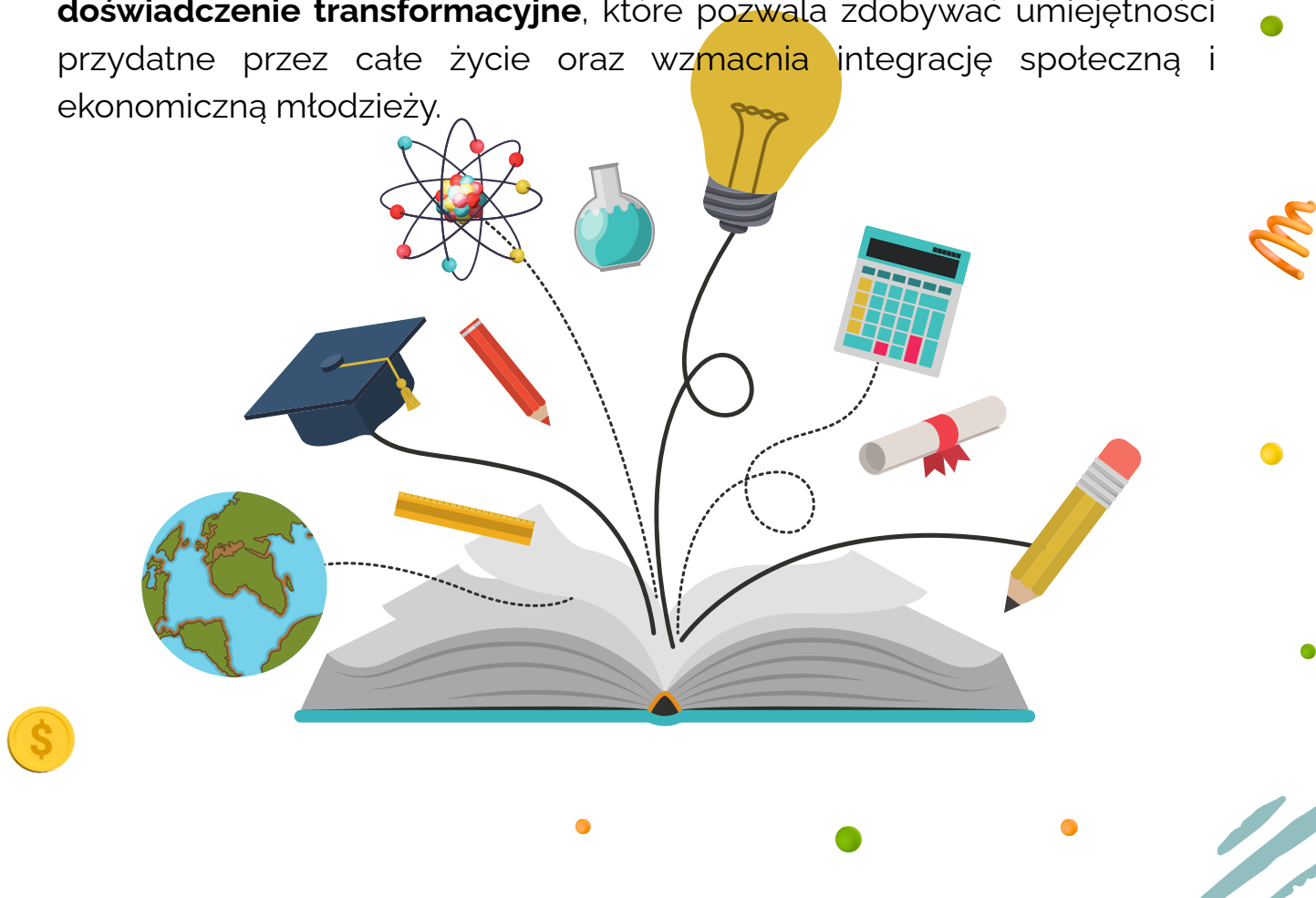


Podsumowanie dla nauczycieli

Korzystając z narzędzi służących do poszerzania wiedzy finansowej młodzieży lub opracowując takie narzędzia, nauczyciele powinni rozważyć uwzględnienie **kluczowych zasad odzwierciedlonych w grze MAYFIN:**

- Zacznij od rzeczywistości ucznia: spraw, aby treści były osobiste i oparte na emocjach.
- Wykorzystaj formaty wizualne i oparte na doświadczeniu: angażuj uczniów za pomocą łatwo dostępnych, praktycznych i grywalizowanych metod.
- Buduj refleksyjne, oparte na wartościach uczenie się: promuj internalizację, a nie zapamiętywanie.
- Zachęcaj do długoterminowego myślenia i działania: pomagaj młodzieży łączyć wybory z przyszłymi celami.
- Dostosuj się do potrzeb wszystkich: weź pod uwagę zróżnicowany poziom wiedzy, pochodzenie kulturowe i pewność siebie odbiorców.

Wspólne stosowanie tych zasad może pomóc w przekształceniu edukacji finansowej z przedmiotu opartego na zgodności z przepisami w **doświadczenie transformacyjne**, które pozwala zdobywać umiejętności przydatne przez całe życie oraz wzmacnia integrację społeczną i ekonomiczną młodzieży.





GRYWALIZACJA W. EDUKACJI MŁODZIEŻY (UJĘCIE PEDAGOGICZNE)



3



3.1 Czym jest grywalizacja?

Grywalizacja odnosi się do zastosowania elementów, zasad i technik projektowania gier w środowiskach niezwiązanych z grami. W edukacji obejmuje to integrację mechanizmów, takich jak systemy punktacji, rywalizacja, śledzenie postępów, awatary, nagrody, misje i wyzwania, w celu zwiększenia zaangażowania i motywacji uczniów. Ostatecznym celem jest uczynienie nauki bardziej przyjemną i interaktywną, zachęcając do utrzymania zainteresowania i poczucia osiągnięć. Wykorzystując elementy, które sprawiają, że gry są zabawne i wciągające, nauczyciele mogą tworzyć środowiska, które inspirują uczniów do aktywnego uczestnictwa i osiągania celów edukacyjnych.

Grywalizacja to nie tylko dodawanie gier do edukacji — to projektowanie doświadczeń edukacyjnych, które naśladują motywacyjną strukturę gier. Elementy takie jak rywalizacja, współpraca, natychmiastowa informacja zwrotna i stopniowe wyzwania mają kluczowe znaczenie dla tworzenia środowiska sprzyjającego rozwojowi. Przekształca to tradycyjne pasywne przyswajanie informacji w aktywną i skoncentrowaną na uczniu podróż.

3.2 Dlaczego grywalizacja ma znaczenie w edukacji młodzieży

Grywalizacja jest zgodna z cyfrowymi nawykami i preferencjami młodych uczniów, dzięki czemu edukacja staje się bardziej przystępna i przyjemniejsza. W dzisiejszej erze cyfrowej młodzi ludzie od najmłodszych lat są zanurzeni w technologii i interaktywnych mediach. Tradycyjne metody edukacyjne często mają trudności z przyciągnięciem ich uwagi. Grywalizacja spotyka się z nimi w ich świecie, zamieniając treści edukacyjne w coś, z czym mogą się utożsamiać i co sprawia im przyjemność.



Pobudza ciekawość, sprzyja głębokiemu zaangażowaniu i ułatwia zrozumienie złożonych tematów. Ponadto zachęca do udziału uczniów, którzy mogą nie radzić sobie w tradycyjnych środowiskach edukacyjnych, oferując bardziej integracyjny i wspierający model nauki. Umożliwia spersonalizowane ścieżki edukacyjne, daje przestrzeń do wyrażania siebie i zapewnia natychmiastową informację zwrotną, która jest niezbędna do nabywania umiejętności i budowania pewności siebie. Sprawiając, że nauka staje się przyjemnością, grywalizacja zwiększa retencję wiedzy, wspiera zróżnicowane nauczanie i buduje umiejętności potrzebne w XXI wieku, takie jak współpraca, kreatywność, krytyczne myślenie i komunikacja.

3.3 Korzyści pedagogiczne wynikające z nauczania opartego na grach

Nauka oparta na grach stanowi kompleksową platformę rozwoju intelektualnego, emocjonalnego i społecznego młodych ludzi. Oto kilka godnych uwagi korzyści:

Kluczowe korzyści dla rozwoju młodych ludzi

Korzyści poznawcze

Poprawa umiejętności rozwiązywania problemów, logiki, myślenia krytycznego i zdolności adaptacyjnych.

Korzyści behawioralne

Wspiera wytrwałość, odporność psychiczną i samoregulację

Uczenie się przez współpracę

Ułatwia pracę zespołową, komunikację i wzajemne wsparcie między rówieśnikami

Motywacja wewnętrzna

Buduje motywację poprzez uczynienie nauki przyjemną i samodzielnie kierowaną

Bezpieczne środowisko nauki

Pozwala na popełnianie błędów i uczenie się poprzez metodę prób i błędów, bez realnych negatywnych konsekwencji



Grywalizacja jako narzędzie wzmacniania pozycji i uczestnictwa

Grywalizacja wzmacnia kompetencje uczniów, umożliwiając im przejęcie odpowiedzialności za własną ścieżkę edukacyjną. Zamiast być biernymi odbiorcami informacji, uczniowie stają się aktywnymi podmiotami, którzy dokonują wyborów, realizują cele i analizują wyniki.

To wzmocnienie obejmuje:

Samodzielne kierowanie nauką

Uczący się mogą samodzielnie wybierać swoje ścieżki, wyzwania i tempo nauki

Zaangażowanie w kwestie obywatelskie i społeczne

Gry mogą symulować wyzwania społeczne, pozwalając młodym ludziom eksplorować tematy takie jak nierówność, zrównoważony rozwój i obywatelstwo

Włączający udział

Gry zacierają tradycyjne hierarchie w klasie - każdy uczestnik zaczyna na tym samym poziomie, a sukces zależy od wysiłku, kreatywności i współpracy

Wspieranie różnorodnych talentów

Niezależnie od tego, czy uczeń wyróżnia się w opowiadaniu historii, strategii, empatii, logice czy projektowaniu - grywalizacja uznaje i rozwija różne umiejętności, doceniając różnorodne inteligencje

W pracy z młodzieżą grywalizacja może pełnić funkcję wyrównującą, angażując osoby zmarginalizowane lub zniechęcone, które mogą czuć się wykluczone z tradycyjnych form nauki



3.4 Omówienie gry MAYFIN

Ponieważ wiedza finansowa staje się niezbędną umiejętnością w codziennym życiu, potrzebne są innowacyjne narzędzia edukacyjne, które ułatwią dostęp do tych tematów, zwłaszcza młodym ludziom borykającym się z trudnościami społecznymi lub ekonomicznymi. Gra internetowa MAYFIN, opracowana w ramach projektu Erasmus+ „MAYFIN – Wspieranie wielokierunkowego wzrostu wiedzy finansowej wśród młodych uczniów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji”, odpowiada na tę potrzebę, oferując angażujące i skoncentrowane na uczniu podejście do edukacji finansowej.

Gra, opisana powyżej, składa się z 25 mikro-scenariuszy, z których każdy symuluje realistyczne sytuacje finansowe, takie jak planowanie budżetu przy ograniczonych dochodach, zarządzanie nieoczekiwanymi wydatkami lub podejmowanie decyzji dotyczących oszczędności i kredytów. Gracze poruszają się po tych scenariuszach, podejmując decyzje, obserwując wyniki i zastanawiając się nad swoimi wyborami.

Na przykład w jednym ze scenariuszy gracze mogą być zmuszeni do rozdzielenia ograniczonego budżetu na pokrycie czynszu, wyżywienia i oszczędności, jednocześnie radząc sobie z nieoczekiwanymi wydatkami. Dzięki temu modelowi uczenia się przez doświadczenie uczniowie pogłębiają zrozumienie pojęć finansowych i ich praktycznego zastosowania.

Zamiast polegać na tradycyjnych metodach nauczania, MAYFIN zachęca graczy do zgłębiania realistycznych sytuacji finansowych poprzez interaktywne scenariusze. Od zarządzania budżetem osobistym po podejmowanie decyzji dotyczących oszczędności lub kredytów – gra umieszcza młodych uczniów w znanych im, codziennych kontekstach, które odzwierciedlają rzeczywiste decyzje finansowe. Jej struktura zachęca do zgłębiania wiedzy, refleksji i aktywnego uczenia się.

Gra MAYFIN, dostępna bezpłatnie na stronie <https://mayfin.erasmus.site/game>, może być wykorzystywana zarówno w formalnych, jak i nieformalnych placówkach edukacyjnych, co czyni ją narzędziem integracyjnym, wspierającym wzmocnienie pozycji młodzieży i rozwój umiejętności życiowych w całej Europie.



3.5 Wykorzystanie gry MAYFIN w różnych kontekstach edukacyjnych

W szkołach (edukacja formalna)

Gra MAYFIN jest innowacyjnym narzędziem służącym do włączenia praktycznych umiejętności życiowych do formalnego programu nauczania. W środowisku szkolnym może być wykorzystywana w takich przedmiotach, jak ekonomia, nauki społeczne, etyka, matematyka i język. Nauczyciele mogą na przykład wykorzystać MAYFIN do zilustrowania abstrakcyjnych pojęć, takich jak odsetki składane, budżetowanie czy dysproporcje społeczno-ekonomiczne.

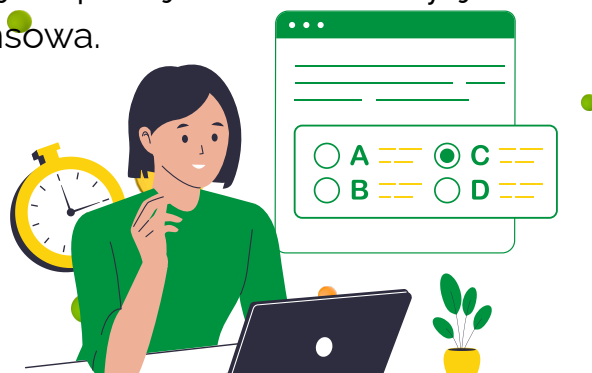
MAYFIN zapewnia ramy dla nauki opartej na doświadczeniu, wzmacniając wiedzę teoretyczną poprzez praktyczne zastosowanie. Uczniowie otrzymują scenariusze dotyczące codziennych dylematów finansowych, decyzji obywatelskich lub wyborów opartych na wartościach. Te interwencje oparte na grach można dostosować do krajowych programów nauczania i celów edukacyjnych, oferując:

- Realistyczne symulacje obowiązków związanych z dorosłym życiem.
- Zróżnicowane nauczanie dla uczniów o różnych stylach uczenia się.
- Możliwości nauki i oceny opartej na projektach.

Zachęca do pogłębionych dyskusji w klasie i sprzyja tworzeniu powiązań między treściami akademickimi a osobistymi doświadczeniami.

W ośrodkach młodzieżowych (edukacja pozaformalna)

W ośrodkach młodzieżowych nauka jest często bardziej elastyczna i oparta na doświadczeniu. MAYFIN może być wykorzystywany podczas warsztatów, obozów, programów przywództwa lub zajęć pozalekcyjnych w celu podnoszenia kompetencji, takich jak podejmowanie decyzji, odpowiedzialność obywatelska i wiedza finansowa.



Prowadzący mogą dostosować treść gry do wieku uczestników, ich pochodzenia lub lokalnego kontekstu. Nieformalna atmosfera pozwala młodym ludziom:

- Odkrywać swoją tożsamość i autonomię.
- Rozwijać umiejętności budowania społeczności.
- Zajmować się wyzwaniami społecznymi istotnymi dla ich środowiska.

Gra staje się nie tylko narzędziem edukacyjnym, ale także przestrzenią dialogu, kreatywności i wzajemnego wsparcia.

W warsztatach online lub nauczaniu mieszanym

Nauka cyfrowa staje się coraz ważniejsza, a elastyczność MAYFIN sprawia, że nadaje się on zarówno do modeli online, jak i hybrydowych. Platformy internetowe mogą obsługiwać sesje gier wieloosobowych, misje oparte na scenariuszach i dzienniki refleksji. W środowiskach nauczania mieszanego nauczyciele mogą łączyć gry cyfrowe z warsztatami stacjonarnymi, zadaniami i projektami grupowymi.

Zaletami są:

- Większa elastyczność dla osób uczących się w odległych lub wiejskich obszarach.
- Integracja treści multimedialnych (filmy, quizy, fora).
- Lepsza dostępność dla różnych osób uczących się.
- Informacje zwrotne i analizy w czasie rzeczywistym do śledzenia postępów.

Nauczyciele mogą również wykorzystać platformy społecznościowe lub narzędzia do współpracy, takie jak Google Docs lub tablice Miro, do refleksji i analizy po zakończeniu gry.



3.6 Przykłady rzeczywiste z praktyki

Przykład ze szkoły

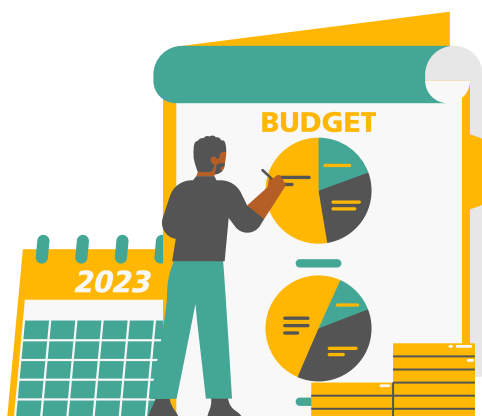
Katerina Stylianou, doświadczona nauczycielka pracująca z młodymi osobami niepełnosprawnymi, powiedziała, że gra MAYFIN spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem wśród jej uczniów. Podkreśliła, że żywa grafika i interaktywne minigry przyciągnęły uwagę uczniów i sprawiły, że nauka o finansach stała się przyjemna i przystępna.

„Dla wielu moich uczniów abstrakcyjne pojęcia finansowe, takie jak oszczędzanie czy budżetowanie, są trudne do zrozumienia wyłącznie na podstawie podręczników” – wyjaśniła Katerina. „Jednak dzięki MAYFIN mogli oni zgłębiać te zagadnienia w praktyczny sposób, co znacznie wzmocniło ich pewność siebie”.

Podkreśliła, że gra skutecznie upraszcza złożone pojęcia finansowe, pomagając uczniom nabrać pewności siebie w zarządzaniu pieniędzmi. Katerina jest optymistycznie nastawiona do potencjału gry w zakresie zmiany edukacji finansowej i poleca ją jako angażujące narzędzie, które motywuje uczniów do aktywnego udziału.

W ośrodkach młodzieżowych (edukacja pozaformalna)

Eleni Kyriakou, pedagog pracująca z młodzieżą znajdującą się w niekorzystnej sytuacji społeczno-ekonomicznej, wyraziła duże zadowolenie z kompleksowych i praktycznych scenariuszy gry. Zauważyła, że gra pomogła młodym ludziom lepiej zrozumieć pojęcia finansowe i zastosować je w codziennych sytuacjach, zwiększając ich pewność siebie w kwestiach finansowych.



„Najbardziej doceniam to, że gra stawia młodych ludzi w realistycznych sytuacjach, z którymi mogą się utożsamić” – powiedziała Eleni. „Daje im to możliwość podejmowania decyzji, obserwowania rezultatów i uczenia się w sposób, który daje poczucie sprawczości, a nie jest tylko teoretyczny”.

Eleni podkreśliła, że gra sprzyjała również kształtowaniu pozytywnego poczucia tożsamości europejskiej wśród uczestników. Postrzega MAYFIN jako innowacyjne i integracyjne narzędzie, które można dostosować do różnych potrzeb uczniów, i chwali jego potencjał w zakresie poprawy edukacji finansowej w różnych środowiskach młodzieżowych.

3.7 Jak włączyć grywalizację do praktyki pracy z młodzieżą

Skuteczna grywalizacja wymaga przemyślanego planowania, jasnych intencji i dogłębnego zrozumienia osób uczących się. Oto najważniejsze zalecenia:



Wskazówki dla prowadzących i nauczycieli

1

Wyznacz jasne cele

Zdecyduj, czego chcesz nauczyć młodzież (np. oszczędzania, planowania budżetu, podejmowania decyzji).

2

Zacznij od prostych rzeczy

Zacznij od łatwych czynności, aby zbudować pewność siebie i zmniejszyć strach przed porażką.

3

Połącz pracę zespołową z zabawą

Połącz przyjazną rywalizację z zadaniami grupowymi, aby zachęcić do współpracy.

4

Wykorzystaj historie

Opisz grę w kontekście rzeczywistych sytuacji, aby była bardziej angażująca.

5

Dostosuj się do swojej grupy

Dostosuj grę do wieku, umiejętności i zainteresowań graczy. Dla młodszych graczy gra powinna być prosta.

6

Niech młodzież pomaga

Zachęć ich do zmiany zasad lub tworzenia nowych wyzwań. To rozwija kreatywność i poczucie odpowiedzialności.

7

Porozmawiajcie po zakończeniu gry

Zadaj pytania typu „Czego się nauczyliście?” lub „Co zrobilibyście inaczej?”.

8

Połącz z innymi narzędziami

Wykorzystaj prowadzenie dziennika, debaty lub sztukę, aby utrwalić wiedzę.

9

Celebrowajcie postępy

Wykorzystaj odznaki, certyfikaty lub tablicę sukcesów, aby docenić osiągnięcia.

Dostosowanie gry do różnych grup i kontekstów

1

Spraw, aby było to zrozumiałe

Używaj lokalnych nazw, pieniędzy i rzeczywistych sytuacji finansowych, które pasują do świata uczestników.

2

Zadbaj o dostępność

Używaj prostych instrukcji, wielu języków, dużych czcionek lub dźwięku, aby pomóc wszystkim uczniom, w tym osobom niepełnosprawnym.

3

Oferuj różne formaty

Zapewnij wersje do wydruku lub wersje offline dla miejsc, w których dostęp do Internetu lub urządzeń jest ograniczony lub nie ma go wcale.

4

Mieszaj grupy wiekowe

Niech starsi młodzież pomagają młodszym, zachęcając do pracy zespołowej i mentoringu.

5

Wykorzystaj lokalne tematy

Uwzględnij tematy, które odpowiadają życiu społecznemu i gospodarczemu społeczności.

6

Personalizuj wybory

Pozwól graczom wybierać postacie lub cele, które odpowiadają ich własnym marzeniom, aby zwiększyć ich motywację.

7

Bądź wrażliwy

Unikaj trudnych tematów, które mogą zdenerwować niektórych młodych ludzi, lub zaproponuj sposoby na bezpieczne ich pominięcie.



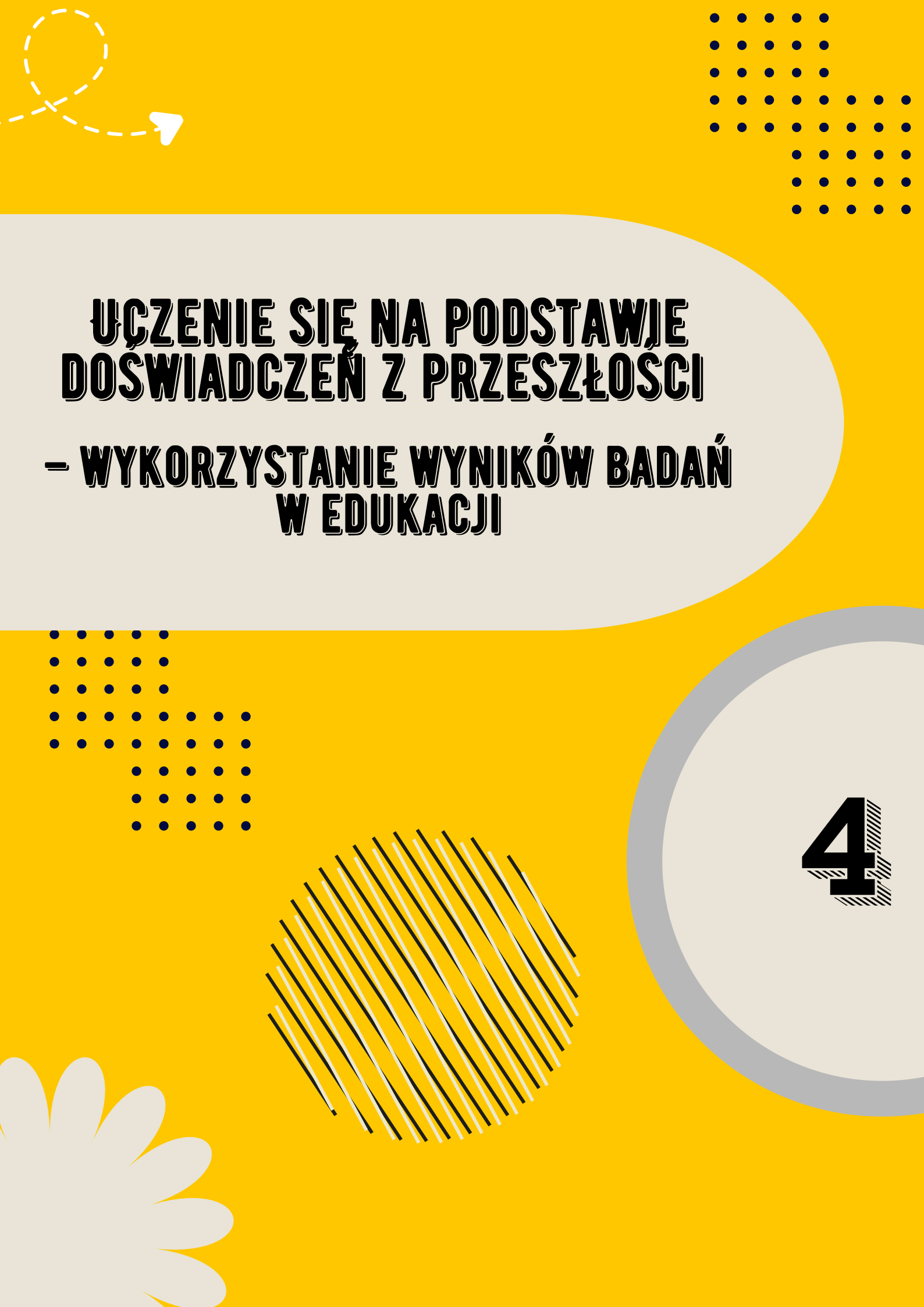
3.8 Podsumowanie

Grywalizacja, jak pokazuje gra MAYFIN, stanowi praktyczny i angażujący sposób edukacji młodzieży. Pomaga młodym ludziom uczyć się poprzez doświadczenie w bezpiecznym otoczeniu, rozwijając umiejętności przydatne w życiu codziennym, wykraczające poza wiedzę finansową, w tym podejmowanie decyzji i odpowiedzialność. MAYFIN promuje krytyczne myślenie o pieniądzu, budując pewność siebie i odporność.

Grywalizacja poprawia jakość edukacji poprzez zwiększenie zaangażowania, motywacji, integracji i wzmocnienie pozycji uczniów. W obliczu wyzwań, przed jakimi stoi Europa, takich jak bezrobocie wśród młodzieży i wykluczenie społeczne, narzędzia takie jak MAYFIN zapewniają odpowiednie i innowacyjne rozwiązania.

Podsumowując, grywalizacja stanowi uzupełnienie tradycyjnych metod nauczania, zachęcając nauczycieli do stosowania aktywnych, integracyjnych i znaczących metod nauczania, które przygotowują młodych ludzi do przyszłości.





UČZENIE SIĘ NA PODSTAWIE DOSWIADCZEŃ Z PRZESZŁOŚCI

**– WYKORZYSTANIE WYNIKÓW BADAŃ
W EDUKACJI**

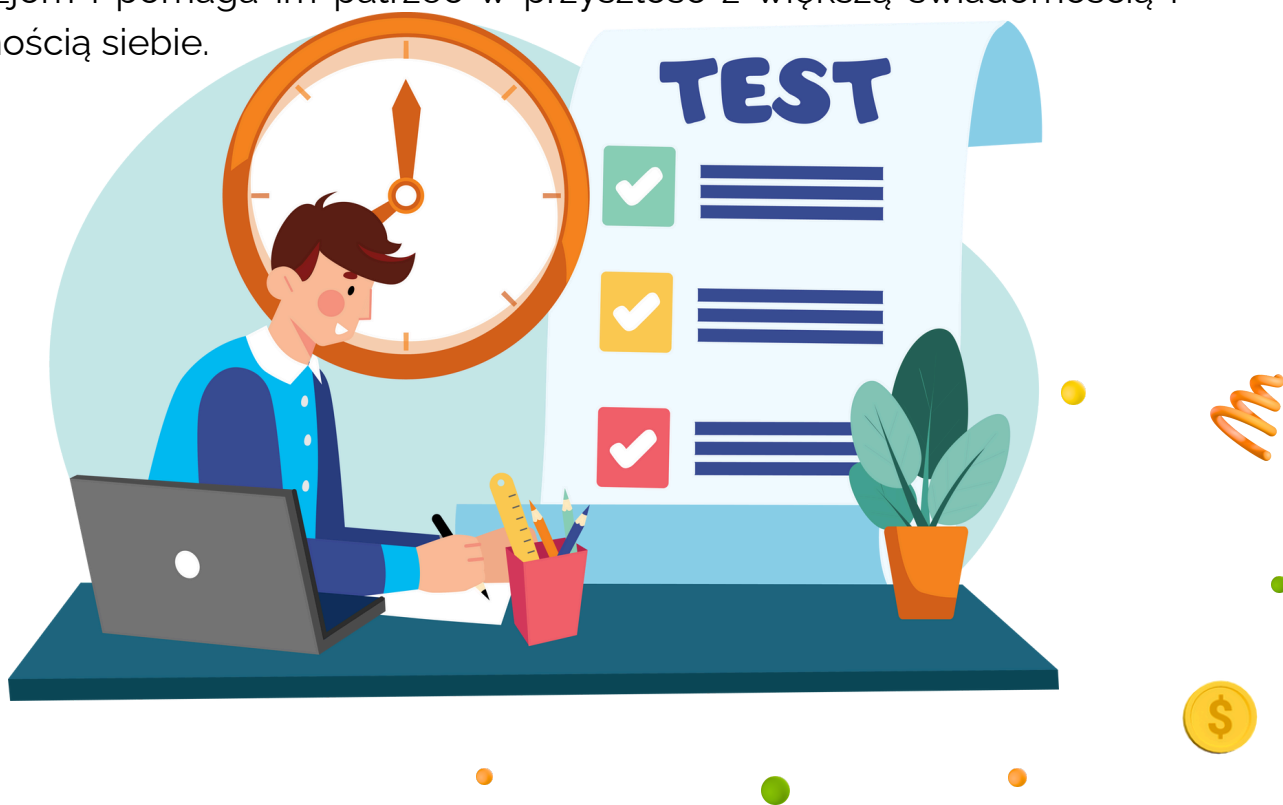
4

4.1 Dlaczego historia ma znaczenie w edukacji finansowej

Kiedy rozmawiamy z młodymi ludźmi o pieniądzach, często zapominamy, że ich postawy kształtowały się przez lata. Ich punkt widzenia wynika z opowieści przekazywanych w rodzinach, nagłówek gazet, które czytali od dzieciństwa, oraz zbiorowej pamięci o wydarzeniach, które wstrząsnęły całą gospodarką: recesji, która dotknęła ich rodziców, zmianie waluty, która zdezorientowała ich dziadków, czy nagłym bezrobociu w ich społeczności.

Zrozumienie tych historycznych doświadczeń nie polega na zapamiętywaniu dat. Chodzi o rozpoznanie, w jaki sposób kształtują się nawyki finansowe, obawy i oczekiwania. Dla wielu osób zachowania związane z pieniędzmi są wynikiem pośredniej nauki — tego, jak ich rodziny radziły sobie z przeciwnościami losu lub jakie rodzaje ryzyka były uważane za „normalne” w ich środowisku.

Pomaganie młodym ludziom w poznawaniu historii gospodarczej ich własnego kraju – i porównywaniu jej z historią innych krajów – otwiera drzwi do głębszej wiedzy finansowej. Wiedzy, która wykracza poza liczby i budżety i obejmuje kulturę, odporność oraz doświadczenia poprzednich pokoleń. Taka perspektywa nadaje większe znaczenie ich obecnym decyzjom i pomaga im patrzeć w przyszłość z większą świadomością i pewnością siebie.



Key outcomes from mapping national Economic experiences

PR1 – „Mapowanie doświadczeń gospodarczych poszczególnych krajów: wyciąganie wniosków z przeszłości w celu przygotowania się na przyszłość” – był pierwszym wynikiem projektu MAYFIN. Jego celem było zbadanie i przeanalizowanie kluczowych wydarzeń gospodarczych w każdym z krajów partnerskich, które wpłynęły na zbiorowe zachowania finansowe, postawy i politykę publiczną.

Każdy partner opracował harmonogram najważniejszych wydarzeń finansowych w kraju z ostatnich 30–40 lat, wraz z refleksjami na temat tego, jak wydarzenia te wpłynęły na zaufanie obywateli do instytucji, nawyki oszczędzania, korzystanie z kredytów i oczekiwania dotyczące bezpieczeństwa finansowego. Analiza porównawcza pokazała, jak różni się kultura finansowa w Europie, ujawniając jednocześnie wspólne cechy: świadomość wywołaną kryzysem, różnice pokoleniowe w wiedzy oraz dziedzictwo transformacji gospodarczych.

4.2 Dlaczego ma to znaczenie w edukacji młodzieży



Dlaczego jest to istotne?

Młodzi ludzie w Europie borykają się obecnie z dużą niepewnością gospodarczą. Inflacja, niedobór mieszkań, zadłużenie studentów i niepewność zatrudnienia są częścią ich codziennej rzeczywistości. Jednak wielu z nich nie ma możliwości zrozumienia, dlaczego tak się dzieje:

Powiązanie wiedzy finansowej z wydarzeniami historycznymi pozwala nauczycielom:

- Wyjaśnić korzenie obecnych systemów gospodarczych i nierówności.
- Pokazać wpływ decyzji politycznych na codzienne życie finansowe.
- Zachęcić do refleksji nad postawami kulturowymi (np. oszczędzanie a kredyt, podejmowanie ryzyka a ostrożność).
- Powiązać historię gospodarczą ze świadomością obywatelską i podejmowaniem świadomych decyzji.



Poprzez osadzenie gry MAYFIN w szerszej narracji, dajemy młodzieży możliwość nie tylko grania, ale także zrozumienia, dlaczego scenariusze, z którymi się spotykają, mają znaczenie.

4.3 Podsumowanie wydarzeń gospodarczych w kraju

Różnorodne wydarzenia opisane w podsumowaniu pomagają uczniom zrozumieć, dlaczego różne kraje charakteryzują się różnym poziomem zaufania finansowego, stopniem cyfryzacji lub tolerancją ryzyka. Poniżej znajduje się krótkie podsumowanie kluczowych wydarzeń z każdego kraju partnerskiego określonych w PR1 „Mapowanie krajowych doświadczeń gospodarczych”:



4.4 Włączenie historii do gry MAYFIN

Jednym z największych wyzwań w edukacji finansowej jest pomoc młodym ludziom w postrzeganiu pieniędzy nie tylko jako liczb lub zasad, ale jako czegoś głęboko związanego z prawdziwym życiem – naszymi rodzinami, społecznościami i wspólną przeszłością. Decyzje finansowe nie są podejmowane w próżni. Kształtują je historie, które słyszeliśmy, wydarzenia, które przeżyliśmy, a nawet sposób, w jaki poprzednie pokolenia nauczyły się radzić sobie z niepewnością.

W tym momencie gra MAYFIN staje się czymś więcej niż tylko symulacją. Staje się narzędziem do refleksji nad tym, jak nawyki finansowe – oraz związane z nimi obawy i nadzieje – mają swoje korzenie w historii. Scenariusze gry odzwierciedlają sytuacje, z którymi boryka się wiele rodzin w Europie: utratę pracy, niestabilną sytuację mieszkaniową, rosnące koszty lub wyzwanie związane z rozpoczęciem życia od nowa. Sytuacje te często wynikają z głębszych zmian gospodarczych.

W jaki sposób nauczyciele mogą wprowadzić ten aspekt historyczny do gry?



Zacznij od krótkiego przedstawienia kluczowego wydarzenia gospodarczego z niedawnej przeszłości kraju — np. kryzysu w Hiszpanii w 2008 r. lub przejścia na euro. Nie musi to być wykład. Krótka opowieść, nagłówek wiadomości z tamtego okresu, a nawet osobista anegdota mogą wystarczyć, aby pomóc uczniom wczuć się w sytuację osoby podejmującej trudne decyzje w trudnych okolicznościach.



Podczas gry: Zachęć do refleksji

Podczas gry zachęcaj uczniów do zastanowienia się: czy ta decyzja wyglądałaby inaczej, gdyby przeżyli kryzys finansowy? Co by było, gdyby ich rodzice stracili pracę lub ich oszczędności nagle straciły na wartości? Te pytania pomagają wzbudzić empatię i nadać głębię wyborom, których dokonują w grze.



Po zakończeniu gry: Połącz kropki

Po zakończeniu gry poświęć trochę czasu na podsumowanie. Zapytaj uczniów, co ich zaskoczyło, co było trudne i czy dostrzegają podobieństwa do wydarzeń, o których się uczyli lub słyszeli od swoich rodzin. Krótka dyskusja lub ćwiczenie refleksyjne może przekształcić grę w źródło wiedzy.



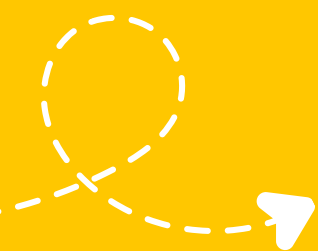
Głębsza analiza: Nowe spojrzenie na scenariusz

W przypadku bardziej zaawansowanych grup poproś uczniów, aby przeprojektowali scenariusz MAYFIN tak, jakby rozgrywał się w konkretnym momencie historycznym. Jak życie w Rumunii w latach 90. lub na Cyprze w 2013 r. zmieniłoby tę historię? Jakie wyzwania stanęłyby przed bohaterem? Zachęca to do kreatywności i krytycznego myślenia.

4.5 Podsumowanie

Łącząc wiedzę finansową z wydarzeniami historycznymi, nauczyciele mogą zapewnić młodym ludziom bogatsze zrozumienie tego, jak kształtują się zachowania finansowe. Wyniki badań **PR1** i scenariusze historyczne pomagają uczniom połączyć przeszłość z teraźniejszością, sprzyjając krytycznemu myśleniu, empatii i podejmowaniu świadomych decyzji. W połączeniu z grą MAYFIN podejście to przekształca edukację finansową w znaczące, angażujące i skłaniające do refleksji doświadczenie.





GRA ONLINE MAYFIN



5



5. Wprowadzenie

W czasach, gdy wiedza finansowa jest coraz częściej uznawana za podstawową umiejętność życiową, potrzebne są innowacyjne narzędzia, które przygotują uczniów do podejmowania decyzji finansowych w prawdziwym świecie. Jednym z takich narzędzi jest gra online MAYFIN, opracowana w ramach projektu Erasmus+ „MAYFIN – Make Your Financial Future” (Zadbaj o swoją przyszłość finansową).

Ta wciągająca gra edukacyjna oparta na scenariuszach promuje wiedzę finansową i krytyczne myślenie, pomagając graczom w każdym wieku budować wiedzę finansową i pewność siebie w podejmowaniu decyzji.

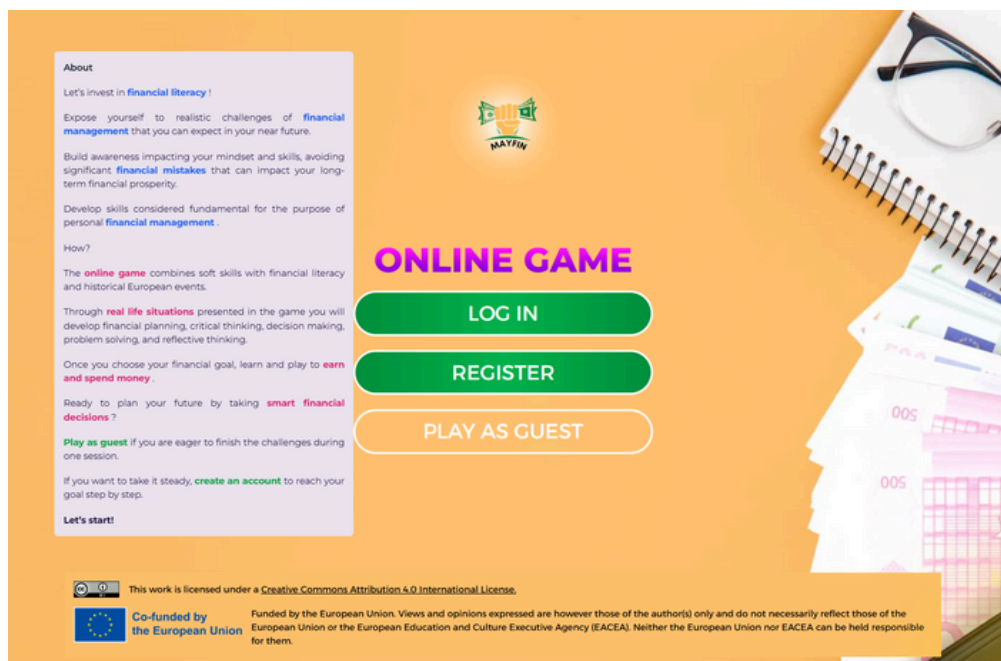
Gra dostępna na stronie <https://mayfin.erasmus.site/game> łączy interaktywną narrację z rzeczywistymi scenariuszami finansowymi, aby zachęcić do rozwijania praktycznych umiejętności życiowych. Została zaprojektowana tak, aby była zarówno edukacyjna, jak i przystępna, umożliwiając użytkownikom zgłębianie wyzwań związanych z budżetowaniem, wydatkami, oszczędzaniem i inwestowaniem w bogatym wizualnie i opartym na kontekście środowisku edukacyjnym.

5.1. Struktura gry i przebieg nauki

Po rozpoczęciu gry użytkownicy są witani ekranem głównym zawierającym jasne i motywujące wprowadzenie:

„Zainwestujmy w wiedzę finansową! Postaw sobie realistyczne wyzwania związane z zarządzaniem finansami, których możesz się spodziewać w najbliższej przyszłości...”

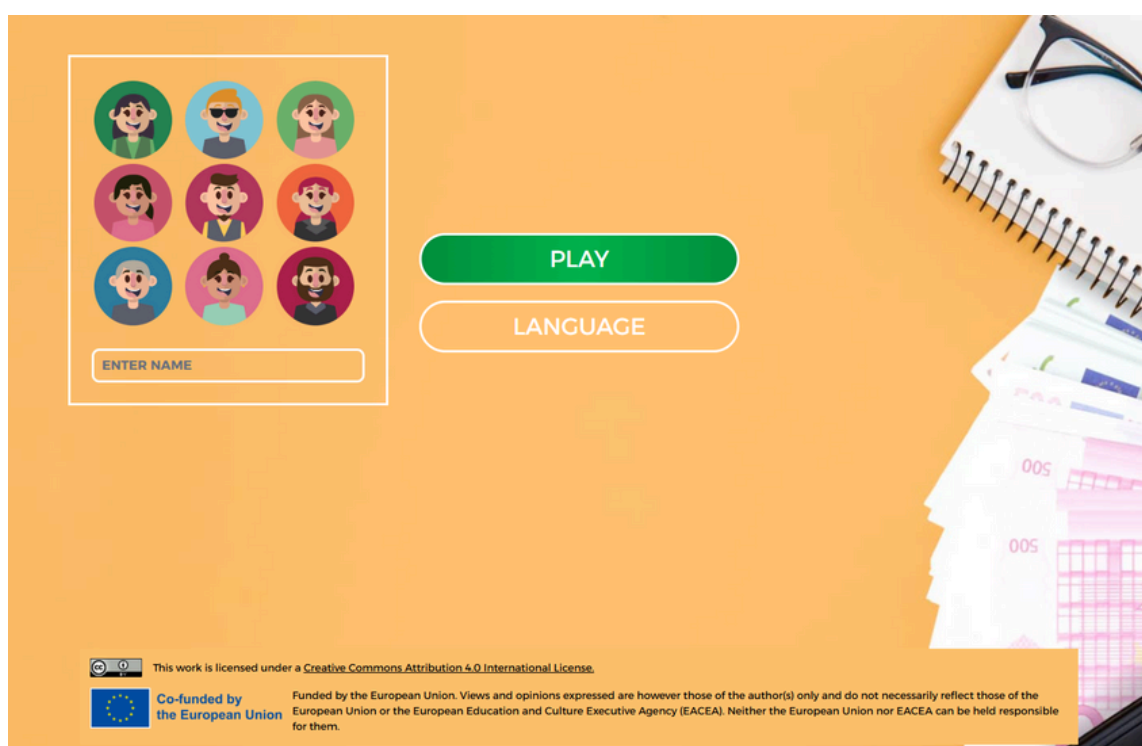
Ten wstępny komunikat nadaje ton i określa cele gry: symulowanie realistycznych wyzwań finansowych i pomoc graczom w rozwijaniu kluczowych umiejętności niezbędnych do długoterminowej stabilności finansowej.



Po przeczytaniu wprowadzenia na ekranie głównym użytkownik jest proszony o spersonalizowanie swojego doświadczenia poprzez **zmianę języka gry i wybór awatara, który najlepiej go reprezentuje**. Prezentowany jest wybór różnorodnych, ilustrowanych postaci, co pozwala użytkownikom wybrać tę, z którą czują się najbardziej związani. Ta wizualna personalizacja dodaje poczucie tożsamości i immersji w miarę postępów graczy w grze.

Po wybraniu awatara użytkownik zostanie poproszony o **wprowadzenie wybranej nazwy użytkownika**. Jeśli zdecyduje się utworzyć konto, nazwa użytkownika zostanie zapisana na potrzeby przyszłych logowań, co pozwoli mu kontynuować realizację celu finansowego w trakcie wielu sesji.

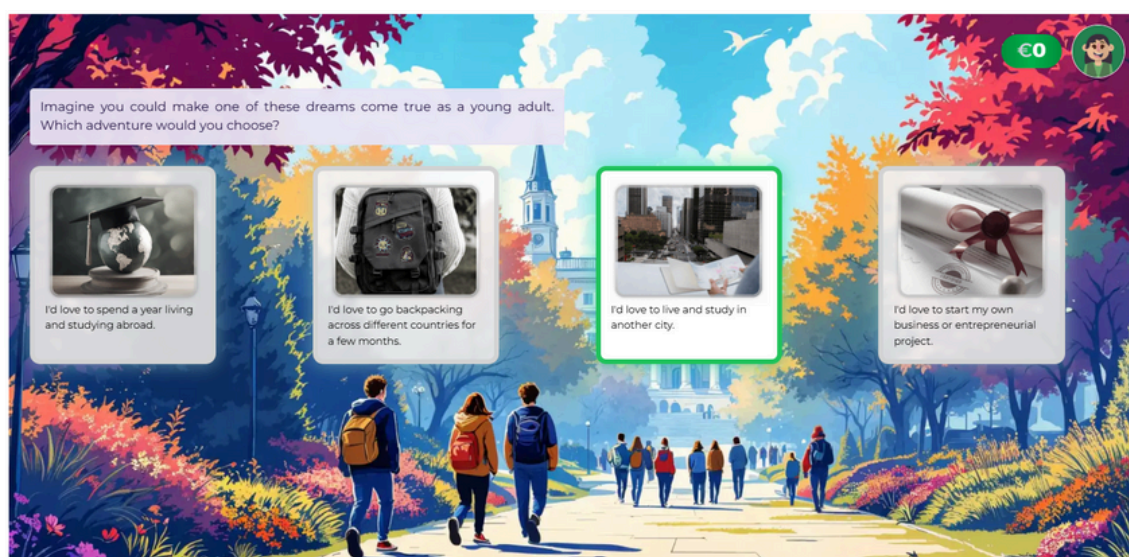
Ten etap personalizacji pomaga stworzyć bardziej angażujące i łatwiejsze do zrozumienia doświadczenie, przygotowując grunt pod przemyślane podejmowanie decyzji w trakcie rozgrywki.



5.3 Przebieg gry

Gra składa się z **27 rozdziałów tematycznych**, z których każdy przedstawia inne wyzwanie finansowe lub życiowe. Rozdziały te są nie tylko zróżnicowane, ale także logicznie uporządkowane, prowadząc uczącego się przez kolejne sytuacje życiowe, od wyboru celu finansowego po podejmowanie codziennych decyzji dotyczących wydatków.

Gracze rozpoczynają od wybrania jednego z kilku **celów finansowych**, które służą jako nadrzędne motywacje w trakcie rozgrywki. Cele te mogą obejmować oszczędzanie na edukację, zakup domu, podróż lub założenie małej firmy. W oparciu o wybrany cel użytkownicy podejmują następnie szereg decyzji życiowych, z których każda przyczynia się do poprawy lub pogorszenia ich sytuacji finansowej.



Proces uczenia się jest w pewnym stopniu nieliniowy — użytkownicy mogą powracać do poszczególnych rozdziałów lub wybierać różne ścieżki, ale konsekwencje podjętych decyzji pozostają niezmiennie. Niektóre rozdziały zawierają minigry lub interakcje, które sprawdzają umiejętności takie jak planowanie budżetu lub podejmowanie decyzji pod presją.

Gracze mogą wybrać jedną z następujących opcji:

- **Grać jako gość**, kończąc grę w jednej sesji.
- **Założyć konto**, które pozwoli im wrócić do gry i kontynuować postępy w dowolnym momencie.

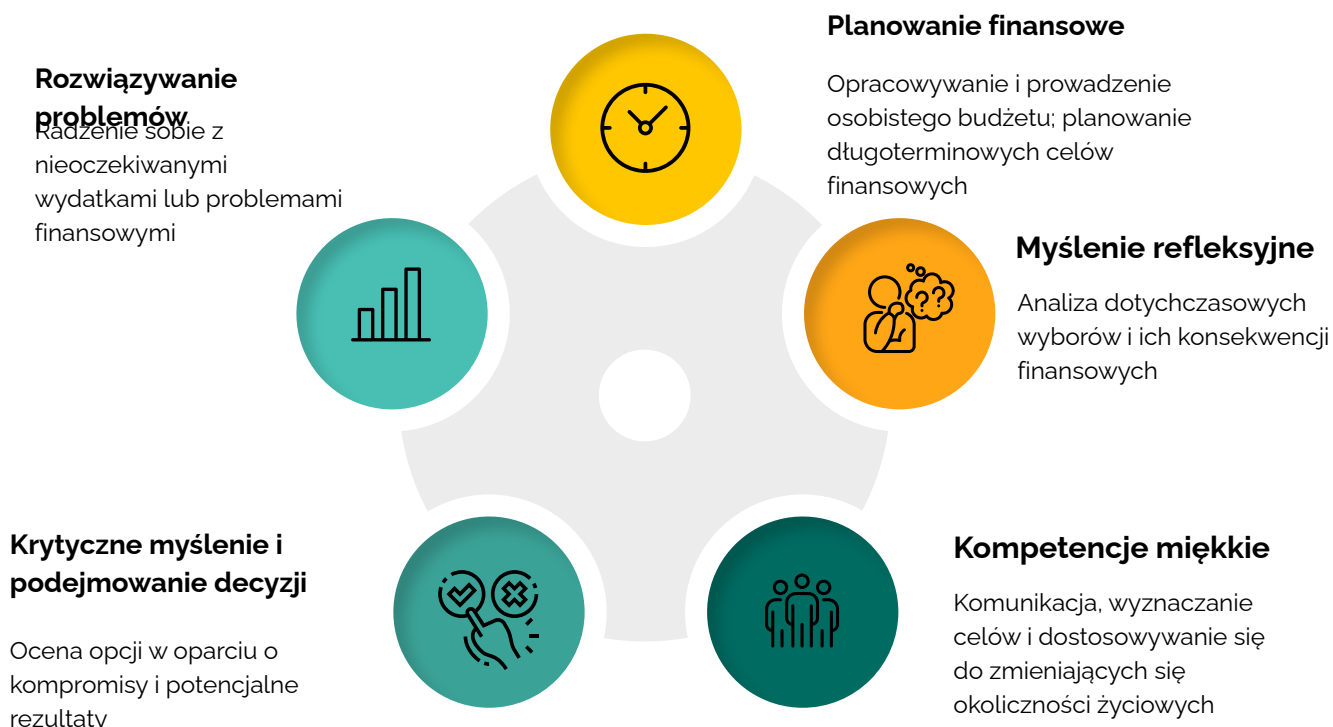
5.4 Rodzaje scenariuszy i cele edukacyjne

Każdy rozdział gry MAYFIN opiera się na rzeczywistych scenariuszach, z którymi zazwyczaj spotykają się młodzi dorośli. Nacisk kładziony jest nie tylko na decyzje finansowe, ale także na planowanie życia, wartości i osobiste priorytety. Przykładowe scenariusze obejmują:

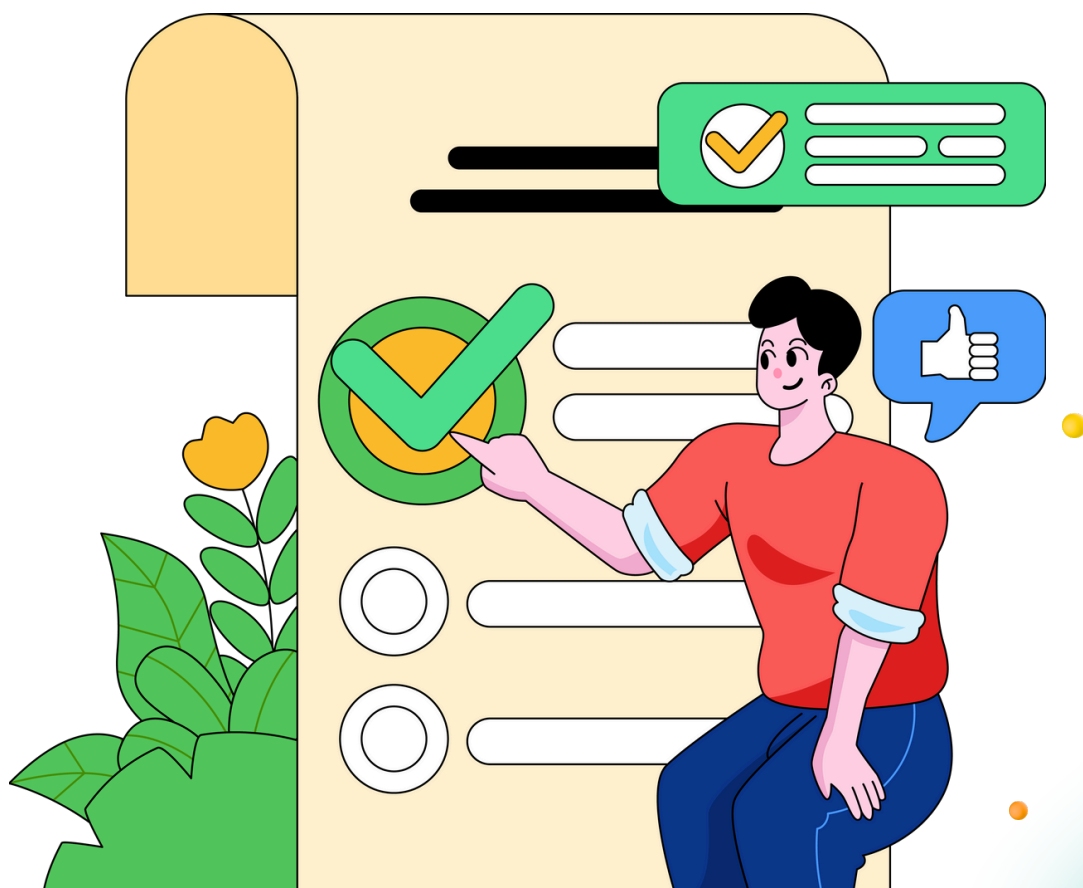
- **Znalezienie miejsca do życia:** porównanie opcji wynajmu, zrozumienie kosztów mieszkaniowych, radzenie sobie z nieoczekiwanymi wydatkami.
- **Wybór pracy:** rozważenie wynagrodzenia, satysfakcji z pracy, stabilności i lokalizacji.
- **Zarządzanie transportem:** porównanie transportu publicznego, posiadania samochodu i efektywności kosztowej.
- **Odpowiedzialne zakupy:** unikanie impulsywnych zakupów, planowanie budżetu na niezbędne wydatki, zrozumienie różnicy między pragnieniami a potrzebami.
- **Splącanie długów i oszczędzanie na wypadek sytuacji awaryjnych:** zrozumienie stóp procentowych, minimalnych płatności i długoterminowego wpływu zachowań finansowych.



5.5 Cele edukacyjne



Każda decyzja w grze wzmacnia te podstawowe kompetencje, promując nie tylko zdobywanie wiedzy, ale także zmianę zachowań i postaw wobec finansów.



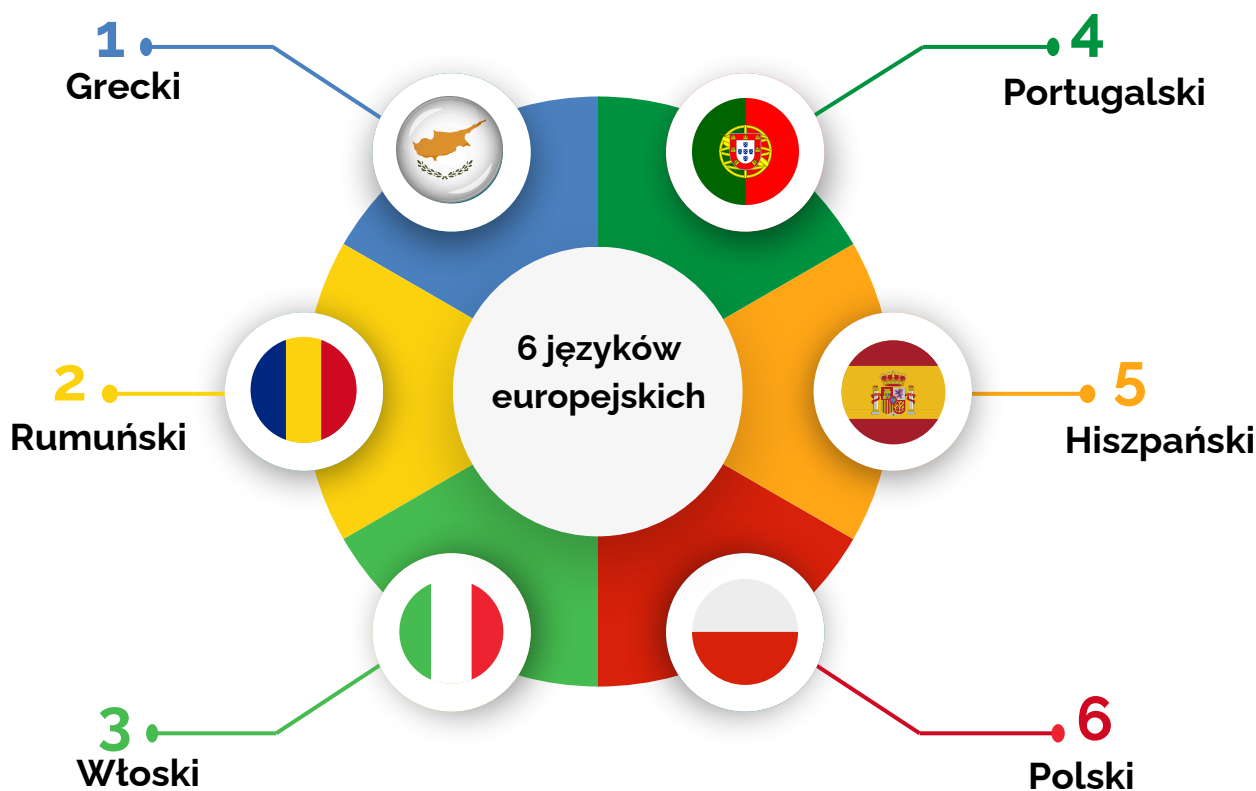
5.6 Dostęp techniczny, wersje językowe i kompatybilność platform

Gra online MAYFIN jest aplikacją internetową, dostępną za pośrednictwem nowoczesnych przeglądarek, bez konieczności pobierania lub instalacji. Jest ona zoptymalizowana przede wszystkim do użytku na komputerach stacjonarnych i laptopach, choć może być dostępna również na urządzeniach mobilnych, w zależności od przeglądarki użytkownika i rozmiaru ekranu.

Wersje językowe

Gra jest dostępna w sześciu językach europejskich oprócz **angielskiego**, dzięki czemu nadaje się do wykorzystania w różnych kontekstach edukacyjnych.

Ta wielojęzyczna konstrukcja wspiera integracyjne uczenie się i sprawia, że narzędzie to można łatwo dostosować do różnych klas i środowisk edukacyjnych w całej Europie.



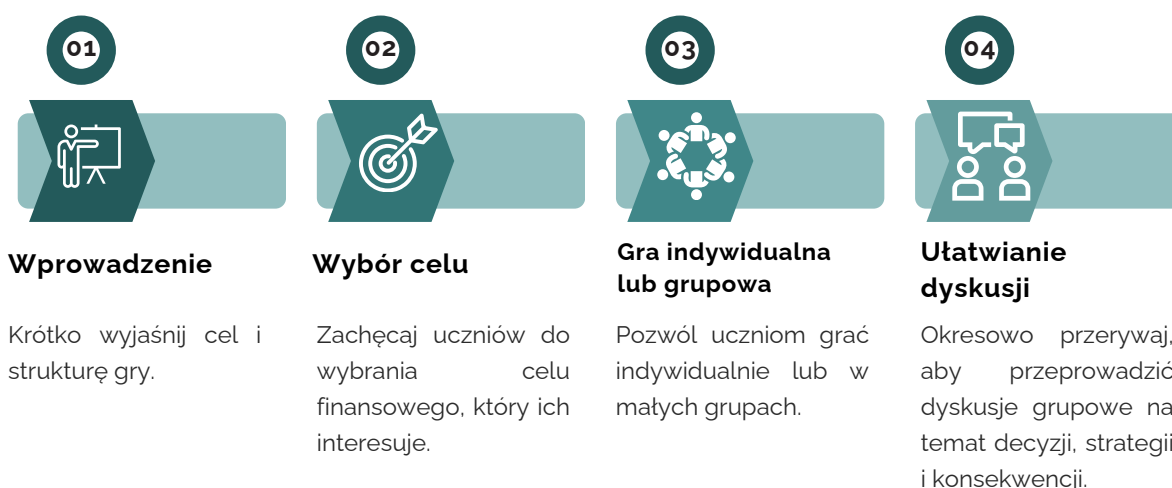
5.7 Instrukcje dla prowadzących

Gra online MAYFIN jest aplikacją internetową, dostępną za pośrednictwem nowoczesnych przeglądarek, bez konieczności pobierania lub instalacji. Jest ona zoptymalizowana przede wszystkim do użytku na komputerach stacjonarnych i laptopach, choć może być dostępna również na urządzeniach mobilnych, w zależności od przeglądarki użytkownika i rozmiaru ekranu.

Przygotowanie



Prowadzenie sesji



Zamknięcie sesji

OMÓW KLUCZOWE WNIOSKI

01

Podsumuj najważniejsze wnioski z poszczególnych rozdziałów, skupiając się na tym, jak gracze zarządzali swoimi finansami, pokonywali przeszkody i osiągnęli (lub nie osiągnęli) swoje cele finansowe.

ANALIZA PROCESU PODEJMOWANIA DECYZJI

02

Zachęć uczniów do podzielenia się informacjami na temat decyzji, które uznali za najtrudniejsze, oraz powodów takiej oceny. Zwróć uwagę na kompromisy, konsekwencje i ich związek z rzeczywistym planowaniem finansowym.

ZASTANÓW SIĘ NAD OSOBISTYMI NAWYKAMI

03

Poproś uczniów, aby wskazali, które scenariusze gry odzwierciedlały ich obecne zachowania lub nawyki finansowe. Omówcie, co mogliby zmienić lub poprawić na podstawie wyników gry.

POŁĄCZ SIĘ Z PRAWDZIWYM ŻYCIEM

04

Pomóż uczniom dostrzec podobieństwa między doświadczeniami z gry a sytuacjami z życia codziennego, takimi jak zarządzanie miesięcznym budżetem, oszczędzanie na zakupy lub radzenie sobie z nieoczekiwanymi wydatkami.

Dostosowanie gry do różnych grup wiekowych lub środowisk edukacyjnych

Młodzież w
wieku szkolnym
(13–17 lat)

- Wykorzystaj zabawę z przewodnikiem, która wymaga większej interakcji nauczyciela.
- Podkreślaj podstawowe pojęcia, takie jak planowanie budżetu, rozróżnianie potrzeb od pragnień czy zarządzanie kieszonkowym.

Dorośli
(18+)

- Potraktuj grę jako rozwój zawodowy.
- Zachęcaj do głębszej refleksji i zastosowania w praktyce (np. programy edukacji finansowej w miejscu pracy).

Projekty grupowe
dla nastolatków lub
nauka zdalna
(13–17)

- Wykorzystaj funkcję udostępniania ekranu podczas zajęć online, aby grać w zespołach.
- Przydziel konkretne rozdziały jako zadania domowe, a następnie przeprowadź dyskusję w klasie.



5.5 Dostępność cyfrowa i pomysły na dostosowanie offline

Gra MAYFIN została zaprojektowana z myślą o dostępności cyfrowej:

- Wysoki kontrast grafiki
- Czytelne czcionki
- Przejrzysta struktura nawigacji

Jednak w środowiskach o ograniczonym dostępie do technologii cyfrowych nauczyciele mogą dostosować doświadczenie do trybu offline:

Pomysły na dostosowanie do trybu offline

- **Karty scenariuszy:** Stwórz karty do wydrukowania z scenariuszami gry i opcjami. Uczniowie omawiają i wybierają odpowiedzi w grupach.
- **Odgrywanie ról:** Odtwórz rozdziały jako symulacje w klasie z rolami i ścieżkami decyzyjnymi.
- **Arkusze ćwiczeń:** Wykorzystaj arkusze ćwiczeń, aby odtworzyć ćwiczenia związane z budżetowaniem lub drzewa decyzyjne z gry.

Bezpośredni dostęp do gry

Uczniowie i nauczyciele mogą uzyskać bezpośredni dostęp do gry MAYFIN poprzez:

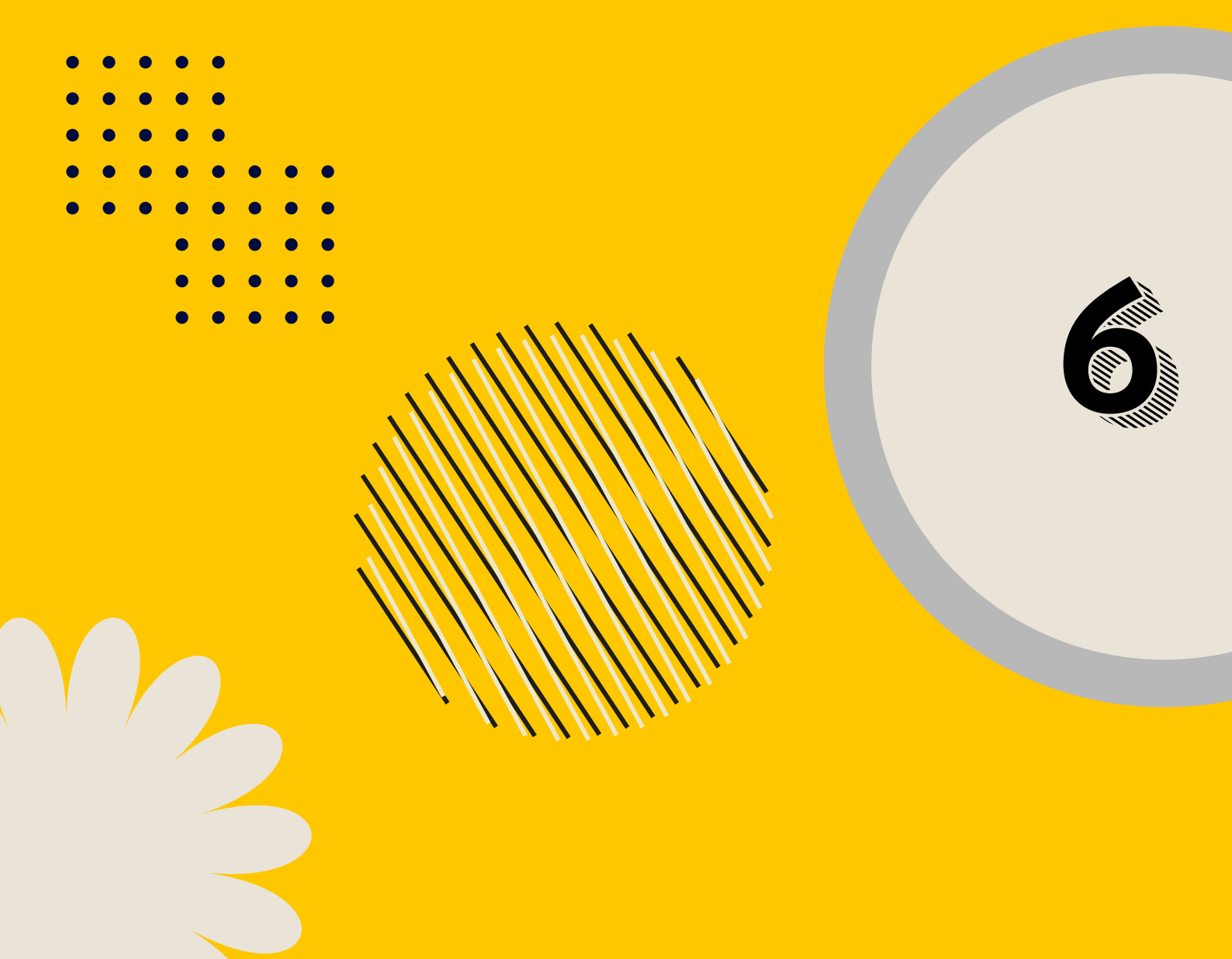
- <https://mayfin.erasmus.site/game>
- Lub poprzez stronę projektu: <https://mayfin.erasmus.site/project-results/>, klikając „Zagraj” w sekcji „Gra online”.

5.6 Podsumowanie

Gra internetowa MAYFIN oferuje bogaty i praktyczny sposób wprowadzenia wiedzy finansowej poprzez interaktywną naukę. Symulując wyzwania finansowe życia w przystępnej i wielojęzycznej formie, przygotowuje uczniów do pewnego i kompetentnego kształtowania swojej przyszłości. Niezależnie od tego, czy jest wykorzystywana w salach lekcyjnych, programach szkoleniowych, czy nieformalnych środowiskach edukacyjnych, MAYFIN wyróżnia się jako potężne narzędzie edukacyjne, które pozwala podejmować mądre decyzje finansowe.



**PRZEGLĄD GRUP
FOKUSOWYCH/WYWIADÓW Z PEDAGOGAMI
I OSOBAMI PRACUJĄCYMI Z MŁODZIEŻĄ**



6

6.1 Cel konsultacji

Grupy fokusowe i wywiady przeprowadzone w sześciu krajach partnerskich były kluczowym krokiem w zapewnieniu trafności i skuteczności gry MAYFIN oraz przewodnika metodologicznego. Konsultacje te miały na celu zebranie informacji z pierwszej ręki od nauczycieli, osób pracujących z młodzieżą i innych interesariuszy, którzy bezpośrednio pracują z młodymi ludźmi. Dzięki zrozumieniu ich doświadczeń, wyzwań i potrzeb, w ramach projektu starano się stworzyć narzędzia, które są nie tylko praktyczne i łatwe do dostosowania, ale także dostosowane do realiów różnych kontekstów edukacyjnych i kulturowych.

Głównymi celami konsultacji były:

- Określenie aktualnego stanu edukacji finansowej w każdym z krajów partnerskich, w tym istniejących praktyk, narzędzi i luk.
- Zbadanie postaw wobec nauki opartej na grach i ocena potencjału gry MAYFIN jako narzędzia edukacyjnego.
- Zrozumienie konkretnych potrzeb nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą w celu skutecznego wdrożenia gry i prowadzenia zajęć w ich środowiskach.
- Wskazanie barier i czynników sprzyjających wdrożeniu gry MAYFIN, zapewniając, że produkt końcowy będzie dostępny, integracyjny i skuteczny.
- Zebranie zaleceń dotyczących włączenia gry do formalnych i nieformalnych środowisk edukacyjnych, z naciskiem na rozwijanie wiedzy finansowej i kluczowych umiejętności życiowych.

Gromadząc informacje jakościowe od nauczycieli, osób pracujących z młodzieżą, pracowników organizacji pozarządowych i podmiotów związanych z edukacją, zespół projektowy zadbał o to, aby ostateczne narzędzia – w tym gra cyfrowa MAYFIN i niniejszy przewodnik metodologiczny – były nie tylko pedagogicznie uzasadnione, ale także adekwatne, integracyjne i praktyczne w różnych kontekstach europejskich.



6.2 Czego nauczyliśmy się od pedagogów i osób pracujących z młodzieżą

Grupy fokusowe i wywiady dostarczyły cennych informacji na temat doświadczeń, wyzwań i perspektyw nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą w sześciu krajach partnerskich. Wyniki tych badań uwypukliły zarówno możliwości, jak i przeszkody w prowadzeniu edukacji finansowej i włączaniu do swojej pracy narzędzi takich jak gra MAYFIN.



Wielu pedagogów zauważyło, że edukacja finansowa jest nadal słabo rozwinięta lub realizowana w sposób niejednorodny zarówno w szkołach, jak i w ramach pracy z młodzieżą. W edukacji formalnej często ogranicza się ona do pojedynczych lekcji w ramach takich przedmiotów, jak matematyka, wiedza o społeczeństwie lub nauki społeczne, bez zastosowania w życiu codziennym i bez ustrukturyzowanego programu nauczania. W niektórych krajach, takich jak Włochy i Portugalia, wiedza finansowa jest wspierana przez krajowe strategie lub ramy programowe.

Jednak wdrażanie tych metod jest bardzo zróżnicowane, zwłaszcza w różnych grupach społeczno-ekonomicznych. Nauczyciele często opierają się na tradycyjnych metodach, takich jak ćwiczenia z podręczników, dyskusje i odgrywanie ról, ograniczając wykorzystanie narzędzi cyfrowych lub gier. Natomiast nauczyciele nieformalni i osoby pracujące z młodzieżą stosują bardziej praktyczne podejście, obejmujące warsztaty, symulacje, debaty i budżetowanie oparte na scenariuszach, choć napotykają ograniczenia związane z czasem, zasobami i dostępem do dobrze zaprojektowanych narzędzi.

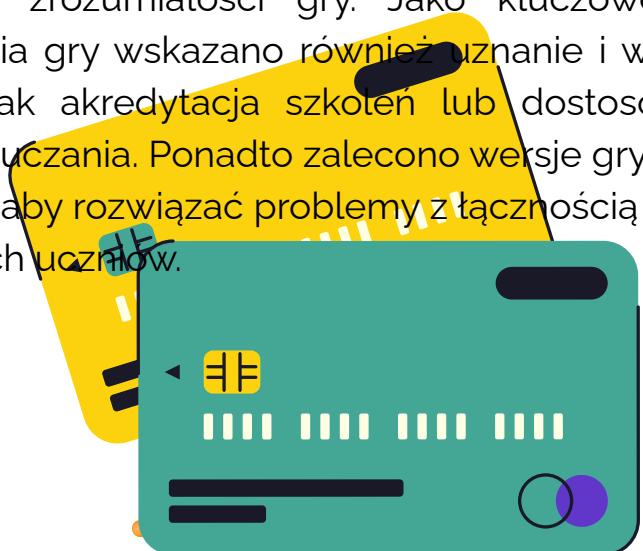
Uczestnicy ze wszystkich krajów podkreślali rosnący stres finansowy wśród młodzieży, zwłaszcza w odniesieniu do inflacji, cyfrowych nawyków zakupowych i presji ze strony kultury konsumpcyjnej. Pedagodzy zauważyli, że wielu młodych ludzi ma trudności z podstawowym planowaniem budżetu, planowaniem długoterminowym oraz zrozumieniem zasad kredytowania i oszczędzania. Wyzwania te są często bardziej widoczne w społecznościach znajdujących się w niekorzystnej sytuacji, gdzie wsparcie w domu jest ograniczone.



Pomimo tych przeszkód nauczyciele wykazali duże zainteresowanie innowacyjnymi i angażującymi metodami, zwłaszcza grywalizacją, dostrzegając jej potencjał w zakresie angażowania uczniów i ułatwiania zrozumienia abstrakcyjnych pojęć finansowych. Chociaż wielu uczestników miało ograniczone doświadczenie w zakresie gier edukacyjnych, byli oni otwarci na wykorzystanie gry MAYFIN, pod warunkiem, że będzie ona przyjazna dla użytkownika, dobrze zaprojektowana i opatrzona jasnymi wskazówkami. Grywalizacja została uznana za szczególnie skuteczną metodę motywowania uczniów, zachęcania do eksperymentowania i łączenia nauki z rzeczywistymi decyzjami.

Zidentyfikowano jednak kilka przeszkód utrudniających wdrożenie. Należą do nich ograniczony dostęp do infrastruktury cyfrowej, zwłaszcza na obszarach wiejskich lub ubogich w zasoby, a także brak szkoleń i pewności siebie wśród nauczycieli w zakresie korzystania z narzędzi cyfrowych lub gier. Ponadto ograniczenia czasowe w ramach i tak już napiętych programów nauczania utrudniają wprowadzanie nowych narzędzi. Niektórzy nauczyciele zauważyli, że treści mogą nie przemawiać do młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji lub nie odzwierciedlać jej codziennej rzeczywistości.

Pomimo tych wyzwań nauczyciele podkreślali czynniki, które mogą ułatwić skuteczne wykorzystanie gry MAYFIN. Zwracali uwagę na znaczenie gotowych do użycia materiałów, takich jak scenariusze lekcji, przewodniki i samouczki wideo, które upraszczają przygotowanie i wdrożenie gry. Uznali również, że lokalizacja treści odzwierciedlająca realia kulturowe i społeczno-ekonomiczne ma zasadnicze znaczenie dla zapewnienia trafności i zrozumiałości gry. Jako kluczowe czynniki motywujące do wdrożenia gry wskazano również uznanie i wsparcie ze strony instytucji, takie jak akredytacja szkoleń lub dostosowanie do krajowych programów nauczania. Ponadto zalecono wersje gry offline lub o niskim zużyciu danych, aby rozwiązać problemy z łącznością i zapewnić dostępność dla wszystkich uczniów.





Pedagodzy podkreślali znaczenie wiedzy finansowej dla młodzieży, zwłaszcza młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji, która może nie otrzymywać wskazówek finansowych w domu. Zwracali uwagę na znaczenie zapewnienia praktycznych, hands-on doświadczeń edukacyjnych, wykraczających poza wiedzę teoretyczną, aby rozwijać umiejętności krytycznego myślenia, podejmowania decyzji i rozwiązywania problemów. Postrzegali grę MAYFIN jako obiecujące narzędzie wypełniające lukę między abstrakcyjnymi pojęciami finansowymi a ich zastosowaniem w życiu codziennym, sprzyjające w ten sposób rozwijaniu wiedzy finansowej i wzmacnianiu pozycji osobistej.

Dzięki wystuchaniu opinii nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą, w ramach projektu uzyskano głębsze zrozumienie wyzwań i możliwości związanych z edukacją finansową. Te spostrzeżenia będą stanowić wskazówki przy opracowywaniu gry MAYFIN i przewodnika metodologicznego, zapewniając ich praktyczność, inkluzywność i skuteczność w różnych środowiskach edukacyjnych.

Główne potrzeby związane z pomyślnym wdrożeniem edukacji finansowej w zorganizowanej strukturze i programie nauczania

- 1** Szkolenia i wsparcie dla nauczycieli mają kluczowe znaczenie, w tym kompleksowe programy, gotowe do użycia materiały i ciągły rozwój zawodowy. Uznane, takie jak certyfikaty, może dodatkowo motywować nauczycieli.
 - 2** Niezbędne są materiały dostępne i integracyjne, zawierające treści dostosowane do lokalnych warunków, napisane prostym językiem oraz dostępne zarówno w wersji cyfrowej, jak i offline, aby zapewnić możliwość uczestnictwa wszystkim uczniom, w tym uczniom niepełnosprawnym.
 - 3** Wsparcie instytucjonalne ma kluczowe znaczenie, a wiedza finansowa powinna być uwzględniona w strategiach krajowych i wspierana przez władze oświatowe. Współpraca z organizacjami pozarządowymi i instytucjami finansowymi może zapewnić dodatkowe zasoby.
 - 4** Interaktywne metody nauczania, takie jak grywalizacja poprzez grę MAYFIN, oraz praktyczne zajęcia, takie jak odgrywanie ról, zostały uznane za kluczowe dla zaangażowania uczniów. Niezbędne są również narzędzia monitorujące i regularne oceny, aby mierzyć sukcesy i dostosowywać program w razie potrzeby.
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Szanse na osiągnięcie sukcesu w nieformalnej edukacji finansowej

- 1. Elastyczne środowiska edukacyjne:** Nieformalne warunki pozwalają na kreatywne, elastyczne podejście dostosowane do potrzeb różnych grup, w tym młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji.
- 2. Zaangażowanie poprzez grywalizację:** Interaktywne narzędzia, takie jak gra MAYFIN, sprawiają, że wiedza finansowa staje się zabawą i łatwiejszą do przyswojenia, zwiększając motywację i zaangażowanie.
- 3. Praktyczne podejście, skupienie na rzeczywistych sytuacjach:** Zajęcia takie jak odgrywanie ról i symulacje bezpośrednio odnoszą się do rzeczywistych wyzwań finansowych, dzięki czemu zdobyta wiedza może być natychmiast wykorzystana w praktyce.
- 4. Możliwości wzajemnego uczenia się:** Dyskusje grupowe i ćwiczenia oparte na współpracy sprzyjają wspólnej nauce, krytycznemu myśleniu i pracy zespołowej.
- 5. Partnerstwa społeczne:** Współpraca z organizacjami pozarządowymi, instytucjami finansowymi i lokalnymi organizacjami zwiększa zasoby, wiedzę specjalistyczną i kontakty w świecie rzeczywistym.



6.3 Kontekst narodowy

Zrozumienie kontekstu krajowego ma kluczowe znaczenie dla dostosowania edukacji finansowej do specyficznych wyzwań, możliwości i niuansów kulturowych każdego kraju. Wyniki badań przeprowadzonych w grupach fokusowych i wywiadów w krajach partnerskich ujawniły znaczne różnice w podejściu do edukacji finansowej, a także konkretne potrzeby i priorytety niezbędne do jej skutecznego wdrożenia.

Polska



Edukacja finansowa w Polsce jest niespójna i często ma charakter nieformalny, a tematyka jest rozproszona między takie przedmioty jak matematyka i wiedza o społeczeństwie. Nauczyciele nie dysponują uporządkowanymi zasobami i szkoleniami, a narzędzia cyfrowe są rzadko wykorzystywane ze względu na ograniczony dostęp. Istnieje jednak duże zainteresowanie narzędziami opartymi na mechanizmach grywalizacji, takimi jak gra MAYFIN, pod warunkiem że są one łatwe do wdrożenia i wspierane przez szkolenia dla nauczycieli. Wyeliminowanie tych luk za pomocą zlokalizowanych treści i praktycznych narzędzi może znacznie poprawić jakość edukacji finansowej.

Hiszpania



W Hiszpanii wiedza finansowa zyskuje na znaczeniu dzięki takim inicjatywom jak Plan edukacji finansowej, ale jego wdrażanie nadal przebiega nierównomiernie. Nauczyciele nieformalni często stosują praktyczne podejście, takie jak symulacje i debaty, ale borykają się z ograniczeniami zasobów. Nauczyciele podkreślali potrzebę dostosowania treści do lokalnych warunków, opcji offline oraz prostych, przyjaznych dla użytkownika narzędzi, aby zaangażować młodzież znajdującą się w niekorzystnej sytuacji i zapewnić jej integrację.

Rumunia



Edukacja finansowa w Rumunii jest opcjonalna i w dużym stopniu zależy od poszczególnych szkół i nauczycieli. Chociaż istnieje krajowa strategia edukacji finansowej, jej wdrażanie jest niejednolite, szczególnie na obszarach wiejskich. Nauczyciele wyrazili otwartość na narzędzia oparte na mechanizmach grywalizacji, ale podkreślili potrzebę opracowania jasnych wytycznych, dostosowania programów nauczania oraz stworzenia wersji offline, aby przezwyciężyć problemy związane z dostępem do technologii cyfrowych.

Cypr



Wiedza finansowa na Cyprze jest wciąż w początkowej fazie rozwoju, a ostatnie strategie krajowe promują jej włączenie do programu nauczania. Jednak praktyczne wdrożenie jest ograniczone, a nauczyciele borykają się z takimi wyzwaniami, jak niewystarczające szkolenia i infrastruktura cyfrowa. Lokalne treści, projektowanie sprzyjające włączeniu społecznemu oraz wsparcie instytucjonalne mają kluczowe znaczenie dla zapewnienia wszystkim uczniom dostępu do wiedzy finansowej i jej przydatności.

Włochy



Włochy wprowadziły obowiązkową edukację finansową i obywatelską w szkołach, ale jej realizacja często opiera się na tradycyjnych metodach nauczania. Nauczyciele podkreślili potrzebę uproszczenia i dostosowania treści do lokalnych warunków, tak aby odzwierciedlały one rzeczywistość uczniów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji. Narzędzia oparte na mechanizmach gier, takie jak gra MAYFIN, są postrzegane jako obiecujące, ale muszą być łatwe w użyciu i dostosowane do ograniczonych zasobów cyfrowych w szkołach.



Portugalia



Portugalia posiada solidne krajowe ramy dotyczące edukacji finansowej, ale ich praktyczne wdrażanie różni się w zależności od grup społeczno-ekonomicznych. Nauczyciele podkreślali znaczenie projektowania sprzyjającego włączeniu społecznemu, zasobów offline i treści dostosowanych do lokalnych warunków, aby zaspokoić potrzeby uczniów znajdujących się w niekorzystnej sytuacji. Jako kluczowe czynniki motywujące do wdrożenia tych rozwiązań wskazano również uznanie instytucjonalne i zachęty dla nauczycieli.

6.4 Podsumowanie

Wnioski zebrane podczas spotkań grup fokusowych i wywiadów przeprowadzonych w krajach partnerskich wskazują na różnorodne wyzwania i możliwości związane z wdrażaniem edukacji finansowej. Chociaż każdy kraj ma do czynienia z wyjątkowymi okolicznościami, pojawiły się wspólne tematy: potrzeba ustrukturyzowanych i praktycznych zasobów, zlokalizowanych i integracyjnych treści oraz silnego wsparcia instytucjonalnego i społecznego. Nauczyciele i osoby pracujące z młodzieżą wyrazili entuzjazm dla narzędzi opartych na mechanizmach grywalizacji, takich jak gra MAYFIN, dostrzegając ich potencjał w zakresie angażowania uczniów i ułatwiania zrozumienia pojęć finansowych.

Jednak skuteczne wdrożenie wymaga pokonania barier, takich jak ograniczona infrastruktura cyfrowa, brak szkoleń oraz potrzeba tworzenia treści, które przemawiają do młodzieży znajdującej się w niekorzystnej sytuacji. Dzięki dostosowaniu edukacji finansowej do warunków krajowych, zapewnieniu dostępnych narzędzi oraz wspieraniu współpracy między nauczycielami, instytucjami i partnerami społecznymi, projekt MAYFIN może wyposażyć młodych ludzi w niezbędne umiejętności finansowe.

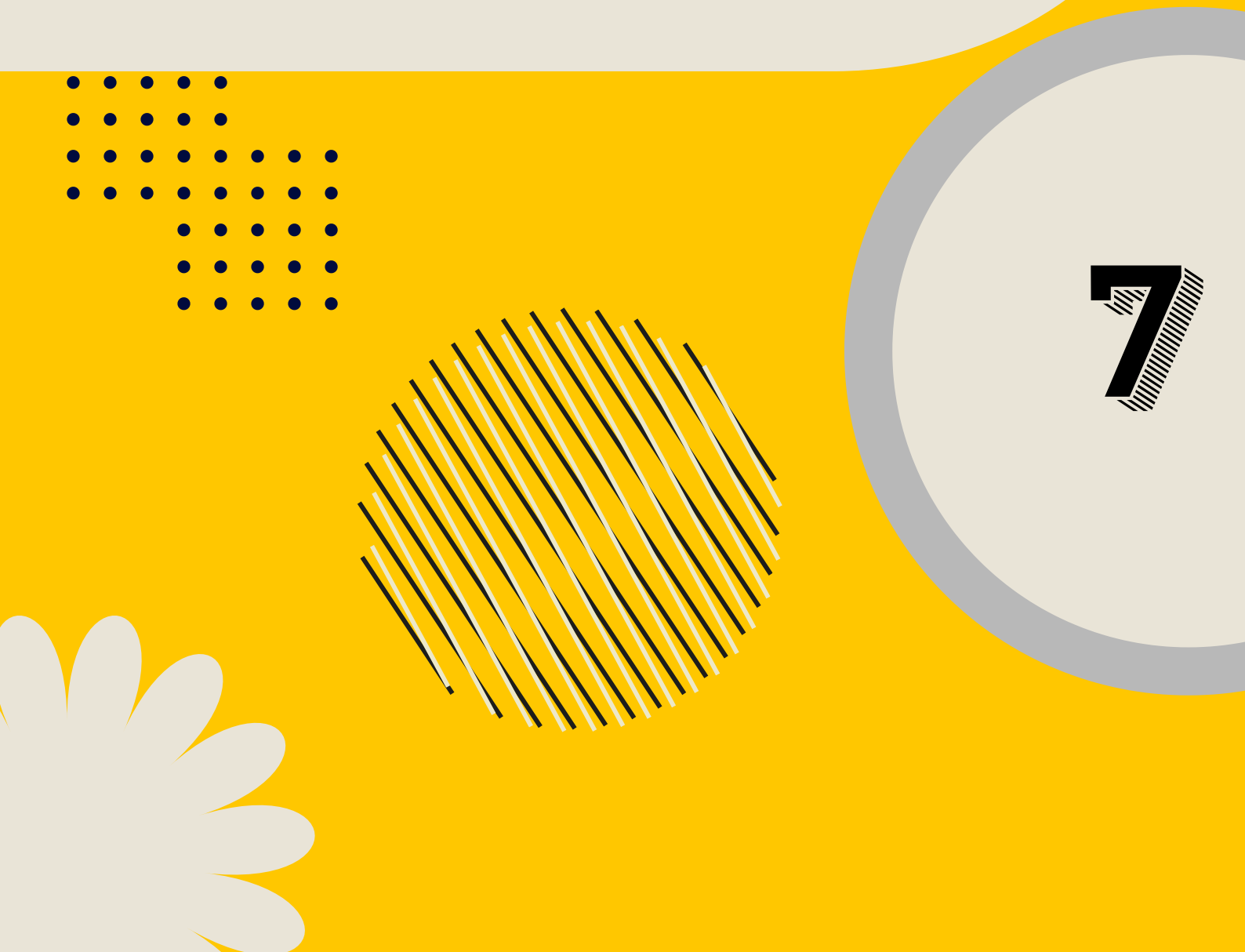
Wyniki przedstawione w niniejszym rozdziale podkreślają znaczenie wstuchiwania się w opinie nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą, których spostrzeżenia są nieocenione w kształtowaniu skutecznych, integracyjnych i wpływowych programów edukacji finansowej. Dzięki ich wsparciu i odpowiednim zasobom edukacja finansowa może stać się przelomowym doświadczeniem edukacyjnym dla młodzieży w całej Europie.





WSPIERANIE UCZNIÓW W KORZYSTANIU Z REZULTATÓW MAYFIN

(PRAKTYCZNE RAMY)



7

7.1 Wprowadzenie gry do praktyki edukacyjnej

Jedną z kluczowych zalet gry MAYFIN jest jej wszechstronność. Nie jest ona przeznaczona wyłącznie do wykorzystania na lekcjach ekonomii lub w programach edukacji finansowej — wręcz przeciwnie. Wiedza finansowa jest kompetencją uniwersalną, istotną dla wszystkich młodych ludzi, niezależnie od ich wykształcenia lub ścieżki kariery. Niezależnie od tego, czy uczeń przygotowuje się do szkolenia zawodowego, studiów wyższych, czy też do wejścia na rynek pracy, zrozumienie zasad zarządzania pieniędzmi ma fundamentalne znaczenie dla podejmowania świadomych, niezależnych decyzji w życiu codziennym.

Z tego powodu grę MAYFIN można włączyć do wielu różnych środowisk edukacyjnych. Można ją wykorzystać w ramach **programu nauczania obywatelskiego** lub umiejętności życiowych, włączyć do **warsztatów rozwoju osobistego** lub wprowadzić w przestrzeniach, w których młodzi ludzie zgłębiają takie tematy, jak niezależność, dobre samopoczucie lub planowanie przyszłości. Nawet przedmioty takie jak matematyka, nauki społeczne lub umiejętności cyfrowe stanowią naturalny punkt wyjścia do zaangażowania się w tematy poruszane w grze. W nieformalnych środowiskach edukacyjnych może to być doskonałe ćwiczenie zachęcające do otwartej dyskusji na temat rzeczywistych wyzwań, pobudzające ciekawość i budujące pewność siebie w sprzyjającym i zabawowym otoczeniu.

Najważniejsze nie jest dziedzina, ale **doświadczenie edukacyjne**, które chcesz stworzyć. Gra służy jako elastyczne narzędzie do rozpoczęcia rozmów na temat finansów osobistych, podejmowania decyzji i długoterminowego planowania. Dostosowując sposób i miejsce wykorzystania gry, nauczyciele i osoby pracujące z młodzieżą mogą sprawić, że nauka o finansach będzie przystępna i adekwatna, niezależnie od kontekstu.





7.2 Rozkład czasowy, struktura i integracja

Planując wykorzystanie gry MAYFIN w środowisku edukacyjnym, jednym z pierwszych aspektów, które należy wziąć pod uwagę, jest sposób zarządzania czasem i sensowne włączenie tej aktywności do szerszych celów nauczania. Gra została zaprojektowana tak, aby zapewnić elastyczność: może funkcjonować jako jednorazowa sesja lub jako część dłuższego procesu nauczania, w zależności od kontekstu i potrzeb uczniów.

Krótką, skoncentrowaną sesję trwającą około 60 minut może już wprowadzić kluczowe zagadnienia z zakresu wiedzy finansowej, wzbudzić ciekawość i zainicjować dyskusję. Jednak wielu nauczycieli uważa, że zapewnienie uczniom więcej czasu – poprzez 90-minutową sesję lub format wielodniowy – pozwala na głębsze zaangażowanie zarówno w treść gry, jak i refleksje, które ona inspiruje.

Warto zauważyć, że gra obejmuje wiele pojęć i różnorodnych wyzwań, z których każde wymaga uwagi, podejmowania decyzji, a czasem nawet uczenia się metodą prób i błędów. Niektórzy uczniowie mogą potrzebować więcej czasu, aby przeczytać i w pełni zrozumieć każdy scenariusz, szczególnie ci, którzy po raz pierwszy mają do czynienia z pojęciami finansowymi. Inni mogą skorzystać na zatrzymaniu się, aby zadać pytania, podzielić się wrażeniami z rówieśnikami lub po prostu zastanowić się, co dana decyzja może oznaczać w prawdziwym życiu.

Z tych powodów zdecydowanie zaleca się unikanie pośpiechu podczas rozgrywki. Zamiast tego należy starać się stworzyć swobodną atmosferę sprzyjającą odkrywaniu, w której uczniowie czują się swobodnie, mogą poświęcić odpowiednią ilość czasu, popełniać błędy i uczyć się we własnym tempie. Bardziej wartościowe może być dogłębne zbadanie kilku scenariuszy – z pozostawieniem czasu na dyskusję z przewodnikiem lub indywidualną refleksję – niż szybkie przechodzenie przez wszystkie poziomy. Możesz zatrzymać grę w określonych momentach, aby rozpocząć rozmowę grupową, wyjaśnić terminologię lub omówić, w jaki sposób dana sytuacja odnosi się do rzeczywistości.



7.3 Nauczyciel jako moderator i przewodnik

Gra zapewnia ramy, ale to nauczyciel lub osoba pracująca z młodzieżą ożywia to doświadczenie. Przed rozpoczęciem sesji krótkie wprowadzenie może pomóc uczniom zrozumieć, co oznacza wiedza finansowa i dlaczego jest ona ważna. Podczas gry Twoja rola polega na obserwowaniu, wspieraniu i udzielaniu wskazówek – nie należy ingerować w każdą decyzję, ale być obecnym, gdy pojawiają się pytania lub gdy uczniowie potrzebują pomocy w powiązaniu swoich wyborów w grze z szerszymi pojęciami.

Po zakończeniu sesji niezbędne jest podsumowanie. Zachęcanie do wzajemnego uczenia się jest skutecznym sposobem na pobudzenie krytycznego myślenia i budowanie pewności siebie. Dyskusje w małych grupach, wspólne podejmowanie decyzji i otwarta wymiana poglądów pozwalają uczniom przetworzyć to, czego doświadczyli, i sprawdzić swoje założenia w bezpiecznym środowisku. Jako moderator możesz pomóc stworzyć warunki sprzyjające rozkwitowi tego dialogu: poprzez ustalenie atmosfery otwartości i szacunku, zachęcanie do zadawania pytań i zapewnienie, że każdy głos zostanie wysłuchany.

Wspieranie integracji i zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych

Jedną z głównych zalet gry MAYFIN jest jej potencjał do wspierania współpracy i znaczących doświadczeń edukacyjnych, które wykraczają poza ekran. Młodzi ludzie, angażując się w scenariusze gry – zmagając się z dylematami budżetowymi, długoterminowym planowaniem i rzeczywistymi decyzjami finansowymi – są zachęceni do refleksji nad własnym życiem, wartościami i celami na przyszłość. Proces ten staje się jeszcze bardziej skuteczny, gdy jest prowadzony i wspierany przez wykwalifikowanego pedagoga lub osobę pracującą z młodzieżą.



Należy jednak pamiętać, że nie wszyscy uczniowie podchodzą do tematów finansowych z tego samego punktu wyjścia. Młodzi ludzie pochodzący ze środowisk defaworyzowanych mogą mieć inne priorytety, oczekiwania lub obawy związane z pieniędzmi, ukształtowane przez osobiste lub rodzinne okoliczności. Mogą nie identyfikować się od razu z niektórymi scenariuszami przedstawionymi w grze lub mogą mieć wątpliwości co do ich znaczenia. Właśnie w tym momencie Twoja rola staje się kluczowa.

Jako pedagog lub osoba pracująca z młodzieżą masz wyjątkową możliwość wypełnienia tej luki, pomagając uczniom dostrzec siebie w procesie uczenia się – nawet jeśli ich ścieżka życiowa odbiega od normy. Twoim zadaniem nie jest narzucanie gotowych odpowiedzi, ale aktywne słuchanie, okazywanie empatii i odpowiednie dostosowywanie swoich działań.

Zamiast skupiać się wyłącznie na wyidealizowanych celach finansowych (np. oszczędzaniu na studia lub planowaniu emerytury), zachęcaj uczniów do zgłębiania wyzwań finansowych, których osobiście się spodziewają: zarządzania nieregularnymi dochodami, wspierania członków rodziny, unikania pułapek zadłużenia lub poruszania się po systemie świadczeń socjalnych. Zachęć ich do włączenia swoich doświadczeń życiowych do rozmowy i pomóż im wyobrazić sobie, jak mogą zastosować naukę opartą na grach w sytuacjach, które są dla nich realne i istotne.

W ten sposób gra MAYFIN staje się czymś więcej niż tylko cyfrową symulacją — staje się narzędziem integracji i wzmacniania pozycji. Pomagając młodym ludziom połączyć abstrakcyjne pojęcia z ich własną rzeczywistością, sprawiasz, że czują się dostrzeżeni, zdolni i zmotywowani do przejęcia kontroli nad swoją finansową przyszłością, niezależnie od tego, jaką formę ona przybierze.



7.4 Planowanie zajęć i korzystanie z praktycznych narzędzi

Przygotowując się do korzystania z gry MAYFIN, warto pomyśleć z wyprzedzeniem. Przed sesją przetestuj platformę, upewnij się, że masz dostęp do niezbędnych urządzeń i ustal jasny cel nauczania. Możesz wcześniej przygotować pytania do refleksji lub pomyśleć o tym, jak dostosować sesję do różnych poziomów umiejętności lub znajomości tematów finansowych.

Poniżej znajduje się kilka przykładowych formatów, które pomogą Ci zorganizować zajęcia:

Jednogodzinna sesja

Krótko przedstaw kluczowe pojęcia, zapewnij czas na rozgrywkę i pozostaw miejsce na krótką analizę wyników.

Dwugodzinne warsztaty

Wprowadź rozgrzewkę, zaproponuj zabawę z przewodnikiem i zapewnij wystarczająco dużo czasu na refleksję w grupie.

Program wielosesyjny

Roztóż grę na kilka tygodni, skupiając się na różnych aspektach podczas każdej sesji i dążąc do stworzenia końcowego projektu lub planu działania.

Przydatna będzie również lista kontrolna do planowania oraz arkusz z poradami dla moderatora — oba dokumenty znajdują się w załączniku. Dzięki tym narzędziom poczujesz się pewnie i będziesz dobrze przygotowany, nawet jeśli korzystasz z gry po raz pierwszy.



7.5 Podsumowanie – wspieranie kształcenia finansowego przez całe życie

Jak pokazaliśmy w tym rozdziale, gra MAYFIN to nie tylko fajne narzędzie cyfrowe – to brama do ważnej wiedzy, która może wpłynąć na przyszłość młodych ludzi. Jej siła tkwi w tym, jak pokazuje finanse w praktyce: przez wybory, wyzwania, konsekwencje i refleksję. Ale wpływ gry zależy w dużej mierze od tego, jak jest prowadzona.

Nauczyciele i osoby pracujące z młodzieżą odgrywają kluczową rolę w przekształcaniu tego doświadczenia w coś znaczącego. Od przygotowania środowiska nauki i prowadzenia integracyjnych dyskusji, po zachęcanie do osobistej refleksji i wzajemnego uczenia się – Twoja obecność kształtuje sposób, w jaki uczniowie angażują się, przetwarzają i stosują zdobytą wiedzę. Szczególnie w przypadku osób pochodzących ze środowisk o niekorzystnej sytuacji lub złożonej przeszłości Twoje wsparcie pomaga przekształcić standardowe zajęcia w inspirujące i istotne doświadczenie.

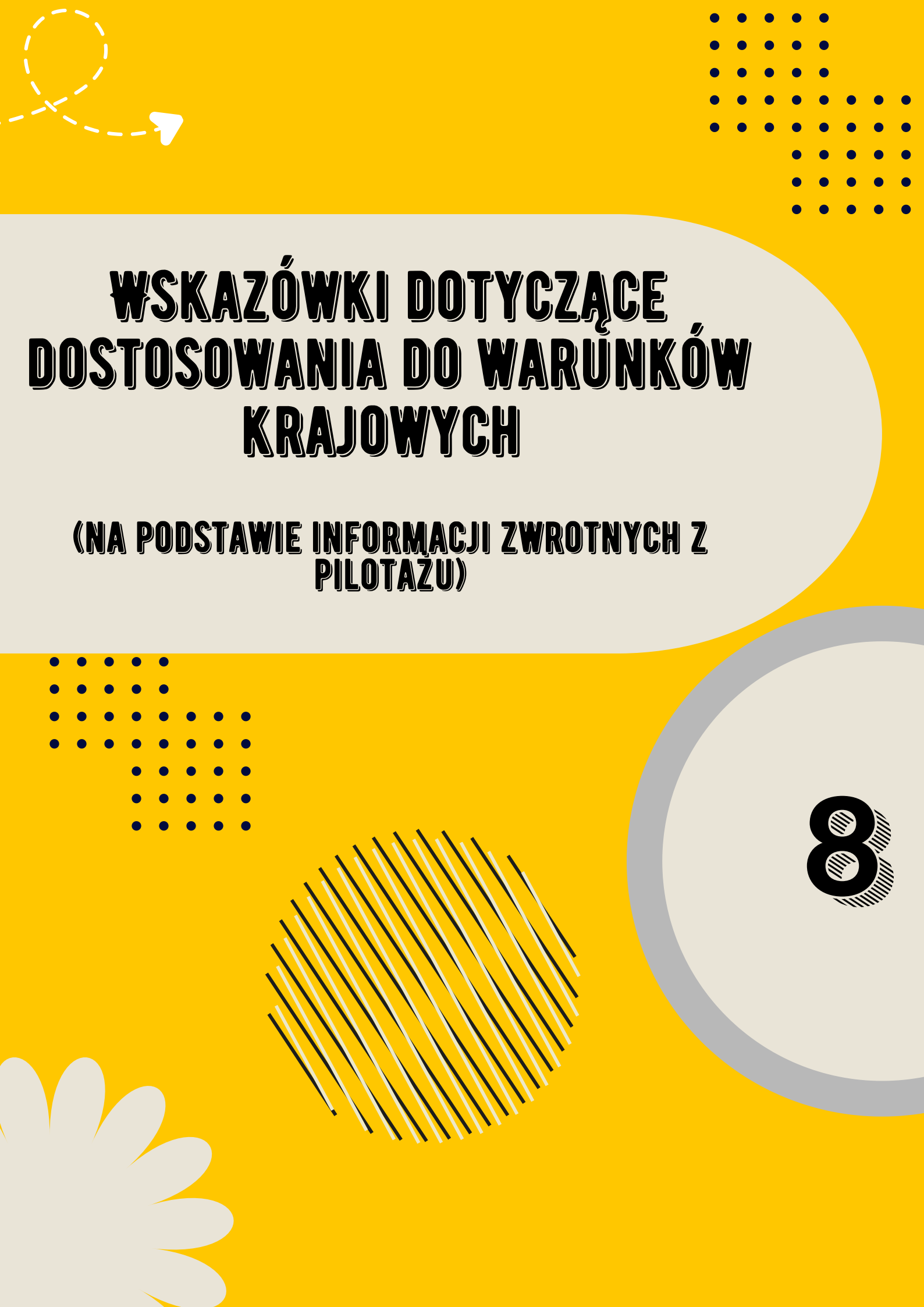
W niniejszym rozdziale przedstawiliśmy praktyczne strategie integracji gry MAYFIN z różnorodnymi środowiskami edukacyjnymi. Omówiliśmy sposoby elastycznego zarządzania czasem i strukturą sesji, wspierania uczniów przed, w trakcie i po zakończeniu gry oraz zapewniania integracji. Podkreśliśmy rolę nauczyciela w tworzeniu przestrzeni dla różnych opinii, perspektyw i rzeczywistych priorytetów oraz w pomaganiu uczniom w wyobrażaniu sobie własnej przyszłości finansowej, nawet jeśli różni się ona znacznie od typowych scenariuszy przedstawianych w grze.



Wiedza finansowa nie polega na opanowaniu wzorów matematycznych czy zapamiętaniu definicji. Chodzi o **rozwijanie pewności siebie i krytycznego myślenia niezbędnych do podejmowania świadomych, samodzielnych decyzji**. Proces ten nie kończy się po jednej sesji gry – jest częścią szerszej podróży. Zapoznając młodych ludzi z umiejętnościami, językiem i sposobem myślenia związanym ze świadomością finansową, zasiewasz ziarno do nauki przez całe życie i dajesz im narzędzia do radzenia sobie z niepewnością, potwierdzania niezależności i dokonywania wyborów odzwierciedlających ich wartości i sytuację.

W tym sensie MAYFIN to nie tylko gra. To zaproszenie – zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów – do wspólnego odkrywania, zadawania pytań i rozwoju.





WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE DOSTOSOWANIA DO WARUNKÓW KRAJOWYCH

**(NA PODSTAWIE INFORMACJI ZWROTNYCH Z
PILOTAŻU)**

8

Poland



Powiązania z programem nauczania i wsparcie instytucjonalne

W Polsce gra MAYFIN została przetestowana w formalnym środowisku w publicznej szkole średniej. Uczniowie w wieku 15–18 lat zostali zachęceni do przetestowania gry podczas lekcji przedmiotu „Biznes i zarządzanie”. Nauczycielka prowadząca zajęcia wyraziła zainteresowanie wsparciem tej aktywności, która stanowi uzupełnienie materiałów wprowadzanych podczas jej lekcji, np. zarządzania finansami, planowania i podstaw przedsiębiorczości. Nauczycielka podkreśliła, że program nauczania tego przedmiotu na poziomie podstawowym koncentruje się głównie na rozwijaniu umiejętności przedsiębiorczych, w tym zarządzania finansami osobistymi, natomiast na poziomie zaawansowanym obejmuje również rynki finansowe.

Kilka klas wzięło udział w pilotażowym programie gry po jej zaprezentowaniu i przekazaniu instrukcji. Szkoła chętnie wsparła tę inicjatywę, a inni nauczyciele również przetestowali grę online. Szkoła zapewniła również wszystkie narzędzia niezbędne do przeprowadzenia programu pilotażowego.

Ze względu na rodzaj wyników, elastyczność i format dostosowany do indywidualnego tempa nauki, działania pilotażowe można było organizować zarówno w ramach edukacji formalnej, jak i nieformalnej, w zależności od zainteresowania danej instytucji. Chociaż edukacja formalna podlega sztywnym harmonogramom (czas lekcji), jest ona bardziej ustrukturyzowana i powiązana z krajowymi programami nauczania. W porównaniu z edukacją nieformalną może ona jednak ograniczać kreatywność i być bardziej skoncentrowana na nauczycielu niż na uczniu. W obu przypadkach nauczyciel/facilitator ma kluczowe znaczenie dla zapewnienia jakości nauczania uczniowi, który po lekcji będzie w stanie zastosować wiedzę w rzeczywistych sytuacjach.



Gotowość krajowego systemu edukacji

W Polsce pilotażowa wersja gry MAYFIN wykazała, że jej wyniki nadają się do włączenia do systemu edukacji, zwłaszcza na poziomie szkoły średniej. Ponadto nauczyciele zaangażowani w testowanie gry byli zainteresowani wykorzystaniem jej w przyszłych działaniach z młodzieżą dotyczących planowania finansowego, budżetowania, wprowadzenia do biznesu i przedsiębiorczości lub doradztwa zawodowego.

W szkołach średnich w Polsce (do których uczęszczają uczniowie w wieku od 15 lat) przedmiot Biznes i Zarządzanie (BiZ) został wprowadzony od roku szkolnego 2023, zastępując Podstawy Przedsiębiorczości.

Obecny program nauczania tego przedmiotu koncentruje się na bardziej praktycznym zastosowaniu wiedzy w takich obszarach, jak praca zespołowa, zarządzanie finansami i współczesna gospodarka. Ponadto przedmiot ten jest wprowadzany już w klasach I i II (wcześniej II i III), co zapewnia niezbędną edukację w tym zakresie już od 15 roku życia.

W zakresie zarządzania finansami przedmiot obejmuje:

- > Rozumienie różnych podejść do pieniędzy i ich konsekwencji.
- > Rozpoznawanie usług finansowych, które są ważne dla gospodarstw domowych.
- > Rozumienie procesu planowania własnej działalności gospodarczej.
- > Planowanie budżetu gospodarstwa domowego ze świadomością konsekwencji nadmiernego zadłużenia.
- > Wybór odpowiednich form oszczędzania i inwestowania w gospodarstwie domowym.
- > Rozpoznawanie konsekwencji nieetycznych praktyk finansowych.
- > Świadomość konsekwencji nieodpowiedzialnego zaciągania pożyczek.

Program nauczania tego przedmiotu zawiera również zalecane formy pracy, metody i techniki nauczania, w tym między innymi symulacje biznesowe, symulacje inwestycyjne i elementy grywalizacji.

W związku z tym gra MAYFIN odpowiada wymaganiom programowym przedmiotu „Biznes i zarządzanie” nauczanego w szkołach średnich w Polsce.

Dodatkową zaletą gry jest to, że wspiera ona rolę nauczycieli w promowaniu wspólnych wartości europejskich, dostarczając im metodologię ułatwiającą edukację cyfrową (i integracyjną), a jednocześnie podkreślając (i skupiając się) na rozwoju krytycznego myślenia i roli obywatelstwa wzmacniającego zaangażowanie obywatelskie, a także bardziej świadome społeczeństwo. Jest to możliwe dzięki przedstawieniu rzeczywistych sytuacji (i opisów) w trakcie gry.

Młodzi testerzy w Polsce stwierdzili, że gra jest interesującym sposobem na naukę o finansach i przyszłościowym myśleniu. Podobała im się liczba dostępnych opcji (między prawidłowymi a nieprawidłowymi decyzjami finansowymi). Nauczyciele stwierdzili, że gra ma duży wpływ na rozwój umiejętności finansowych ich uczniów. Ponadto gra umożliwia naukę poprzez eksperymentowanie i może wspierać naukę odwróconą.

Platformy i zasoby dotyczące wiedzy finansowej

Kulturalnie o finansach to **bezpłatny kurs online**, który pokazuje, jak poprawić swoją sytuację finansową, jak unikać pułapek kredytowych i jak zwiększyć swoje oszczędności. Kurs zawiera również gotowe scenariusze do prowadzenia zajęć z edukacji finansowej.

<https://kulturalnieofinansach.pl/>

Revas to **innowacyjne narzędzie internetowe służące do praktycznej nauki biznesu i zarządzania**, umożliwiające podejmowanie realistycznych decyzji biznesowych, które mają wpływ na rozwój wirtualnej firmy w wybranej branży. Składa się z **gier symulacyjnych dotyczących biznesu**. Gracze podejmują na przykład decyzje związane z zakupami, wyborem banku, opłacaniem rachunków lub inwestycjami kapitałowymi. Narzędzie to jest wykorzystywane przez wiele szkół publicznych w Polsce w ramach lekcji objętych programem nauczania.

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

Edufin.pl to program przeznaczony dla mieszkańców obszarów wiejskich i małych miast, którzy są zainteresowani poszerzeniem swojej wiedzy na temat przedsiębiorczości oraz zakładania i prowadzenia własnej działalności gospodarczej. Na stronie internetowej dostępne są **bezpłatne publikacje dotyczące edukacji finansowej**, w tym zarządzania budżetem domowym, zakładania własnej działalności gospodarczej oraz radzenia sobie w sytuacjach kryzysowych.

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



Powiązania z programem nauczania i wsparcie instytucjonalne

Przeprowadzenie zajęć w formalnym otoczeniu miało zarówno zalety, jak i wady. Jedną z zalet było ustrukturyzowane środowisko, które ułatwiało planowanie sesji i zapewnienie udziału uczniów. Uczniowie byli już nastawieni na naukę, co pomogło im bardziej zaangażować się w zajęcia. Wyzwaniem było jednak dostosowanie treści do szkolnego planu zajęć i przepisów szkolnych.

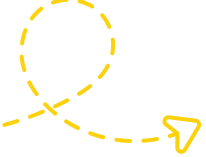
Podczas fazy pilotażowej otrzymaliśmy wsparcie instytucjonalne. Personel szkoły i lokalne władze oświatowe okazały nam wsparcie, pomagając w koordynacji zajęć i udzielając wskazówek dotyczących pracy z uczniami. Żadna zewnętrzna organizacja pozarządowa nie była bezpośrednio zaangażowana w projekt, ale sama szkoła pełniła rolę moderatora, co pomogło zapewnić sprawny przebieg realizacji programu.

Ogólnie rzecz biorąc, pilotaż w formalnym otoczeniu zapewnił strukturę i niezawodność, ale wymagał starannego planowania, aby dostosować się do przepisów instytucjonalnych, a co najważniejsze, harmonogramów. W porównaniu z otoczeniem nieformalnym zaangażowanie było bardziej spójne, choć mniej elastyczne pod względem czasu i działań.

Gotowość krajowego systemu edukacji

Na podstawie naszych doświadczeń z pilotażowego programu w formalnym środowisku szkolnym wydaje się, że system edukacji na Cyprze mógłby skorzystać na włączeniu do niego takiej aktywności, jak gra MAYFIN.

Podczas sesji stało się jasne, że w obecnym programie nauczania istnieją luki związane z praktyczną wiedzą finansową, taką jak budżetowanie, oszczędzanie i rozumienie decyzji dotyczących finansów osobistych. Wielu uczniów stwierdziło, że gra pomogła im zrozumieć pojęcia, których nie nauczyli się w szkole, oraz że dzięki niej edukacja finansowa stała się bardziej angażująca i zrozumiała. Strukturalne środowisko szkolne pozwoliło na przeprowadzenie sesji o charakterze tematycznym, a uczniowie mieli możliwość zastanowienia się nad scenariuszami finansowymi przedstawionymi w grze. Z opinii wynikało, że zajęcia te wypełniły zauważalną lukę w ich wiedzy finansowej, co potwierdza tezę, że tego typu narzędzia mogą skutecznie uzupełniać formalny program nauczania.



Na Cyprze edukacją finansową zajmuje się Cypryjska Komisja ds. Edukacji Finansowej (CyFLEC) we współpracy z organami finansowymi, w tym Bankiem Centralnym Cypru, Ministerstwem Finansów oraz Cypryjską Komisją Papierów Wartościowych i Giełd (CySEC).

Biorąc pod uwagę znaczne braki w zakresie edukacji finansowej w kraju, Ministerstwo Edukacji wraz z Bankiem Centralnym Cypru i CySEC podjęły decyzję o wprowadzeniu programu edukacji finansowej do formalnego programu nauczania w szkołach na całym terytorium. Program ten stanowi ustrukturyzowaną część programu nauczania wyłącznie dla uczniów trzeciej klasy gimnazjum, a jego celem jest wypełnienie luki w wiedzy i umiejętnościach praktycznych uczniów, zapewniając im przygotowanie do zarządzania własnymi finansami. Jednak pomimo tej pozytywnej inicjatywy luka ta utrzymuje się na innych poziomach edukacji, gdzie wiedza finansowa nie jest jeszcze systematycznie włączana do programu nauczania.

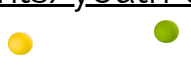
Ogólnie rzecz biorąc, pilotażowy program wskazuje, że włączenie interaktywnych narzędzi, takich jak MAYFIN, do formalnego systemu edukacji może znacznie wzmocnić kompetencje finansowe uczniów i zachęcić władze do wprowadzenia dalszych inicjatyw w tej dziedzinie.

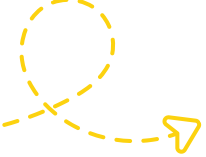
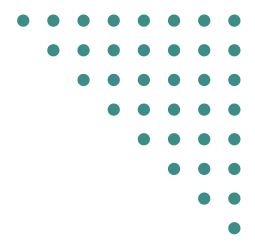
Platformy i zasoby dotyczące wiedzy finansowej

Cypr oferuje szereg inicjatyw, programów i zasobów mających na celu poprawę wiedzy finansowej wśród młodych ludzi:

- Cyprus Credit Union – Learn & Earn: Oferuje konta oszczędnościowe dla nastolatków wraz z interaktywnymi modułami edukacyjnymi dotyczącymi finansów osobistych, oszczędzania, budżetowania i mądrego wydawania pieniędzy. Uczniowie otrzymują nagrody za ukończenie modułów i przeprowadzenie transakcji.

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



- 
- 
- Więcej niż pieniądze: to interaktywna inicjatywa edukacyjna dla uczniów szóstych klas na Cyprze. Program jest realizowany bezpłatnie przez organizację Junior Achievement Cyprus we współpracy z Cypryjskim Stowarzyszeniem Banków i został zatwierdzony przez Ministerstwo Edukacji, Kultury, Sportu i Młodzieży. Program wprowadza uczniów w kluczowe pojęcia finansowe i ekonomiczne, w tym zarządzanie pieniędzmi, oszczędzanie, przedsiębiorczość, etyczne podejmowanie decyzji i handel międzynarodowy.

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

- Ekonomia sukcesu: Program ten jest interaktywną inicjatywą edukacyjną skierowaną do uczniów klas II i III gimnazjum na Cyprze. Realizowany bezpłatnie przez organizację Junior Achievement Cyprus we współpracy z Cypryjskim Stowarzyszeniem Banków i zatwierdzony przez Ministerstwo Edukacji, Kultury, Sportu i Młodzieży, program ten uczy praktycznych umiejętności w zakresie finansów osobistych i pomaga uczniom w odkrywaniu celów edukacyjnych i zawodowych w oparciu o ich zainteresowania, umiejętności i wartości.

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

- Global Money Week: konferencja poświęcona wiedzy finansowej, zorganizowana przez Central Bank of Cyprus przy wsparciu prezydenta Republiki Cypryjskiej. Konferencja stanowiła platformę dla ekspertów, którzy mogli dzielić się wiedzą i dyskutować na temat trendów, wyzwań i zmian w zakresie wiedzy finansowej, ze szczególnym uwzględnieniem rosnącego znaczenia cyfrowej wiedzy finansowej w dzisiejszym cyfrowym świecie.

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



Hiszpania



Powiązania z programem nauczania i wsparcie instytucjonalne

Gra MAYFIN została przetestowana zarówno w **formalnych, jak i nieformalnych placówkach edukacyjnych** w Hiszpanii, dostarczając informacji na temat możliwości integracji cyfrowych narzędzi edukacyjnych w różnych kontekstach.

W środowiskach nieformalnych gra została włączona do **warsztatów dotyczących zatrudnialności młodzieży**, skupiających się na umiejętnościach życiowych i gotowości do podjęcia pracy. Elastyczne sesje pozwoliły trenerom wykorzystać grę jako praktyczne narzędzie edukacyjne, promujące grupową refleksję na temat podejmowania decyzji finansowych. Brak sztywnego programu nauczania dał prowadzącym swobodę dostosowania zajęć do potrzeb i tempa każdej grupy. Wsparcie instytucjonalne w tych środowiskach było silne, a trenerzy aktywnie zachęcali do ukończenia gry i dyskusji.

W ramach formalnych programów szkolenia zawodowego gra została włączona do zaplanowanych zajęć dotyczących takich tematów, jak przedsiębiorczość, wiedza ekonomiczna i finanse osobiste. Nauczyciele wykorzystali grę do wzbogacenia treści nauczanych w klasie, a jej interaktywna forma ułatwiła uczestnictwo i wzbudziła zainteresowanie. Struktura formalnego środowiska zapewniła spójne ramy dla wdrożenia i przekazywania informacji zwrotnych.

W obu przypadkach obecność nauczycieli lub trenerów była niezbędna, aby poprowadzić uczniów przez zadanie i powiązać je z rzeczywistymi efektami uczenia się. Podczas gdy formalne warunki pozwalały na bardziej systematyczne przekazywanie wiedzy, sesje nieformalne zapewniały większą elastyczność i zaangażowanie. Pilotaż potwierdził, że program MAYFIN można skutecznie dostosować do obu środowisk, jeśli wspierają go prowadzący.



Gotowość krajowego systemu edukacji

Pilotażowy program w Hiszpanii ujawnił wyraźną potrzebę bardziej ustrukturyzowanej edukacji finansowej w ramach systemu krajowego. Chociaż Hiszpania posiada krajowy plan edukacji finansowej koordynowany przez Bank Hiszpanii, CNMV i Ministerstwo Gospodarki, wiedza finansowa nie stanowi części podstawowego programu nauczania na poziomie średnim lub zawodowym. Jest ona zazwyczaj poruszana jako temat przekrojowy, o ile w ogóle, w ramach takich przedmiotów jak przedsiębiorczość lub ekonomia.

Nauczyciele biorący udział w pilotażu potwierdzili to ograniczenie. Zauważyli, że większość uczniów nie miała wcześniej styczności z pojęciami związanymi z budżetowaniem, oszczędzaniem czy planowaniem długoterminowym. Gra stanowiła skuteczne wprowadzenie do tematu, wzbudzając zainteresowanie i skłaniając do refleksji. Kilku uczestników wyraziło zaskoczenie trafnością i przydatnością treści, stwierdzając, że po raz pierwszy zetknęli się z pojęciami finansowymi w tak interesujący i zrozumiały sposób.

Jeden z młodych uczestników skomentował: „Świetna okazja, aby wcześniej zacząć uczyć się czegoś naprawdę ważnego w życiu, na przykład jak inwestować i naprawdę zrozumieć, z czego składa się świat”.

Gra była postrzegana jako motywująca i edukacyjna, zwłaszcza dla osób przygotowujących się do dorosłości lub wchodzących na rynek pracy. Jej scenariuszowa struktura zapewniała praktyczny wgląd w codzienne podejmowanie decyzji finansowych.

To doświadczenie jest zgodne z ostatnimi reformami w zakresie kształcenia zawodowego w Hiszpanii, które promują cyfryzację, spersonalizowane nauczanie i lepsze dostosowanie do potrzeb rynku pracy. Gra MAYFIN dobrze wpisuje się w te zaktualizowane ramy i oferuje wyraźną wartość dodaną, wypełniając obecne luki w edukacji finansowej.

Platformy i zasoby dotyczące wiedzy finansowej

W Hiszpanii istnieje kilka krajowych inicjatyw dotyczących edukacji finansowej skierowanych do młodych ludzi, które mogą skutecznie **uzupełniać grę MAYFIN** zarówno w formalnych, jak i nieformalnych placówkach edukacyjnych. Zasoby te są dostępne bezpłatnie w Internecie i zawierają uporządkowane, przyjazne dla młodzieży treści, które nauczyciele i animatorzy mogą łatwo włączyć do swoich zajęć.



Jedną z najbardziej znanych platform jest **Finanzas para Todos**, stworzona w ramach hiszpańskiego Krajowego Planu Edukacji Finansowej. Zawiera ona specjalny **program edukacji finansowej dla szkół**, przeznaczony dla uczniów w wieku od 14 do 18 lat. Program ten oferuje bezpłatne materiały dydaktyczne do pobrania, przewodniki dla nauczycieli oraz praktyczne ćwiczenia zgodne z ramami kompetencji finansowych OECD. Organizuje również coroczny **konkurs wiedzy finansowej**, który promuje świadomość finansową poprzez naukę opartą na grach.

www.finanzasparatodos.es

Portal edukacji finansowej Banku Hiszpanii zawiera również specjalną sekcję dla młodych ludzi, zawierającą interesujące filmy i treści wyjaśniające podstawowe zasady ekonomiczne, takie jak oszczędzanie, planowanie budżetu i zaciąganie pożyczek. Te zasoby audiowizualne są dostępne i można je dostosować do wykorzystania w klasie lub podczas warsztatów.

bde.es – Financial Education

Kolejną wartościową inicjatywą jest RedEFES (Red Española de Educación Financiera Ética y Solidaria), która udostępnia materiały dydaktyczne dla uczniów szkół średnich i liceów. Materiały te są dostępne w języku hiszpańskim i katalońskim i skupiają się na takich tematach, jak etyczna bankowość, odpowiedzialna konsumpcja i pochodzenie pieniądza, zachęcając do krytycznej refleksji i świadomości społecznej.

<http://redefes.org>



Portugalia

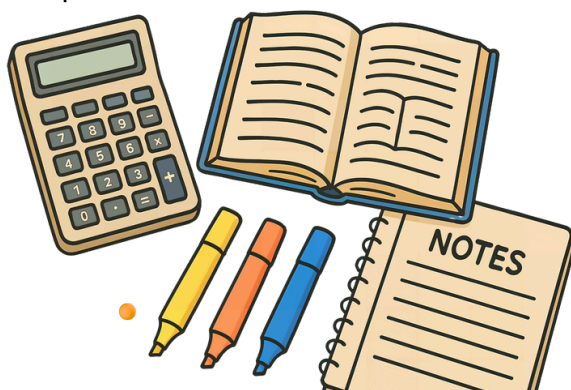


Powiązania z programem nauczania i wsparcie instytucjonalne

W Portugalii gra MAYFIN była testowana głównie w nieformalnym środowisku z udziałem organizacji młodzieżowych, w tym ALA de Gondomar i skautów z Mealhada, a także pedagoga z Penacova. W grze wzięło udział dwadzieścia pięć osób młodych, wspieranych przez sześciu pedagogów. Większość pedagogów to doświadczeni pracownicy młodzieżowi, którzy często pracowali z młodymi ludźmi pochodzącymi ze środowisk znajdujących się w niekorzystnej sytuacji społeczno-ekonomicznej lub z obszarów wiejskich.

Nauczyciele ułatwili przeprowadzenie pilotażu, otrzymując krótkie streszczenie projektu i instrukcje dotyczące gry. Przez trzy do czterech tygodni testów prowadzili młodzież, a następnie zebrali opinie. Młodzież zgłosiła kilka drobnych problemów technicznych, ale nauczyciele nie napotkali żadnych trudności i proces pilotażu przebiegł sprawnie.

Przeprowadzenie programu pilotażowego za pośrednictwem organizacji młodzieżowych okazało się korzystne, ponieważ instytucje te były już zaznajomione z nieformalnymi metodami edukacyjnymi i elastycznym harmonogramem zajęć. Nauczyciele uznali, że grę łatwo było włączyć do zajęć młodzieżowych, zwłaszcza podczas pracy z grupami z obszarów wiejskich i defaworyzowanych. W przeciwieństwie do bardziej sztywnych harmonogramów zajęć w ramach edukacji formalnej, podejście to zapewniało również przestrzeń dla kreatywności i dialogu. Jednak nauczyciele podkreślili również, że grę można łatwo przenieść do formalnych warunków szkolnych, zwłaszcza w przypadku nauczania takich przedmiotów, jak planowanie finansowe, budżetowanie i przedsiębiorczość.



Gotowość krajowego systemu edukacji

Doświadczenia z portugalskiego programu pilotażowego pokazują, że gra MAYFIN ma duży potencjał, jeśli chodzi o włączenie jej do krajowego systemu edukacji. Nauczyciele są zainteresowani wykorzystaniem jej jako dodatkowego narzędzia do nauczania o finansach, przedsiębiorczości i karierze zawodowej. Uczestnicy potwierdzili, że scenariusze były przydatne w ich codziennym życiu, a 88% z nich zgodziło się, że mogą wykorzystać tę wiedzę w prawdziwym życiu.

Portugalski system edukacji coraz bardziej docenia znaczenie umiejętności przekrojowych, takich jak krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji. Jednak wiedza finansowa nie jest jeszcze w pełni uwzględniona w formalnym programie nauczania, co pozostawia lukę, którą może wypełnić gra MAYFIN. Nauczyciele zauważyli, że połączenie scenariuszy z życia codziennego, dostępności cyfrowej i grywalizacji sprawia, że gra jest atrakcyjną opcją zarówno w środowiskach formalnych, jak i nieformalnych.

Ponadto pilotażowy program potwierdził, że młodzi ludzie byli zmotywowani do udziału w grze. 92% uczniów stwierdziło, że poleciliby ją znajomym, a zarówno nauczyciele, jak i młodzież podkreślali jej przydatność w przygotowaniu do przyszłych wyzwań, takich jak zarządzanie finansami osobistymi i poruszanie się po rynku pracy.

Platformy i zasoby dotyczące wiedzy finansowej

W Portugalii istnieje kilka inicjatyw, które mogłyby stanowić uzupełnienie gry MAYFIN. Plano Nacional de Formação Financeira (Krajowy plan edukacji finansowej) zapewnia nauczycielom i szkołom zasoby, w tym scenariusze lekcji, zajęcia i kampanie dotyczące takich tematów, jak oszczędzanie, planowanie budżetu i odpowiedzialne korzystanie z kredytów. Na stronie internetowej programu znajdują się materiały przeznaczone zarówno dla nauczycieli, jak i młodzieży: <https://www.todoscontam.pt>.

Kolejnym przydatnym źródłem informacji jest DECO Jovem, program edukacyjny prowadzony przez Portugalskie Stowarzyszenie Ochrony Konsumentów. Zapewnia on materiały i zajęcia dotyczące edukacji finansowej, praw konsumentów i zrównoważonych wyborów dla szkół i organizacji młodzieżowych: <https://decojovem.pt>.

Banco de Portugal oferuje również publikacje i narzędzia internetowe promujące wiedzę finansową. Obejmują one symulatory dotyczące budżetowania, kredytów i decyzji dotyczących oszczędzania. Mogą one służyć jako dodatkowe zasoby dla nauczycieli i uczniów: <https://www.bportugal.pt>.

Program „Finanças para Todos” jest promowany przez Centrum Wiedzy Finansowej Nova SBE we współpracy z CFA Society Portugal oraz przy wsparciu Fidelidade. Koncentruje się on na zapewnieniu bezpłatnych szkoleń z zakresu zarządzania finansami dla osób dorosłych, w tym planowania budżetu, oszczędzania, kredytów i planowania długoterminowego: <https://www.financasparatodos.pt/>.

W 2025 r. program ten został uznany za najlepszy na świecie program edukacji finansowej typu non-profit podczas rozdania nagród Money Awareness and Inclusion Awards, w uznaniu wpływu projektu na społeczeństwo.

Od 2011 r. w ramach projektu edukacji finansowej APB opracowało różne inicjatywy skierowane do różnych grup docelowych, mające na celu promowanie bardziej rozbudowanej i integracyjnej kultury finansowej w Portugalii.

Wszystkie te inicjatywy są prowadzone przez Grupę Roboczą ds. Edukacji Finansowej APB, w skład której wchodzi różne banki stowarzyszone.

APB organizuje różne inicjatywy, w tym:

- „No Banco da Minha Escola”, w którym w latach 2024/2025 wzięło udział około 90 szkół i 8000 uczniów, promujące planowanie budżetu, oszczędzanie i zapobieganie oszustwom:

<https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/no-banco-da-minha-escola>.

- „Program umiejętności cyfrowych” skierowany do osób starszych, skupiający się na bezpiecznym korzystaniu z usług bankowości cyfrowej: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/programa-de-literacia-digital>.

- „Europejski quiz pieniężny”, europejski konkurs dla młodych uczniów <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/european-money-quiz>.

Włochy



Powiązania z programem nauczania i wsparcie instytucjonalne

Pilotażowa wersja gry MAYFIN, przeprowadzona we Włoszech przez Consorzio Co&So, uwypukliła istotne różnice między wdrożeniem w środowiskach formalnych (szkoły) a nieformalnych (ośrodki młodzieżowe i stowarzyszenia). W szkołach integracja gry okazała się stosunkowo łatwiejsza: nauczyciele i dyrektorzy szkół wykazali otwartość i chęć eksperymentowania z innowacyjnymi narzędziami, uznając znaczenie poruszanych tematów w kontekście edukacji obywatelskiej i aktywnego obywatelstwa. Ponadto obecność już ustrukturyzowanych ram organizacyjnych ułatwiła logistykę i zarządzanie czasem.

W nieformalnych warunkach, takich jak ośrodki młodzieżowe lub stowarzyszenia społeczne, pilotaż napotkał większe wyzwania. Pomimo wsparcia ze strony osób pracujących z młodzieżą i zainteresowania wyrażonego przez młodych uczestników, gra została odebrana jako mniej angażująca, zwłaszcza przez młodzież znajdującą się w niekorzystnej sytuacji, która jest przyzwyczajona do bardziej interaktywnych form zabawy. Ta grupa docelowa wymaga bardziej dynamicznych i stymulujących narzędzi, aby utrzymać zaangażowanie. W rezultacie integracja pilotażu była mniej prosta, chociaż nadal miały miejsce pozytywne momenty wymiany.

Wsparcie instytucjonalne było jednak obecne i konstruktywne. Szkoły z zadowoleniem przyjęły tę inicjatywę, postrzegając ją jako okazję do wzbogacenia programu nauczania, a ośrodki młodzieżowe udostępniły pomieszczenia i personel chętny do pomocy w realizacji projektu. W obu przypadkach dorośli zaangażowani w projekt wykazywali silną motywację, dostrzegając korzyści płynące z przekazania młodym ludziom praktycznej wiedzy na tematy finansowe, które często nie są poruszane w ramach tradycyjnej edukacji.





Gotowość krajowego systemu edukacji

Na podstawie doświadczeń z pilotażowego programu można stwierdzić, że włoski system edukacji wykazuje rosnące zainteresowanie narzędziami takimi jak gra MAYFIN, ale nie jest jeszcze w pełni gotowy do ich systematycznego wdrażania. Edukacja finansowa nie jest obecnie silnie ugruntowaną dziedziną w krajowym programie nauczania: jest ona poruszana jedynie częściowo w ramach edukacji obywatelskiej lub poprzez konkretne ścieżki związane z doradztwem zawodowym i ekonomią. Pod tym względem gra pomogła wypełnić lukę, oferując uczniom możliwość zapoznania się z konkretnymi zagadnieniami, takimi jak zarządzanie codziennymi wydatkami, opłacanie czynszu, oszczędzanie i rozwijanie odpowiedzialności finansowej.

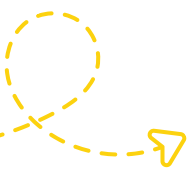
Młodzi uczestnicy docenili wartość tego działania, podkreślając, że rzadko mają okazję dyskutować na tematy związane z zarządzaniem pieniędzmi lub niezależnością finansową. Wielu z nich stwierdziło, że gra dostarczyła im przydatnych informacji na temat praktycznych kwestii, które mają lub wkrótce będą miały wpływ na ich życie, zwłaszcza w okresie dorastania.

Niemniej jednak doświadczenie to uwypukliło również potrzebę stosowania bardziej dynamicznych narzędzi, aby utrzymać wysoki poziom uwagi i motywacji, szczególnie w kontekście nieformalnym oraz w przypadku uczniów mniej zaangażowanych w tradycyjne formy nauki. Sugeruje to, że chociaż istnieje podstawa zainteresowania i chęci, włoski system edukacji powinien wzmocnić swoje metody i narzędzia, aby być naprawdę gotowym do przyjęcia i wdrożenia tego rodzaju inicjatyw.

Platformy i zasoby dotyczące wiedzy finansowej

We Włoszech temat edukacji finansowej zyskał w ostatnich latach na znaczeniu dzięki krajowym strategiom i lokalnym inicjatywom, których celem jest zwiększenie świadomości młodych ludzi w zakresie zarządzania pieniędzmi, oszczędzania i odpowiedzialnych wyborów finansowych. Zasoby te mogą stanowić użyteczne uzupełnienie gry MAYFIN, oferując prowadzącym ustrukturyzowane treści, materiały uzupełniające i narzędzia cyfrowe umożliwiające kontynuację nauki po zakończeniu gry.





Niektóre z najważniejszych platform i inicjatyw obejmują:

- “Quello che conta” – Krajowa Komisja ds. Edukacji Finansowej

Zarządzany przez Ministerstwo Gospodarki i Finansów za pośrednictwem Comitato per la programmazione e il coordinamento delle attività di educazione finanziaria, ten oficjalny portal oferuje szeroki zakres bezpłatnych zasobów dla obywateli, szkół i młodzieży. Materiały obejmują przewodniki, filmy wyjaśniające, artykuły dotyczące codziennych decyzji finansowych oraz praktyczne porady dla młodych ludzi wkraczających w dorosłość.

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

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

Fundacja FEduF, wspierana przez Włoskie Stowarzyszenie Bankowe (ABI), oferuje programy edukacyjne i bezpłatne materiały dla nauczycieli i uczniów w każdym wieku. Obejmują one przewodniki do wydrukowania, zajęcia w klasie, interaktywne warsztaty i moduły szkoleniowe online. FEduF organizuje również coroczne wydarzenia i kampanie, które mogą wzmocnić wpływ MAYFIN w szkołach i ośrodkach młodzieżowych.

 <https://www.feduf.it>

- Banca d'Italia Educational Resources

Bank Włoch udostępnia na swojej stronie internetowej sekcje przeznaczone dla szkół i młodzieży, zawierające materiały dydaktyczne, zeszyty ćwiczeń i interaktywne treści dotyczące ekonomii i wiedzy finansowej. Zasoby te mają na celu ułatwienie zrozumienia złożonych tematów, takich jak oszczędzanie, kredyty i usługi bankowe, osobom niebędącym ekspertami w tej dziedzinie.

 <https://www.bancaditalia.it>



- Inicjatywy regionalne i lokalne

Kilka regionów i gmin współpracuje z bankami, uniwersytetami i organizacjami pozarządowymi w celu realizacji dostosowanych do potrzeb programów edukacji finansowej. Na przykład w Toskanii i Lombardii szkoły nawiązały współpracę z lokalnymi instytucjami w celu opracowania pilotażowych projektów dotyczących świadomości finansowej. Inicjatywy takie często obejmują zeszyty ćwiczeń, szkolenia dla nauczycieli i konkursy dla uczniów, które mogą służyć jako działania następcze w ramach programu MAYFIN.

Łącząc empiryczne i oparte na grach podejście MAYFIN z istniejącymi zasobami, facylitatorzy mogą stworzyć bardziej kompletną ścieżkę edukacyjną. Na przykład po zakończeniu gry młodzież mogłaby zostać poprowadzona do zapoznania się z platformami internetowymi, ćwiczenia planowania budżetu za pomocą arkuszy do wydrukowania lub udziału w warsztatach organizowanych przez inne stowarzyszenia. Takie mieszane podejście pomogłoby utrwalić wiedzę, dostosować się do różnych stylów uczenia się i zapewnić, że wpływ pilotażu wykroczy poza ramy pojedynczego działania.



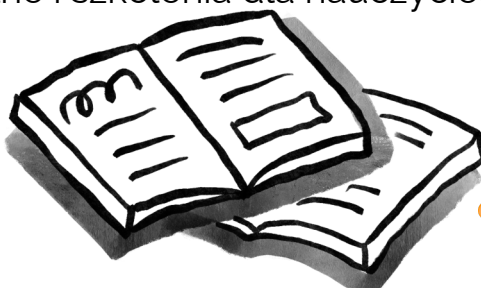
Rumunia

Powiązania z programem nauczania i wsparcie instytucjonalne

Pilotażowa wersja gry MAYFIN wykazała wyraźny potencjał do włączenia jej do programu nauczania, zwłaszcza w ramach przedmiotów takich jak ekonomia, matematyka, nauki społeczne i edukacja obywatelska. Zarówno nauczyciele, jak i uczestniczący w grze młodzi ludzie podkreślali, że scenariusze były adekwatne do codziennego życia i odzwierciedlały rzeczywiste wyzwania finansowe, przed którymi stoją młodzi ludzie. Nauczyciele podkreślali, że język i struktura gry są odpowiednie do wykorzystania w klasie, a interaktywna forma może uzupełniać tradycyjne nauczanie, sprawiając, że abstrakcyjne pojęcia finansowe stają się bardziej konkretne i angażujące.

Sesje pilotażowe zostały przeprowadzone online w dwóch odrębnych formatach: jednym z udziałem młodzieży, a drugim z udziałem nauczycieli. Taka konfiguracja pozwoliła obu grupom przetestować grę w ustrukturyzowanym środowisku i przekazać konkretne opinie. Nauczyciele zauważyli, że format cyfrowy ułatwił dostęp do gry i wdrożenie jej w kontekście szkolnym, natomiast młodzież doceniła elastyczność zdalnego uczestnictwa. Chociaż aktywność ta nie była bezpośrednio powiązana z godzinami lekcyjnymi, obie grupy zgodziły się, że wsparcie instytucjonalne – takie jak włączenie gry do cyfrowych platform edukacyjnych, zapewnienie wskazówek dla nauczycieli i zachęcanie do wdrożenia gry w całej szkole – będzie miało zasadnicze znaczenie dla jej długoterminowej trwałości.

Podsumowując, ocena pokazała, że gra MAYFIN może nie tylko wzbogacić edukację finansową, ale też wzmocnić zdolność instytucji do wprowadzania innowacji w nauczaniu. Dzięki temu, że można ją dostosować do różnych przedmiotów i grup uczniów, jest świetnym kandydatem do włączenia do programu nauczania, o ile zapewnione jest odpowiednie wsparcie instytucjonalne i szkolenia dla nauczycieli.



Gotowość krajowego systemu edukacji

Z informacji zwrotnych zebranych podczas pilotażu wynika, że krajowy system edukacji jest coraz bardziej otwarty na włączanie narzędzi cyfrowych, takich jak gra MAYFIN, do praktyk nauczania i uczenia się. Nauczyciele biorący udział w ocenie stwierdzili, że gra jest łatwa w obsłudze, dostępna pod względem technicznym i można ją dostosować do codziennej pracy z młodymi ludźmi. Fakt, że większość zaangażowanych nauczycieli pracuje bezpośrednio w szkołach – a niektórzy z nich z uczniami znajdującymi się w niekorzystnej sytuacji – wskazuje, że gra może być realistycznie wdrożona w różnych kontekstach edukacyjnych bez konieczności posiadania rozbudowanej infrastruktury. Pilotażowe sesje online dodatkowo potwierdziły tę gotowość, ponieważ zarówno nauczyciele, jak i uczniowie mieli płynny dostęp do platformy, zgłaszając minimalne trudności techniczne.

Jednocześnie odpowiedzi wskazują na obszary, w których konieczny jest dalszy rozwój, aby zapewnić pełną gotowość systemu. Nauczyciele sugerowali, że wsparcie instytucjonalne w postaci oficjalnych wytycznych, integracja z platformami szkolnymi oraz wersje offline zwiększyłyby użyteczność gry w szkołach o różnym poziomie zaawansowania cyfrowego. Podkreślili również znaczenie opracowania zróżnicowanych poziomów trudności, co pozwoliłoby na bardziej elastyczne wykorzystanie gry w przypadku uczniów w różnym wieku i o różnych potrzebach edukacyjnych. Z punktu widzenia uczniów gra została uznana za angażującą i edukacyjną, a większość z nich poleciłaby ją rówieśnikom – co wskazuje, że młodzi ludzie są gotowi i zmotywowani do korzystania z takich narzędzi, jeśli otrzymają wsparcie ze strony szkół.

Podsumowując, wyniki pilotażu pokazują, że system edukacji ma podstawowe możliwości cyfrowe i otwartość nauczycieli potrzebne do wdrożenia gry MAYFIN, ale udane wdrożenie na dużą skalę będzie zależało od zorganizowanych działań wspierających, w tym szkoleń dla nauczycieli, włączenia do programu nauczania i zasobów dostosowanych do szkół z ograniczoną infrastrukturą cyfrową.

Platformy i zasoby dotyczące wiedzy finansowej

W dzisiejszym społeczeństwie wiedza finansowa jest coraz częściej uznawana za kluczową kompetencję. Ma ona wpływ nie tylko na dobrobyt i podejmowanie decyzji przez poszczególne osoby, ale także na odporność gospodarczą i integrację społeczną całych społeczności. W Rumunii świadomość znaczenia edukacji finansowej znacznie wzrosła w ostatnich latach, a instytucje rządowe, banki, organizacje pozarządowe i organizacje międzynarodowe przyczyniają się do rozwoju platform, strategii i materiałów edukacyjnych. Poniższy przegląd przedstawia najważniejsze obecnie dostępne inicjatywy, podkreślając ich główne cechy i wpływ.

1. Krajowa strategia edukacji finansowej na lata 2022–2026

Rząd Rumunii wprowadził kompleksową strategię, której celem jest stworzenie długoterminowych ram dla edukacji finansowej. Jej cele obejmują włączenie edukacji finansowej do programów nauczania w szkołach, rozwijanie możliwości kształcenia ustawicznego dla dorosłych, poprawę dostępu obywateli do wiarygodnych zasobów oraz wzmocnienie współpracy instytucjonalnej. Strategia ta stanowi fundament, na którym opiera się wiele innych inicjatyw.

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

2. Platforma EDU-FIN (Ministerstwo Finansów)

EDU-FIN to oficjalna platforma rządowa poświęcona edukacji finansowej. Oferuje bezpłatny dostęp do szerokiej gamy materiałów, takich jak artykuły, przewodniki i praktyczne porady dla różnych kategorii użytkowników, od studentów po profesjonalistów. Platforma jest częścią działań Ministerstwa Finansów mających na celu przybliżenie obywatelom wiedzy finansowej i wsparcie celów strategii krajowej.

<https://edu-fin.ro>

3. Edutime (Urząd Nadzoru Finansowego – ASF)

Zarządzana przez Urząd Nadzoru Finansowego platforma Edutime to interaktywna przestrzeń internetowa, której celem jest promowanie wiedzy finansowej wśród różnych grup docelowych. Oferuje ona innowacyjne programy edukacyjne, takie jak „Start2Play” i „Start2Learn”, laboratorium akademickie dla szkolnictwa wyższego oraz program „Financial Wellness” skierowany do osób dorosłych. Ponadto ASF opracowała przewodnik dobrych praktyk w zakresie edukacji finansowej dla nauczycieli, pomagający im włączać tematy finansowe do lekcji.

<https://edutime.ro>

4. Școala de Bani / LifeLab (Bank BCR)

Program „Școala de Bani”, zainicjowany przez bank BCR, jest jednym z najobszerniejszych projektów sektora prywatnego w Rumunii poświęconych edukacji finansowej. Łączy on warsztaty, zajęcia w klasie i zasoby cyfrowe, kładąc silny nacisk na praktyczną naukę. Powiązana z nim platforma LifeLab.ro uzupełnia tę inicjatywę, udostępniając nauczycielom ponad 400 interdyscyplinarnych arkuszy ćwiczeń, scenariuszy lekcji i gotowych do użycia materiałów. Zasoby te pomagają włączyć pojęcia finansowe do takich przedmiotów, jak matematyka, historia czy nauki społeczne, dzięki czemu edukacja finansowa staje się dostępna w codziennych kontekstach edukacyjnych.

<https://www.lifelab.ro>

<https://www.scoaladebani.ro>

5. APPE – Stowarzyszenie na rzecz Promowania Wyników w Edukacji

APPE to organizacja pozarządowa, która odegrała kluczową rolę we wprowadzeniu i promowaniu fakultatywnego przedmiotu szkolnego „Edukacja finansowa” w Rumunii. Jej działania koncentrują się na kształtowaniu racjonalnego i odpowiedzialnego podejścia do pieniędzy, począwszy od edukacji podstawowej. Dzięki współpracy ze szkołami i nauczycielami w całym kraju APPE zapewnia dzieciom wczesny kontakt z pojęciami finansowymi, co zwiększa ich zdolność do podejmowania świadomych decyzji w miarę dorastania.

<https://appe.ro>

6. Junior Achievement Romania – program „Moje finanse”

Junior Achievement Romania prowadzi program „Moje finanse”, którego celem jest pogłębienie wiedzy uczniów na temat finansów osobistych. Program łączy moduły lekcyjne, interaktywne zajęcia i narzędzia cyfrowe, umożliwiając uczniom praktyczne zastosowanie takich pojęć, jak budżetowanie, oszczędzanie, kredyt i odpowiedzialne wydawanie pieniędzy. Dzięki zaangażowaniu nauczycieli, wolontariuszy i specjalistów ds. finansów program wypełnia lukę między teorią a praktycznym zastosowaniem.

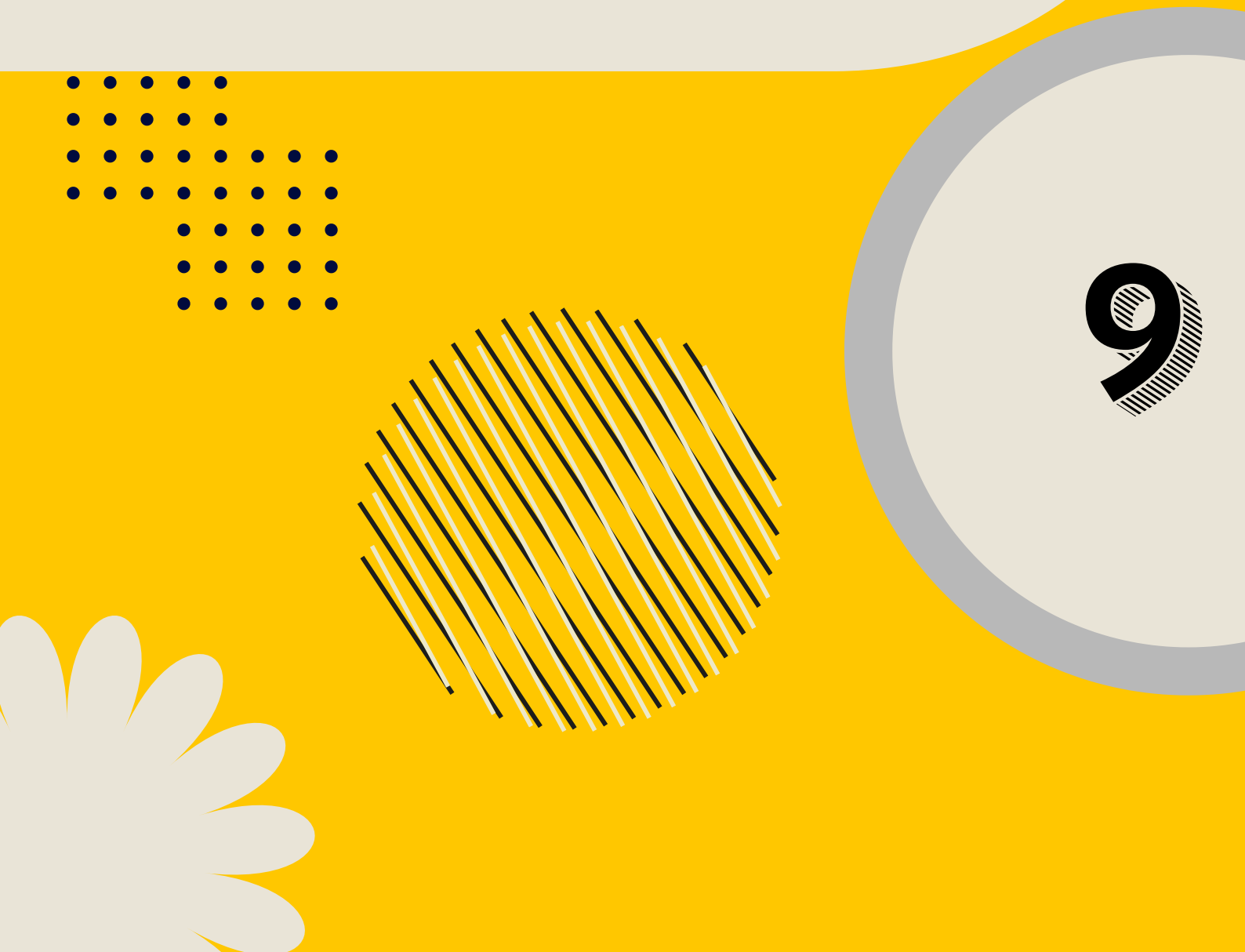
<https://www.jaromania.org/programe-proiecte/educatie-economica-si-financiara/finantele-mele/>

Rumunia stworzyła różnorodny ekosystem inicjatyw na rzecz edukacji finansowej, łączący strategie rządowe, platformy instytucjonalne, programy sektora prywatnego, działania organizacji pozarządowych i badania naukowe. Zasoby te są skierowane do szerokiego grona odbiorców – dzieci, uczniów, nauczycieli, dorosłych i rodzin – i oferują zarówno wiedzę teoretyczną, jak i praktyczne narzędzia. Pomimo tych osiągnięć nadal istnieją wyzwania, zwłaszcza w zakresie docierania do społeczności znajdujących się w niekorzystnej sytuacji, zapewnienia równego dostępu na obszarach wiejskich oraz wspierania osób dorosłych pozostających poza formalnym systemem edukacji. Wzmocnienie współpracy między zainteresowanymi stronami i ciągła ocena wpływu tych inicjatyw będą miały zasadnicze znaczenie dla budowania społeczeństwa posiadającego wiedzę finansową w Rumunii.





INNOWACYJNE DZIAŁANIA EDUKACYJNE



9

EFEKT DOMINA W FINANSACH



Cel: Powiązanie osobistych celów z istotnością wiedzy finansowej i codziennymi decyzjami finansowymi.

Cele nauczania:

- Zwiększanie świadomości młodzieży na temat wpływu wiedzy finansowej na ich długoterminowe możliwości i niezależność.
- Promowanie rozpoznawania wyzwań, przed którymi stają młodzi ludzie (np. planowanie budżetu, wydatki pod wpływem emocji, ograniczenia dochodowe).
- Zachęcanie uczniów do wyznaczania celów i łączenia zachowań finansowych z ich osobistą wizją.

Instrukcje dotyczące ćwiczenia:

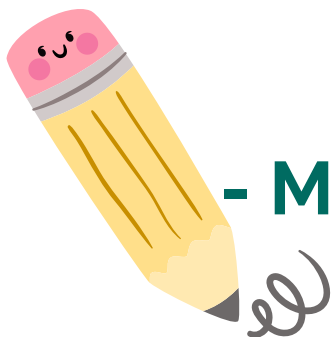
1. Wprowadzenie i dyskusja (15 min) – Rozpocznij od dyskusji w grupie:
 - Czym jest wiedza finansowa?
 - Dlaczego jest ona ważna dla dzisiejszej młodzieży?
 - Co sprawia, że młodym ludziom trudno jest nauczyć się zarządzania pieniędzmi lub zadbać o zdrowe nawyki finansowe?

Podsumuj typowe wyzwania pojawiające się podczas dyskusji (np. brak edukacji, presja rówieśników, brak dostępu do możliwości zarobkowych itp.).

2. Sesja z wykorzystaniem gry MAYFIN (20–30 min).
 - Poproś uczniów, aby uruchomili grę MayFin.
 - Rozdaj uczniom arkusz do refleksji:



SCAN FOR MAYFIN WEBSITE



- Moje wyzwanie finansowe - Arkusz roboczy



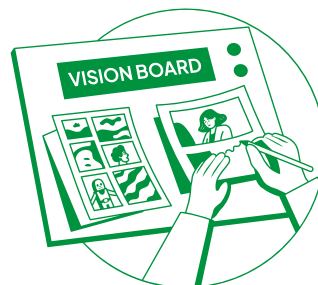
Pytania do refleksji	Odpowiedzi uczniów
Jaki cel wybrałeś w grze MAYFIN?	
Dlaczego wybrałem ten cel?	
Decyzja 1	
- Podjęta decyzja	
- Wpływ na cel	
- Czego się nauczyłeś	
Decyzja 2	
- Podjęta decyzja	
- Wpływ na cel	
- Czego się nauczyłeś	



Decyzja...	
- Podjęta decyzja	
- Wpływ na cel	
- Czego się nauczyłeś	
Decyzja...	
- Podjęta decyzja	
- Wpływ na cel	
- Czego się nauczyłeś	
Które decyzje finansowe pomogły Ci zbliżyć się do celu?	
Które decyzje Cię spowolniły i dlaczego?	
Jakie nawyki w życiu codziennym mogą pomóc Ci osiągnąć ten cel?	
Czego nowego dowiedziałeś się o pieniądzach lub o sobie samym?	

- Po tym, jak każdy uczeń wybierze jeden z osobistych celów w grze, poproś go o refleksję – *Dlaczego wybrałem ten cel?*

- Gdy uczniowie będą kontynuować grę, przechodząc co najmniej 5–10 scenariuszy, zachęć ich, aby skupili się na tym, w jaki sposób ich wybory pomagają lub utrudniają proces, korzystając z dostarczonego arkusza roboczego.



3. Tablica wizualizacji finansowej (15–20 min)

Po wypełnieniu arkusza poproś uczniów, aby stworzyli tablicę wizualizacji swojej przyszłości.

-Poproś ich, aby stworzyli wizualną reprezentację swojego przyszłego życia i nawyków, które będą je wspierać.

-Podaj listę pytań pomocniczych:

- Jak wygląda dla mnie stabilność finansowa?
- Jakie wyzwania mogą mnie spotkać?
- Czego będę musiał się nauczyć, aby odnieść sukces finansowy?
- Co może mnie odwrócić od osiągnięcia celu?
- Jakie nawyki finansowe przyczynią się do realizacji tej wizji?



4. Refleksja grupowa (10 min)

-Zachęć uczniów do podzielenia się spostrzeżeniami:

- Co zaskoczyło Cię w tej grze?
- W jaki sposób Twoje obecne wybory finansowe wpływają na Twoje przyszłe możliwości?
- Dlaczego wczesna edukacja finansowa jest ważna?



Pomóż uczniom powiązać wiedzę finansową z osobistymi marzeniami, sprawiając, że stanie się ona dla nich istotna i pilna, oraz uświadom im, w jaki sposób proaktywna edukacja finansowa może pomóc w pokonywaniu typowych wyzwań, takich jak impulsywne wydatki lub krótkowzroczne myślenie. Podkreśl, że nawet drobne decyzje mają długoterminowe konsekwencje.



PIENIĄDZE MÓWIA



Cel: Zachęcaj do swobodnych rozmów, podczas których uczniowie w bezpieczny i refleksyjny sposób będą mogli zgłębiać emocjonalne, społeczne i praktyczne wyzwania związane z podejmowaniem decyzji finansowych.

Cele nauczania:

- Pomóż uczniom zrozumieć, że decyzje finansowe to coś więcej niż tylko liczby — wiążą się one z wartościami, emocjami i presją społeczną.
- Zachęcaj do otwartej rozmowy o trudnościach, z jakimi borykają się młodzi ludzie (np. presja rówieśników, ograniczone dochody, obowiązki rodzinne).
- Buduj pewność siebie, aby rozmawiać o pieniądzu bez wstydu i strachu.

Instrukcje dotyczące zadania:

1. Rozmowa w grupie (10 min).

Zadaj pytania:

-Jakie decyzje finansowe muszą podejmować młodzi ludzie?

-Dlaczego niektóre z nich są trudne lub niejasne?

-Czy uważasz, że miałeś wystarczająco dużo okazji, aby nauczyć się zarządzania pieniędzmi?

Stwórz bezpieczną przestrzeń, w której uczniowie będą mogli wyrazić swoje obawy lub ciekawość.



2. Wykorzystanie gry MAYFIN do promowania otwartych rozmów (15–20 min)

-Poproś uczniów, aby zalogowali się do gry MAYFIN i w małych grupach przeanalizowali kilka scenariuszy.

-Poproś ich, aby przed podjęciem każdej decyzji omówili następujące kwestie: Czy ta decyzja jest trudniejsza w prawdziwym życiu? Dlaczego? Jakie presje w prawdziwym życiu mogą utrudniać podjęcie innej decyzji?



WYSZUKAJ STRONĘ
INTERNETOWĄ MAYFIN



3. Refleksja grupowa (10–15 minut)

- Poproś każdą grupę o podzielenie się najważniejszymi spostrzeżeniami i zachęć ich do dyskusji na temat zidentyfikowanych presji i sposobów ich przezwyciężenia.

- Poproś uczniów, aby zastanowili się i podzielili się swoimi opiniami:

- Dlaczego często unikamy rozmów o pieniądzach?
- W jaki sposób wcześniejsze zdobycie wiedzy na temat pieniędzy mogłoby pomóc w podejmowaniu lepszych decyzji w grze?
- Czy są jakieś decyzje finansowe z przeszłości, które zmieniliby, gdyby mieli większą wiedzę finansową?



POTRZEBY A PRAGNIENIA

Typ: Wyzwanie grupowe + dyskusja



Cele: To ćwiczenie pomaga uczniom rozróżniać potrzeby od pragnień, poprawić podejmowanie decyzji w warunkach ograniczeń finansowych oraz zastanowić się nad tym, jak wartości i wpływ rówieśników mogą wpływać na zachowania związane z wydatkami.

Czas trwania: około 60 minut

Potrzebne materiały: urządzenia z dostępem do Internetu (1 na grupę); dostęp do gry MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game> ; karty do wydrukowania z mieszanką wydatków „niezbędnych” i „chcianych” (np. czynsz, trampki, jedzenie na wynos, rachunek telefoniczny); arkusz budżetu; tablica suchościeralna lub flipchart.



WYSZUKAJ STRONĘ
INTERNETOWĄ MAYFIN

Kroki ułatwiające:

1. Rozpocznij od krótkiej dyskusji: Czym jest „potrzeba”, a czym „pragnienie”? Dlaczego ludzie czasami je mylą?
2. Podziel uczniów na małe grupy (3–4 osoby w każdej) i przydziel każdej z nich stały miesięczny budżet (np. 1000 euro).
3. Rozdaj każdej grupie przetasowany zestaw kart wydatków. Zadaniem uczniów jest zaplanowanie miesięcznego budżetu, podzielenie każdej pozycji na „potrzebę” lub „pragnienie” oraz podjęcie decyzji, na co przeznaczyć środki.



4. Po zakończeniu planowania grupy grają w grę MAYFIN.

5. W miarę napotykania wydarzeń finansowych w grze zastanawiają się nad tym, jak decyzje podejmowane w prawdziwym życiu mają się do zaplanowanego budżetu oraz jak potrzeby/pragnienia mogą się zmieniać w zależności od kontekstu.

6. Na zakończenie cała klasa zastanawia się nad emocjonalnymi, społecznymi i praktycznymi czynnikami, które wpływają na wybory związane z pieniędzmi.

Jak korzystać z gry MAYFIN: Gra uświadamia konsekwencje złego planowania lub impulsywnych wydatków. Daje uczniom możliwość sprawdzenia i podważenia swoich założeń, pokazując, jak rzeczywistość finansowa rozwija się w dynamicznym, realistycznym kontekście.

Rozwijane kluczowe kompetencje: wiedza finansowa, krytyczne myślenie, zachowania związane z wydatkami i rozwiązywanie problemów.



DOMINO FINANSOWE

Typ: Symulacja + Refleksja



Cele: Uczniowie dowiedzą się, jak codzienne decyzje finansowe mają wpływ na przyszłość. Zdobędą wiedzę na temat długoterminowego planowania, ryzyka finansowego i konieczności dostosowywania się do nieoczekiwanych wydarzeń.

Czas trwania: około 60 minut

Potrzebne materiały: urządzenia z dostępem do Internetu (1 na parę lub osobę); dostęp do gry MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; karty domina do wydrukowania, przedstawiające wydarzenia z życia (np. „Awaria samochodu”, „Znalezienie pracy na pół etatu”, „Urodziny przyjaciela”, „Zgubienie portfela”); arkusz budżetu osobistego; markery; karteczki samoprzylepne.



WYSZUKAJ STRONĘ
INTERNETOWĄ MAYFIN

Kroki ułatwiające:

1. Zaczynij od krótkiej rozgrzewki dotyczącej nieoczekiwanych wydatków i przedstaw koncepcję finansowego „efektu domina”.
2. Każdy uczeń lub para uczniów otrzymuje podstawowy miesięczny budżet i pięć losowych „kart domina”. Uczniowie próbują zarządzać swoim budżetem, reagując na te wydarzenia jedno po drugim.
3. Po podjęciu wstępnych decyzji finansowych na papierze uczniowie grają w grę MAYFIN – wybierając scenariusz „Chciałbym mieszkać i studiować w innym mieście”.



4. W trakcie gry porównują, w jaki sposób nieoczekiwane wydarzenia w grze pokrywają się z tymi na ich kartach domina.

5. Po zakończeniu gry aktualizują swoje arkusze budżetowe i uczestniczą w dyskusji grupowej na temat tego, czy naprawdę można zaplanować wszystko pod względem finansowym i jak przygotować się na nieoczekiwane sytuacje.

Jak wykorzystuje się grę MAYFIN: Gra działa jak symulacja równoległa, wprowadzając nieprzewidywalne elementy, które odzwierciedlają rzeczywiste sytuacje. Wzmacnia koncepcję „efektu domina”, pokazując, jak jedna decyzja finansowa może ograniczyć lub rozszerzyć przyszłe możliwości.

Kluczowe kompetencje rozwijane w trakcie gry: Wiedza finansowa, podejmowanie decyzji, zdolność adaptacji, świadomość ryzyka i planowanie długoterminowe.



PLANOWANIE BUDŻETU MIESIĘCZNEGO

Typ: Symulacja + Refleksja



Cele: Wspieranie dialogu międzypokoleniowego i podnoszenie świadomości na temat wpływu wydarzeń gospodarczych w kraju na osobiste zachowania finansowe. Dzięki refleksji nad doświadczeniami starszych pokoleń młodzi ludzie zyskują wgląd w ewolucję postaw finansowych i sposób, w jaki są one przekazywane.

Czas trwania: łącznie 90 minut, podzielonych na dwie sesje.

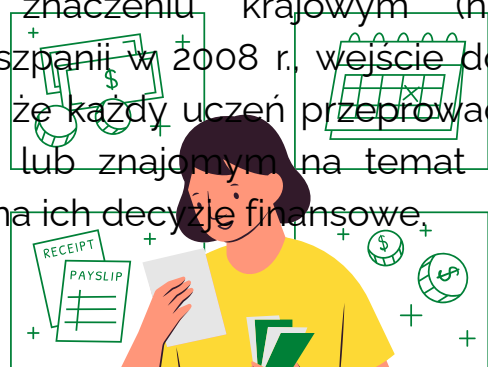
- 30 minut na przedstawienie zadania i przygotowanie pytań.
- 60 minut na prezentacje w klasie i refleksję w grupach.

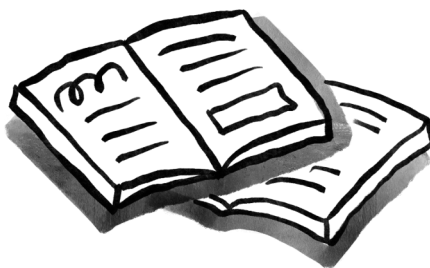
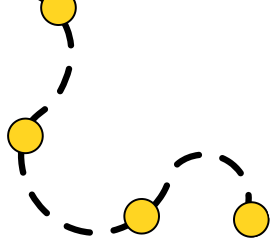
Uwaga: Wywiady są przeprowadzane poza godzinami zajęć jako zadanie domowe.

Potrzebne materiały:

- Wydrukowany lub cyfrowy przewodnik po wywiadzie (z pytaniami otwartymi).
- Arkusze notatek lub narzędzia do nagrywania dźwięku (jeśli są dozwolone).
- PowerPoint lub flipchart do prezentacji grupowych
- Urządzenia z dostępem do Internetu, aby uzyskać dostęp do gry MAYFIN (opcjonalnie)

Przygotowanie / instrukcje dla prowadzących: Przed sesją należy krótko wyjaśnić uczniom, czym jest PR1 i jaki jest cel zgłębiania historii finansów. Rozdaj lub przedstaw 5–6 przykładów wydarzeń gospodarczych o znaczeniu krajowym (np. kryzys na rynku nieruchomości w Hiszpanii w 2008 r., wejście do strefy euro, inflacja w latach 90.). Wyjaśnij, że każdy uczeń przeprowadzi wywiad ze starszym krewnym, sąsiadem lub znajomym na temat tego, jak jedno z tych wydarzeń wpłynęło na ich decyzje finansowe.





Kroki ułatwiające:

1. Sesja 1 (30 min):

- Przedstaw projekt i kontekst historyczny.
- Pomóż uczniom wybrać konkretne wydarzenie i przygotować 5–7 pytań do wywiadu (np. „Jak Twoja rodzina dostosowała się do kryzysu?”, „Czy zaciągnąłeś kredyt?”, „Co zmieniło się w Twoim sposobie oszczędzania?”).
- Zachęć ich do zgłębienia zarówno emocji, jak i podjętych decyzji.

2. Praca domowa:

- Uczniowie przeprowadzają wywiad w domu, nagrywając lub zapisując kluczowe punkty.

3. Sesja 2 (60 min):

- Uczniowie przedstawiają w małych grupach 3–5-minutowe podsumowanie swoich wywiadów.
- Porównują podejście różnych pokoleń do pieniędzy.
- W grupie łączą pojawiające się tematy z sytuacjami z gry MAYFIN (np. nieoczekiwane wydatki, budżetowanie, zarządzanie długiem).
- Opcjonalnie: Krótka sesja gry w odpowiednim scenariuszu MAYFIN, a następnie refleksyjne pisanie.

Jak wykorzystuje się grę MAYFIN: Gra pomaga uczniom odnieść osobiste doświadczenia rodzinne do rzeczywistych wyzwań przedstawionych w symulacji. Po wysłuchaniu reakcji starszych pokoleń na kryzys lub zmiany gospodarcze, uczniowie lepiej rozumieją własne decyzje podejmowane podczas gry.

Kluczowe kompetencje rozwijane w trakcie gry:

- Świadomość finansowa
- Myślenie refleksyjne
- Komunikacja międzypokoleniowa
- Empatia społeczno-ekonomiczna
- Świadomość obywatelska



MĄDRE WYBORY



Cele: Promowanie zrozumienia historii gospodarczej kraju poprzez wspólną naukę. Badając i wizualizując kluczowe wydarzenia finansowe, uczniowie tworzą bezpośrednie powiązania między przeszłością a scenariuszami finansowymi przedstawionymi w grze MAYFIN. Sprzyja to rozwijaniu myślenia chronologicznego, krytycznej analizy oraz umiejętności łączenia historycznych decyzji z aktualną rzeczywistością.

Czas trwania: 60–75 minut (1 sesja)

Potrzebne materiały:

- Szablony osi czasu (w wersji drukowanej lub cyfrowej)
- Urządzenia z dostępem do Internetu (do podstawowych poszukiwań online)
- Markery, karteczki samoprzylepne lub narzędzia wizualne do kreatywnego mapowania
- Podsumowania krajowej osi czasu **PR1** (dostarczone przez moderatora)
- Dostęp do gry MAYFIN (opcjonalnie w ostatnim etapie)

Przygotowanie / instrukcje dla prowadzących: Podziel uczniów na grupy po 3–4 osoby. Przydziel każdej grupie konkretną dekadę lub temat (np. „Hiszpania w latach 90.”, „Polska po przystąpieniu do UE”, „Gospodarka Rumunii po upadku komunizmu”). Podaj kilka przykładów z **PR1**, aby pomóc uczniom w rozpoczęciu pracy. Zadaniem uczniów jest zbadanie jednego wydarzenia, zrozumienie jego przyczyn, skutków i wpływu na zachowania finansowe ludzi.

Kroki ułatwiające:

1. Wprowadzenie (10–15 min):

- Przedstaw krótki kontekst: Jak historia gospodarcza wpływa na obecne nawyki finansowe.
- Przedstaw wyniki badania **PR1**, posługując się przykładami z kilku krajów.



2. Praca w grupach (35–40 min):

- Każda grupa wybiera jedno ważne wydarzenie lub proces (np. kryzys z 2008 r., przystąpienie do UE, kwestie związane z długiem publicznym). Uczestnicy wypełniają kartę osi czasu, podając: a) nazwę wydarzenia i rok, b) główne przyczyny, c) wpływ na rodziny lub młodzież, d) wyciągnięte wnioski.
- Grupy tworzą wizualną oś czasu i wywieszają ją lub prezentują.

3. Podsumowanie (15–20 min):

- Każda grupa łączy swoje wydarzenie historyczne ze scenariuszem w grze MAYFIN (np. „Ten kryzys jest podobny do tego, z którym boryka się postać w scenariuszu dotyczącym mieszkalnictwa”).
- Moderator prowadzi dyskusję na temat tego, w jaki sposób zrozumienie przeszłości może pomóc młodym ludziom w podejmowaniu mądrzejszych decyzji dzisiaj.

Jak korzystać z gry MAYFIN: Uczniowie identyfikują momenty w grze, które odzwierciedlają historyczne wydarzenia finansowe. Wzmacnia to zrozumienie i zwiększa znaczenie gry. Opcjonalnie uczniowie mogą rozegrać rundę powiązanego scenariusza MAYFIN i porównać swoje decyzje z tym, co mogło się wydarzyć w rzeczywistości.

Kluczowe kompetencje rozwijane podczas gry:

- Świadomość historyczna i finansowa
- Krytyczne myślenie
- Współpraca zespołowa
- Strategiczne podejmowanie decyzji
- Analityczne rozumowanie



Sugerowane włączenie historii do gry MAYFIN

Jednym z największych wyzwań w edukacji finansowej jest pomoc młodym ludziom w postrzeganiu pieniędzy nie tylko jako liczb lub zasad, ale jako czegoś głęboko związanego z prawdziwym życiem – naszymi rodzinami, społecznościami i wspólną przeszłością. Decyzje finansowe nie są podejmowane w próżni. Kształtują je historie, które słyszeliśmy, wydarzenia, które przeżyliśmy, a nawet sposób, w jaki poprzednie pokolenia nauczyły się radzić sobie z niepewnością.





W tym momencie gra MAYFIN staje się czymś więcej niż tylko symulacją. Staje się narzędziem do refleksji nad tym, jak nawyki finansowe – oraz związane z nimi obawy i nadzieje – mają swoje korzenie w historii. Scenariusze gry odzwierciedlają sytuacje, z którymi boryka się wiele rodzin w Europie: utratę pracy, niestabilną sytuację mieszkaniową, rosnące koszty lub wyzwanie związane z rozpoczęciem życia od nowa. Sytuacje te często wynikają z głębszych zmian gospodarczych.

W jaki sposób nauczyciele mogą wprowadzić ten wymiar historyczny do gry?

1. Przed rozpoczęciem gry: Przygotuj scenę

Zacznij od krótkiego przedstawienia kluczowego wydarzenia gospodarczego z niedawnej przeszłości kraju — np. kryzysu w Hiszpanii w 2008 r. lub przejścia na euro. Nie musi to być wykład. Krótka historia, nagłówek wiadomości z tamtego okresu, a nawet osobista anegdota mogą wystarczyć, aby pomóc uczniom wczuć się w sytuację osoby podejmującej trudne decyzje w trudnych okolicznościach.

2. Podczas gry: Zachęcaj do refleksji

Podczas gry zachęcaj uczniów do zastanowienia się: czy ta decyzja wyglądałaby inaczej, gdyby przeżyli kryzys finansowy? Co by było, gdyby ich rodzice stracili pracę lub ich oszczędności nagle straciły na wartości? Te pytania pomagają wzbudzić empatię i nadać głębię wyborom dokonywanym w grze.

3. Po zakończeniu gry: Połącz fakty.

Po zakończeniu gry poświęć trochę czasu na podsumowanie. Zapytaj uczniów, co ich zaskoczyło, co było trudne i czy dostrzegają podobieństwa do wydarzeń, o których się uczyli lub słyszeli od swoich rodzin. Krótka dyskusja lub ćwiczenie refleksyjne może przekształcić grę w źródło wiedzy.

4. Zagłębienie się w temat: Nowe wyobrażenie scenariusza

W przypadku bardziej zaawansowanych grup poproś uczniów, aby przeprojektowali scenariusz MAYFIN tak, jakby rozgrywał się w konkretnym momencie historycznym. Jak życie w Rumunii w latach 90. lub na Cyprze w 2013 r. zmieniłoby tę historię? Jakie wyzwania stanęłyby przed bohaterem? Zachęca to do kreatywności i krytycznego myślenia.



W SKÓRZE MŁODEGO PRZEDSIĘBIORCY



Cele: Wcielając się w rolę młodego przedsiębiorcy, uczniowie podejmują decyzje dotyczące wydatkowania ograniczonego budżetu. W trakcie tego procesu zaczynają dostrzegać, które koszty mają największe znaczenie, gdzie pieniądze mogą się łatwo wyczerpać i jak jedna decyzja może wpłynąć na dalszy rozwój sytuacji.

Czas trwania: około 60 minut (możliwość dostosowania do 45 minut, 1 lekcja).

Potrzebne materiały: urządzenia z dostępem do Internetu (laptopy lub tablety, po jednym na ucznia); dostęp do gry MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; wydrukowane karty ról (ok. 10 profili fikcyjnych młodych przedsiębiorców z podstawowym budżetem); prosty formularz Google „Dziennik biznesowy”, w którym uczniowie zapisują swoje decyzje i przemyślenia.

Kroki ułatwiające:

1. Każdy uczeń losuje kartę roli (np. Anna – 19-latką rozpoczynającą działalność w zakresie ręcznego wytwarzania świec z budżetem 5000 EUR/PLN lub Max – uruchamiający aplikację do dostarczania posiłków z ograniczonym budżetem).
2. Uczniowie zapoznają się ze swoją rolą i wypełniają pierwszą część internetowego „Dziennika biznesowego”: swój cel, planowane wydatki oraz największe wyzwania, jakie ich zdaniem będą musieli pokonać.
3. Następnie uczniowie odgrywają scenariusz „Chciałbym założyć własną firmę lub projekt przedsiębiorczy” w grze MAYFIN, podejmując decyzje jako swoje postacie.
4. Po zakończeniu gry MAYFIN wracają do formularza Google, aby uzupełnić go o informacje dotyczące przebiegu gry – osiągnięcia, nieoczekiwane koszty lub trudności oraz budżet na koniec gry. Następnie przesyłają formularz Google.

5. Przeprowadź krótką sesję refleksyjną z uczniami, aby omówić ich doświadczenia i umożliwić im wyjaśnienie trudności, jakie napotkali w osiągnięciu swojego celu.

6. Pod koniec lekcji podsumuj wyniki uzyskane w formularzach Google Forms, udzielając zaleceń dotyczących przyszłych decyzji finansowych.

Jak korzystać z gry MAYFIN: Gra stanowi podstawę ćwiczenia. Uczniowie wykorzystują ją do symulacji decyzji finansowych związanych z postacią biznesową, ożywiając odgrywanie ról i nadając mu znaczenie. Pomaga to osadzić rolę w logice świata rzeczywistego i wywołuje po zakończeniu gry owocne dyskusje.

Powiązanie z jedną z kluczowych kompetencji: To ćwiczenie bezpośrednio wspiera rozwój umiejętności finansowych poprzez planowanie finansowe, krytyczne myślenie, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów i refleksyjne myślenie. Łącząc abstrakcyjną wiedzę z codziennymi wyzwaniami, przed którymi może stanąć młody przedsiębiorca, rozwija on w szczególności kompetencje związane z refleksyjnym uczeniem się.



WYSZUKAJ STRONĘ
INTERNETOWĄ MAYFIN



MOJE PRZETRWANIE ZA GRANICĄ



Cele: W ramach tego zadania grupowego uczestnicy będą wspólnie szacować koszty życia i nauki młodego człowieka w innym kraju europejskim. Będą wspólnie decydować, co jest niezbędne, a co opcjonalne, oraz jak reagować, gdy nieoczekiwane wydatki pokrzyżują ich plany. Chodzi o realistyczne myślenie i mądre planowanie.

Czas trwania: około 60 minut.

Potrzebne materiały: urządzenia z dostępem do Internetu (laptopy lub tablety, po jednym na grupę); dostęp do gry MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; arkusz Google z kilkoma zakładkami.



Kroki ułatwiające:

1. Podziel uczestników na małe grupy po 3 lub 4 osoby i przedstaw im zadanie:

Zdecydowałeś się wyjechać na studia do innego kraju europejskiego. Masz 3000 EUR oszczędności. Zdecyduj, jakie będą Twoje koszty stałe, koszty zmienne i wydatki jednorazowe.

2. Grupy wypełniają swoje internetowe arkusze budżetowe (każda grupa ma własną zakładkę). Decydują, ile pieniędzy przeznaczyć na daną kategorię i na jakie wydatki, a także zastanawiają się, z czego mogą zrezygnować.

3. Po wypełnieniu arkusza budżetowego grupa rozpoczyna grę MAYFIN. Na ekranie z pytaniem „Którą przygodę wybierzesz?” należy kontynuować scenariusz „Chciałbym spędzić rok mieszkając i studiując za granicą”.





4. Podczas zadania budżetowego w grze MAYFIN grupy porównują swoje pomysły dotyczące kosztów stałych, kosztów zmiennych i wydatków jednorazowych z tymi wyświetlanymi na ekranie.

5. Uczestnicy omawiają wyniki planowania finansowego, najpierw w swoich grupach, a następnie wszyscy razem. Moderator udziela wskazówek dotyczących podejmowania decyzji (a czasem zmiany planów) w przypadku pojawienia się nieoczekiwanych wydatków.

6. Uczestnicy są zachęceni do kontynuowania gry MAYFIN w domu, we własnym tempie.

Jak wykorzystuje się grę MAYFIN: Gra dodaje realizmu wyzwaniu związanemu z budżetem. Porównując własne decyzje dotyczące wydatków z wcześniej ustalonymi, uczestnicy zwiększają swoją świadomość w zakresie prawidłowego planowania finansowego. Ponadto, w środowisku gry, są bardziej skłonni do zapamiętywania sytuacji dzięki pamięci wzrokowej.

Powiązanie z jedną z kluczowych kompetencji: To zadanie opiera się na krytycznym myśleniu i podejmowaniu decyzji, wpływając na planowanie finansowe i zachęcając do nauki w zespole.



WYSZUKAJ STRONĘ
INTERNETOWĄ MAYFIN



ZBUDUJ SWÓJ MIESIĘCZNY BUDŻET



Cele: Uczniowie poprawią swoje umiejętności w zakresie planowania budżetu, zastanowią się nad priorytetami finansowymi i zrozumieją równowagę między dochodami, wydatkami i oszczędnościami.

Czas trwania: 60–75 minut

Potrzebne materiały: Do przeprowadzenia ćwiczenia potrzebne są komputery lub tablety (lub alternatywnie wydrukowane szablony), miesięczne arkusze budżetowe w formie cyfrowej lub drukowanej, profile fikcyjnych postaci zawierające szczegóły takie jak zawód, dochody i warunki mieszkaniowe, a także wcześniejsze doświadczenie z grą MAYFIN, która powinna zostać ukończona lub rozegrana wcześniej podczas zajęć.

Kroki ułatwiające realizację

1. Krótkie podsumowanie pojęć związanych z budżetowaniem, których nauczyli się uczniowie w grze MAYFIN.
2. Rozdaj fikcyjne profile (np. student studiów niestacjonarnych, stażysta, młody pracownik).
3. Rozdaj uczniom szablony miesięcznego budżetu.
4. Poproś uczniów, aby na podstawie profilu swojej postaci sporządzili listę wydatków stałych, zmiennych i opcjonalnych.
5. Uczniowie uzupełniają budżet, starając się nie przekroczyć dochodów i jednocześnie zaoszczędzić co najmniej 10%.
6. Poprowadź krótką dyskusję lub prezentację na temat dokonanych wyborów i kompromisów finansowych.
7. Zastanów się, w jaki sposób budżetowanie odnosi się do ich własnego życia i decyzji.

Jak korzystać z gry MAYFIN

To zadanie jest kontynuacją wyzwania budżetowego w grze MAYFIN i pozwala uczniom zastosować w praktyce to, czego się nauczyli, w spersonalizowany sposób. Wzmacnia logikę budżetowania w samodzielnej formie, opartym na wiedzy zdobytej podczas gry.

Powiązanie z kluczowymi kompetencjami

Wiedza finansowa, podejmowanie decyzji i refleksyjne myślenie

TYDZIEŃ MINI SYMULACJI ŻYCIA



Cele: Uczestnicy kursu wzmocnią swoje umiejętności w zakresie planowania finansowego, rozwiązywania problemów i adaptacji poprzez realistyczne, zmieniające się scenariusze finansowe.

Czas trwania: Zajęcia wielosesyjne (30–45 minut dziennie przez 5 dni)

Potrzebne materiały: W ramach tych zajęć wykorzystuje się wydrukowane lub cyfrowe profile życia, arkusze do śledzenia budżetu lub cyfrowe portfele oraz zestaw kart scenariuszy obejmujących koszty utrzymania, możliwości zatrudnienia i nieprzewidziane zdarzenia.

Kroki ułatwiające prowadzenie zajęć

1. Pierwszą sesję należy rozpocząć od gry MAYFIN, aby przedstawić kluczowe pojęcia i umożliwić uczniom przećwiczenie podejmowania realistycznych decyzji finansowych.
2. Po zakończeniu gry każdy uczeń wybiera jeden z 3–4 z góry określonych fikcyjnych scenariuszy życiowych (np. student studiujący w niepełnym wymiarze godzin, mieszkający samotnie, młody pracownik zatrudniony w pełnym wymiarze godzin, utrzymujący rodzinę, przedsiębiorca rozpoczynający działalność gospodarczą). Każdy scenariusz zawiera podstawowy profil z dochodami, obowiązkami i osobistymi celami, z których niektóre są trudniejsze niż inne.
3. Wyjaśnij, że każdy scenariusz ma zarówno zalety, jak i wady, a celem nie jest „wygrana”, ale mądre zarządzanie finansami, pokonywanie trudności i podejmowanie odpowiedzialnych decyzji.
4. Przez kolejne cztery dni uczniowie codziennie losują „karty wydarzeń” (np. podwyżka czynszu, oferta pracy, wydatki medyczne, nieoczekiwany dochód), które mają wpływ na ich budżet. Muszą zdecydować, w jaki sposób zarejestrować swoje działania, korzystając z arkusza śledzenia lub portfela cyfrowego.
5. W środku tygodnia wprowadź rundę „bonusową”, podczas której uczniowie mogą ubiegać się o dodatkową pracę, zmienić miejsce zakwaterowania lub negocjować wydatki.



CZYTANIE MIĘDZY WIERSZAMI

Cele:

- Poprawa umiejętności analizowania rzeczywistych ofert finansowych (ogłoszenia o pracę, wyprzedaże, nieruchomości)
- Rozwój umiejętności krytycznego myślenia i podejmowania decyzji
- Refleksja nad trafnością i wiarygodnością informacji pochodzących ze źródeł publicznych
- Budowanie świadomości codziennych możliwości finansowych i zagrożeń w lokalnym kontekście

Czas trwania: 60–90 minut (można dostosować jako jednorazową sesję lub powtarzać co tydzień z wykorzystaniem różnych materiałów)

Potrzebne materiały:

1. Lokalne gazety, ulotki lub wydrukowane reklamy internetowe (mieszkania, praca, promocje)
2. Długopisy, zakresłacze, zeszyty
3. Gra MAYFIN
4. Opcjonalnie: projektor lub tablica do prezentacji wyników pracy grupy



Kroki ułatwiające realizację zadania

1. Wprowadzenie (10 min): Nauczyciel/edukator wyjaśnia zadanie i jego cele (np. planowanie budżetu w prawdziwym świecie, ocena ofert).
2. Rozdanie materiałów (5 min): Uczniowie otrzymują materiały drukowane (np. strony z gazet, ulotki).
3. Analiza indywidualna/grupowa (20 min): Uczniowie identyfikują i zaznaczają odpowiednie ogłoszenia: oferty pracy, oferty mieszkań, promocje itp.
4. Dyskusja (15 min): W małych grupach lub wszyscy razem uczniowie dzielą się swoimi spostrzeżeniami i zastanawiają się nad ofertami (np. Która praca jest najlepiej płatna? Czy mieszkanie jest w przystępnej cenie? Czy ta zniżka jest warta swojej ceny?).
5. Krytyczne pytania (15 min): Nauczyciel kieruje refleksją, zadając pytania: „Czego brakuje w tej reklamie?”, „Czy to byłaby dobra decyzja?”, „Jakie ryzyko może się z tym wiązać?”.
6. Podsumowanie (5 min): Podsumowanie kluczowych wniosków i ich znaczenia dla umiejętności finansowych w życiu codziennym.



CODZIENNE PLANOWANIE BUDŻETU W PRAKTYCE

Cele:

- Rozwijanie praktycznych umiejętności budżetowania przy użyciu realistycznych scenariuszy.
- Poprawa pracy zespołowej i komunikacji poprzez pracę w grupach.
- Zwiększenie umiejętności planowania finansowego.
- Kształtowanie krytycznego myślenia w zakresie ustalania priorytetów wydatków i zarządzania ograniczonymi dochodami.

Czas trwania: 60–90 minut (można przeprowadzić jako jedną sesję lub podzielić na kilka krótszych sesji)

Potrzebne materiały:

Wcześniej przygotowane fikcyjne zestawienia miesięcznych dochodów.

Listy typowych wydatków (czynsz, żywność, transport, rozrywka, media) z rzeczywistymi lub lokalnymi cenami.

Papier, kalkulatory, długopisy.

Opcjonalnie: wydrukowane lub cyfrowe infografiki gry MAYFIN, aby połączyć je z koncepcjami budżetowania.



Kroki ułatwiające realizację zadania

1. Wprowadzenie (10 min): Wyjaśnij cel ćwiczenia – stworzenie realistycznego budżetu w oparciu o ograniczone dochody.
2. Tworzenie grup (5 min): Podziel uczniów na małe grupy (3–5 osób).
3. Rozdanie materiałów (5 min): Rozdaj każdej grupie fikcyjną listę dochodów i wydatków.
4. Planowanie budżetu (30 min): Grupy omawiają i decydują, jak rozdzielić swoje dochody, aby pokryć wydatki.
5. Prezentacja (15 min): Każda grupa przedstawia swój budżet i wyjaśnia swoje wybory.
6. Refleksja (10 min): Facylitator prowadzi dyskusję na temat napotkanych wyzwań, wybranych priorytetów i implikacji w życiu codziennym.
7. Podsumowanie (5 min): Podsumuj kluczowe wnioski dotyczące budżetowania i podejmowania decyzji finansowych.



MAYFIN Lista kontrolna planowania sesji dla nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą

Przed sesją – Przygotowanie i konfiguracja

☐ **Określ cele nauczania**

Wyjaśnij, co uczniowie powinni wynieść z zajęć (np. zrozumienie budżetowania, refleksja nad priorytetami finansowymi, poprawa procesu podejmowania decyzji).

☐ **Zapoznaj się z grą MAYFIN**

Zagraj w grę samodzielnie lub zapoznaj się z kluczowymi wyzwaniami i scenariuszami, aby przewidzieć reakcje i pytania uczniów.

☐ **Test konfiguracji technicznej**

Upewnij się, że urządzenia są dostępne i działają, mają stabilny dostęp do Internetu, audio (w razie potrzeby) oraz dostęp do platformy gry.

☐ **Dostosuj czas do kontekstu**

Zdecyduj, czy będzie to zajęcie trwające 1 godzinę, 2 godziny, czy też będzie składało się z kilku sesji. Zapewnij elastyczność — niektórzy uczniowie mogą potrzebować więcej czasu na przeczytanie, przemyślenie lub zadawanie pytań.

☐ **Przygotuj materiały pomocnicze**

Przygotuj pytania do refleksji, objaśnienia słownictwa lub drukowane przewodniki dla uczniów, którzy potrzebują dodatkowego wsparcia.

Podczas sesji – ułatwianie i wsparcie

☐ **Stwórz bezpieczne, integracyjne środowisko**

Zachęcaj wszystkich uczniów do udziału; doceniaj różne punkty widzenia i doświadczenia, zwłaszcza osób pochodzących ze środowisk o niekorzystnej sytuacji.

☐ **Obserwuj, doradź i wspieraj**

Bądź gotowy do wyjaśniania instrukcji, pomagaj w interpretacji scenariuszy gry i oferuj wsparcie, nie podejmując decyzji za graczy.



☐ **Zachęcaj do wzajemnego uczenia się**

Ułatwiaj dyskusje w parach lub grupach; pozwól uczniom porównać wybory, strategie i wyniki.

Po sesji – Refleksja i zastosowanie w życiu codziennym

☐ **Połącz naukę poprzez gry z działaniami w prawdziwym świecie**

Pomóż uczniom wyobrazić sobie, jak mogą wykorzystać zdobytą wiedzę (np. planowanie osobistego budżetu, unikanie zadłużenia, oszczędzanie na określony cel).

☐ **Zbieraj opinie od uczniów**

Zapytaj, co im się podobało, co sprawiało im trudności i jak można by ulepszyć sesję.



PRZYPISY

Komisja Europejska (2023). Badanie Eurobarometru dotyczące wiedzy finansowej w UE.

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

Komisja Europejska (2020). Plan działania na rzecz unii rynków kapitałowych 2020 (działanie 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

UE/OECD-INFE (2023). Ramy kompetencji finansowych dla dzieci i młodzieży w Unii Europejskiej.

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

Bruegel (2023). Stan wiedzy finansowej w Unii Europejskiej: streszczenie polityki

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

OECD PISA (2020). Wyniki oceny wiedzy finansowej uczniów.

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

Komisja Europejska (2023). Badanie Eurobarometru dotyczące wiedzy finansowej w UE.

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

Ramy kompetencji finansowych dla dzieci i młodzieży UE/OECD (2023), OECD

Komisja Europejska (2023). Badanie Eurobarometru dotyczące wiedzy finansowej w UE,
Finanse, WE

Bruegel (2023). Stan wiedzy finansowej w Unii Europejskiej: streszczenie polityki
<https://www.bruegel.org/policy-brief/state-financial-knowledge-european-union>

Raport Europejskiego Urzędu Nadzoru Giełd i Papierów Wartościowych (ESMA) (2022), ESMA

Raport Eurofound (2021), [Eurofound.europa.eu](https://eurofound.europa.eu)



WP3 - PR3

PRZEWODNIK METODOLOGICZNY DLA

NAUCZycIELI I ORGANIZACJI



Co-funded by
the European Union

Numer projektu:

2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009

Dziękujemy



Centrum Wspierania
Edukacji
i Przedsiębiorczości

CO&SO
VICINI ALLE PERSONE



Lovila

