



GHID METODOLOGIC PENTRU EDUCATORI ȘI ORGANIZAȚII



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

WP3 - PR3

Numărul proiectului:
2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009

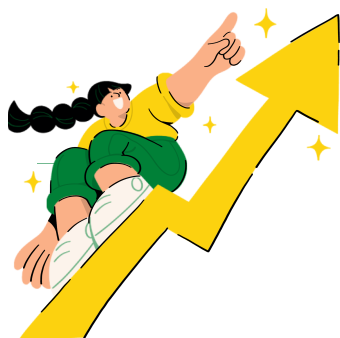


Cofinanțat de
Uniunea Europeană

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.



Această lucrare este licențiată sub o licență
Creative Commons Attribution 4.0 International
License.



Cuprins

Despre proiect

02.

Importanța educației financiare
pentru tineri

04.

Învățând din trecut – Utilizarea
rezultatelor cercetării în educație

06.

Prezentare generală a focus
grupurilor/interviurilor cu
profesori și lucrători de tineret

08.

Sfaturi de adaptare specifice
fiecărei țări (bazate pe feedback-
ul din pilotare)

10.

Referințe

01.

Introducere

03.

Gamificarea în educația tinerilor
(cadru pedagogic)

05.

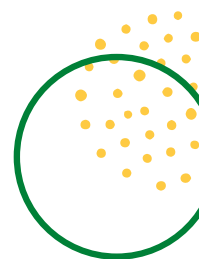
Jocul Online MAYFIN

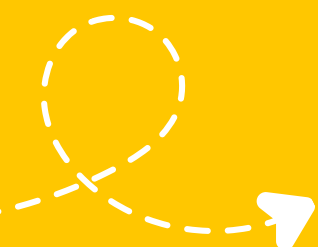
07.

Sprijinirea cursanților în utilizarea
rezultatelor MAYFIN (încadrare
practică)

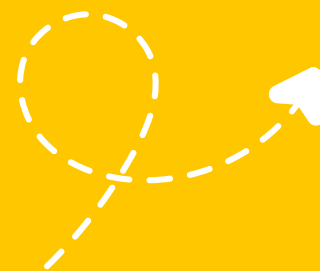
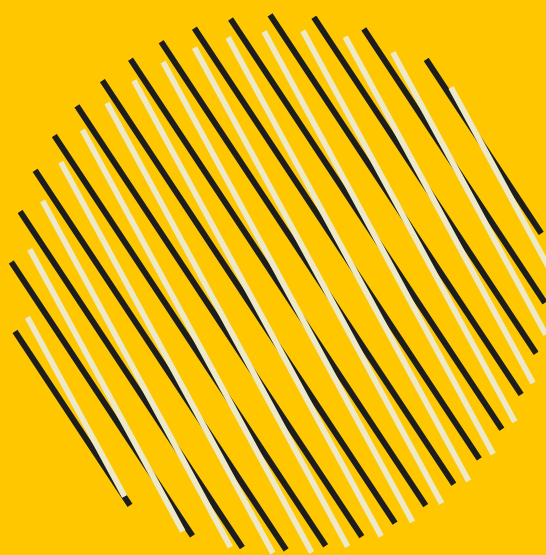
09.

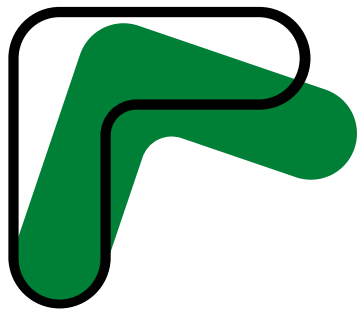
Activități de învățare inovatoare





DESPRE PROIECT





Despre proiect

Obiectivul principal al proiectului MAYFIN este de a dezvolta un set de soluții pentru a reduce decalajul în ceea ce privește competențele de educație financiară în rândul tinerilor (cu vârste între 15 și 18 ani) proveniți din medii socioeconomice diferite. În timp ce contribuie la consolidarea identității europene, MAYFIN îmbină cunoștințele de educație financiară cu alte competențe generale identificate

Scopul proiectului MAYFIN este de a crește competențele-cheie ale tinerilor dezavantajați prin intermediul unui joc online care le permite să dobândească informațiile necesare. Astfel, acțiunile lor financiare prezente și viitoare pot fi fundamentate și susținute de cunoștințe relevante. Rezultatele proiectului MAYFIN sunt concepute pentru a dezvolta mentalitatea cursanților, astfel încât aceștia să se implice activ și să aibă încredere în propriile decizii financiare atât pe parcursul anilor de școală, cât și în viitoarea lor viață de adult.



În timp ce abordează decalajul în educația financiară, proiectul MAYFIN va include și o cercetare aprofundată, precum și elemente în jocul online, care identifică evenimente istorice-cheie ce au influențat mentalitatea diferitelor țări și dezvoltarea competențelor financiare. Acest lucru va sprijini o înțelegere mai profundă a culturii europene, contribuind la consolidarea identității europene în rândul grupurilor-țintă. Prin combinarea conținuturilor de educație financiară cu evenimente istorice relevante, grupul-țintă va putea dezvolta o mai bună înțelegere a culturii europene, iar partenerii vor putea elabora rezultate adaptate la specificul fiecărei țări.

Parteneri

Centrul pentru Educație și Sprijin în Antreprenoriat - Polonia



Centrul pentru Educație și Sprijin în Antreprenoriat (CWEP) este o organizație non-guvernamentală fondată în 2004 de un grup de antreprenori, profesori și activiști sociali din Rzeszów, Polonia.

Misiunea CWEP este de a crește calitatea formării educaționale la toate nivelurile și în toate formele sale, precum și de a promova antreprenoriatul pentru a sprijini integrarea oricărui grup social, indiferent de gen, vârstă sau origine etnică.

În mod special, obiectivele organizației sunt de a îmbunătăți accesibilitatea, calitatea și eficiența educației pentru toți, de a promova și contribui la educația adulților, învățarea pe tot parcursul vieții, e-learning-ul și utilizarea noilor tehnologii în educație și antreprenoriat.

Scout Society - Romania

Asociația Scout Society a fost înființată în anul 2011. Scopul organizației este de a încuraja voluntariatul și de a contribui la dezvoltarea comunității locale, în special prin procesul de educație a tinerilor, utilizând activități de educație non-formală.



Din dorința de a sprijini tinerii să se dezvolte atât personal, cât și profesional, dar și de a-i implica în societate și în comunitățile locale din care provin, asociația a început să își extindă domeniile de activitate, derulând proiecte pe diverse teme (precum sport, sănătate, multiculturalism, toleranță față de ceilalți, combaterea discriminării, creșterea angajabilității, orientare în carieră), păstrând însă același scop de la înființare – sprijinirea tinerilor în procesul lor de dezvoltare și formare ca indivizi implicați în societate, care promovează și împărtășesc valorile europene (unitate, comunicare, toleranță, solidaritate, respect, egalitate, pluralism, pace, democrație, libertate).

Co&So - Italia



Co&So este un consorțiu situat în Florența, care reunește 14 cooperative ce activează în domeniile educațional, social și cultural. Co&So are 33 de angajați care oferă servicii membrilor asociați.

Principalele servicii sunt: administrare, monitorizare și depunere de aplicații, în special pe achiziții publice, oferirea de oportunități europene pentru a promova inovația în cadrul cooperativelor în ceea ce privește îmbunătățirea competențelor angajaților și a serviciilor oferite, certificarea calității și comunicarea. În total, personalul care lucrează în cooperativele asociate însumează aproape 5000 de profesioniști. În cadrul Co&So există un birou special dedicat exclusiv finanțărilor europene, cu o echipă foarte bine pregătită, care are peste 15 ani de experiență.

E&D Knowledge Consulting Lda. - Portugalia

E&D Knowledge Consulting este o companie de consultanță și formare profesională, specializată în sprijinirea dezvoltării competențelor necesare pentru promovarea inovației în mediul de afaceri, sectorul public și cel social.



Activitățile principale ale E&D se concentrează pe oferirea managerilor și antreprenorilor a competențelor, cunoștințelor și instrumentelor necesare pentru implementarea și executarea cu succes a strategiilor de inovare în organizațiile lor, dar și pentru a stimula inovația în mediul în care activează.

E&D este specializată în sprijinirea introducerii operațiunilor de inovare în organizații – de la audituri de inovare, la sprijin pentru definirea și implementarea strategiilor de inovare, până la dezvoltarea proceselor și mecanismelor de inovare adaptate nevoilor individuale ale organizațiilor. Acordă o atenție deosebită dezvoltării abilităților și competențelor necesare pentru o inovare de succes, atât în rândul liderilor și managerilor, cât și al angajaților. Produsele și serviciile E&D sunt definite individual, în funcție de nevoile specifice ale fiecărei organizații.

Markeut Skills Sociedad Limitada – Spania

MEUS este o organizație privată cu sediul în Valencia, Spania, al cărei obiectiv este de a îmbunătăți capacitățile oamenilor în mediul lor, atât profesional, cât și personal, precum și în toate etapele vieții, de la școală până la educația adulților.



MEUS lucrează la dezvoltarea de noi materiale și metodologii de formare adaptate diferitelor obiective și nevoi ale pieței economice, pentru a îmbunătăți integrarea pe piața muncii.

MEUS este expertă în metode noi de învățare, bazate pe modalități participative și colaborative de învățare. Activitățile noastre de formare se bazează pe instruirea experiențială și pe învățarea prin practică, având ca scop menținerea cursanților într-o stare de atenție, astfel încât să poată dobândi noi competențe. MEUS utilizează pe scară largă gamificarea, dezvoltând provocări pe care cursanții trebuie să le depășească individual sau în echipă.

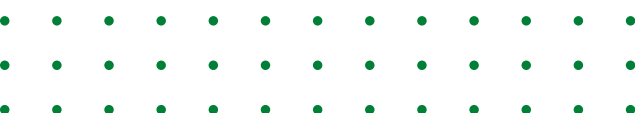
Lovila – Cipru

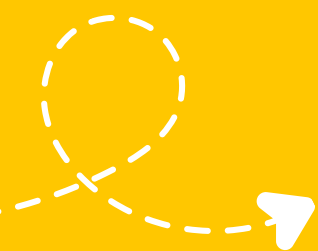


Lovila

Lovila este o instituție de consultanță și formare din Cipru, înființată cu scopul de a sprijini dezvoltarea profesională și personală a indivizilor, companiilor și afacerilor nou-înființate, concentrându-se pe promovarea incluziunii sociale și a schimbării în domeniul mediului, digitalizării și inovației la diferite niveluri și în diverse contexte.

Lovila oferă suport de formare la un nivel înalt pentru tineri și adulți aflați în nevoie de integrare profesională, dezvoltare a competențelor și calificărilor de bază, competențe digitale și antreprenoriale, integrare și reinserție pe piața muncii, motivație, consiliere și orientare profesională. Lovila își propune să identifice factorii și obstacolele-cheie care influențează educația pentru durabilitate, să evalueze abordările existente și să dezvolte materiale și programe educaționale eficiente pentru a promova schimbarea de comportament către practici sustenabile.





INTRODUCERE



1





1.1 Scopul Ghidului



Acest Ghid Metodologic pentru cadre didactice și organizații care sprijină tinerii este un rezultat-cheie al proiectului MAYFIN. El are ca scop sprijinirea profesorilor, lucrătorilor de tineret și organizațiilor în oferirea unei educații financiare eficiente și incluzive. Ghidul pune la dispoziție resurse practice și adaptabile, care combină instrumente digitale inovatoare cu strategii de predare adaptate realităților tinerilor de astăzi, adresând în special decalajele de educație financiară existente în rândul grupurilor dezavantajate.

Educația financiară este o abilitate esențială de viață care le permite tinerilor să ia decizii informate legate de bani, să își planifice viitorul și să își dezvolte reziliența în fața incertitudinilor economice. În centrul acestui proiect se află cinci competențe-cheie: Educație financiară și planificare, Gândire critică, Luarea deciziilor, Rezolvarea problemelor și Gândirea reflexivă. Aceste abilități sunt consolidate prin gamificare și contextualizare istorică, reflectând efortul colaborativ al celor șase țări partenere: Portugalia, Spania, Italia, Polonia, România și Cipru.

Recunoscând educația financiară ca o abilitate esențială de viață, acest ghid oferă profesorilor și lucrătorilor de tineret instrumentele necesare pentru a ajuta tinerii să își construiască încrederea, reziliența și cunoștințele necesare pentru a-și gestiona viitorul financiar. Concentrându-se pe strategii practice și pe responsabilizarea personală, ghidul sprijină tinerii în luarea unor decizii financiare informate legate de educație, muncă și viața de zi cu zi. Fie că lucrați în școli, centre de tineret, ONG-uri sau în medii de învățare non-formală, acest ghid oferă resurse adaptabile pentru a crea un impact durabil și pentru a încuraja participarea activă în societate.





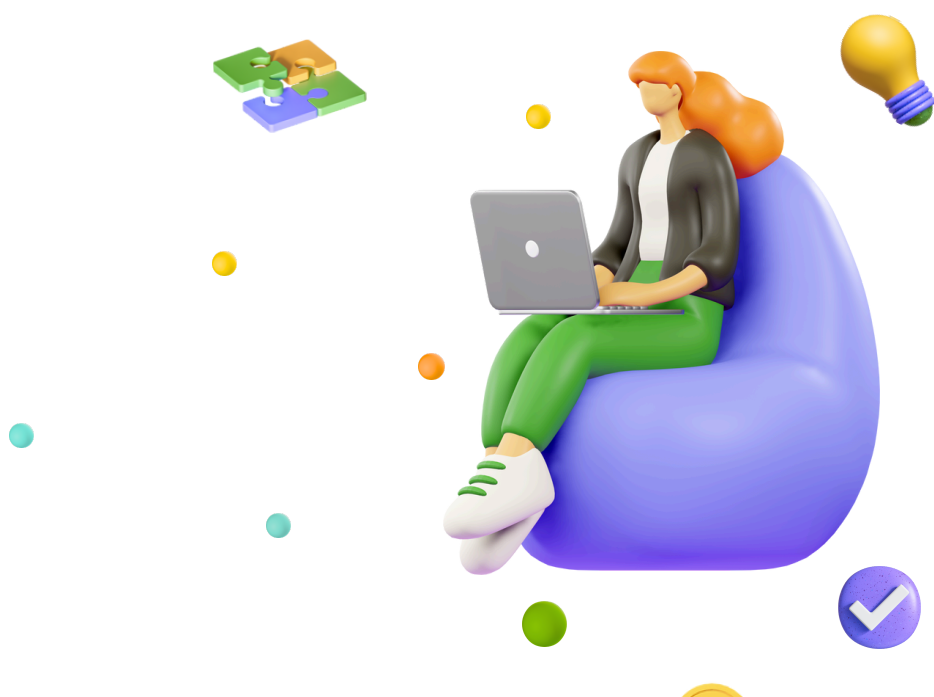
1.2 Cui se adresează acest Ghid?

Fie că ești profesor, lucrător de tineret, formator în dezvoltare locală sau parte a unei organizații comunitare, Ghidul Metodologic MAYFIN oferă metodologii structurate și bazate pe dovezi pentru a-ți îmbunătăți practica.

Ghidul este deosebit de relevant pentru:

- Educatori în medii formale, cum ar fi școli și instituții profesionale.
- Lucrători cu tinerii în medii non-formale, inclusiv centre comunitare și ONG-uri.
- Organizații care sprijină tinerii provenind din medii socio-economice defavorizate.
- Mentori și facilitatori implicați în educația financiară, cetățenia activă și dezvoltarea competențelor.

Prin furnizarea de conținut cuprinzător, adecvat pentru o varietate de publicuri, ghidul permite o flexibilitate reală în adaptarea metodelor sale la diferite contexte din Europa și nu este necesară nicio experiență anterioară în domeniul educației financiare.



1.3 Cum se utilizează acest ghid

Ghidul este modular și ușor de utilizat:

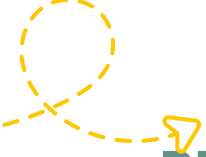
- Începe cu Prezentarea generală a proiectului MAYFIN și a rezultatelor sale principale, dacă ești nou în această inițiativă.
- Consultă capitolul PR1 pentru contextul istorico-economic și pentru activități care leagă evenimentele trecute de mentalitățile actuale.
- Secțiunea dedicată jocului (PR2) te va ajuta să pregătești și să desfășori sesiuni de joc, oferind instrucțiuni clare de facilitare.
- Folosește secțiunea pedagogică despre gamificare pentru a înțelege cum și de ce funcționează învățarea bazată pe joc.
- Capitolele cu activități din focus grupuri și strategiile pentru profesori oferă exemple testate în teren și aplicații directe.
- Sfaturile de adaptare pentru fiecare țară sunt incluse pentru a te ajuta să aplici ghidul în propriul context.

1.4 Prezentare generală a proiectului MAYFIN și a rezultatelor sale

MAYFIN – Educație financiară pentru tinerii care se confruntă cu dezavantaje sociale și economice este un proiect transnațional Erasmus+ care implică șase parteneri europeni: Portugalia, Spania, Italia, Polonia, România și Cipru. Proiectul răspunde nevoii urgente de educație financiară în rândul tinerilor, în special al celor proveniți din medii defavorizate, prin dezvoltarea de instrumente și strategii inovatoare menite să sprijine atât educatorii, cât și cursanții.

Proiectul a realizat trei rezultate de bază (PR-uri), fiecare fiind conceput pentru a aborda un aspect specific al educației financiare:





PR1: Cercetare și perspective istorice

Acest rezultat oferă o analiză detaliată a modului în care nivelurile de educație financiară variază între țările europene și a evenimentelor istorice care au modelat mentalitățile financiare naționale. Prin examinarea cronologiilor istorice europene și naționale, PR1 le oferă educatorilor cunoștințe fundamentale pentru a conecta comportamentele financiare din trecut cu provocările contemporane. De asemenea, identifică competențele esențiale de educație financiară de care tinerii au nevoie pentru a naviga peisajul financiar complex al zilelor noastre.

Contribuție cheie: PR1 ajută educatorii să contextualizeze educația financiară prin corelarea influențelor istorice și culturale cu procesul modern de luare a deciziilor financiare, făcând procesul de învățare mai ușor de înțeles și mai semnificativ.

PR2: Jocul online MAYFIN

În centrul proiectului MAYFIN se află un joc online interactiv, bazat pe scenarii, conceput pentru a-i învăța pe tineri concepte și abilități financiare esențiale într-un mod atractiv și gamificat. Jocul îi introduce pe jucători în situații financiare realiste, precum bugetarea, economisirea și luarea deciziilor legate de credite sau investiții. Prin intermediul a 25 de micro-scenarii, cursanții explorează concepte de educație financiară în timp ce își dezvoltă gândirea critică, luarea deciziilor și abilitățile de rezolvare a problemelor.

Caracteristici principale:

- O poveste cu 25 de scenarii axate pe cinci competențe cheie: cunoștințe financiare și planificare, gândire critică, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor și gândire reflexivă.
- Compatibilitate multilingvă pentru a asigura accesibilitatea în toate țările partenere.
- Utilizare flexibilă în medii de învățare față în față, online sau mixte.

Contribuție cheie: PR2 transformă educația financiară într-o experiență interactivă și centrată pe elev, făcând conceptele abstracte tangibile și atractive pentru tineri.



PR3: Ghidul metodologic

Acest ghid (documentul pe care îl citiți) leagă cercetarea (PR1) și gamificarea (PR2) oferind educatorilor un cadru pas cu pas pentru integrarea acestor resurse în practicile de predare și formare. Acesta pune accentul pe abordări adaptate nevoilor diverse ale cursanților, încurajează participarea activă și promovează strategii incluzive pentru persoanele provenite din medii defavorizate.

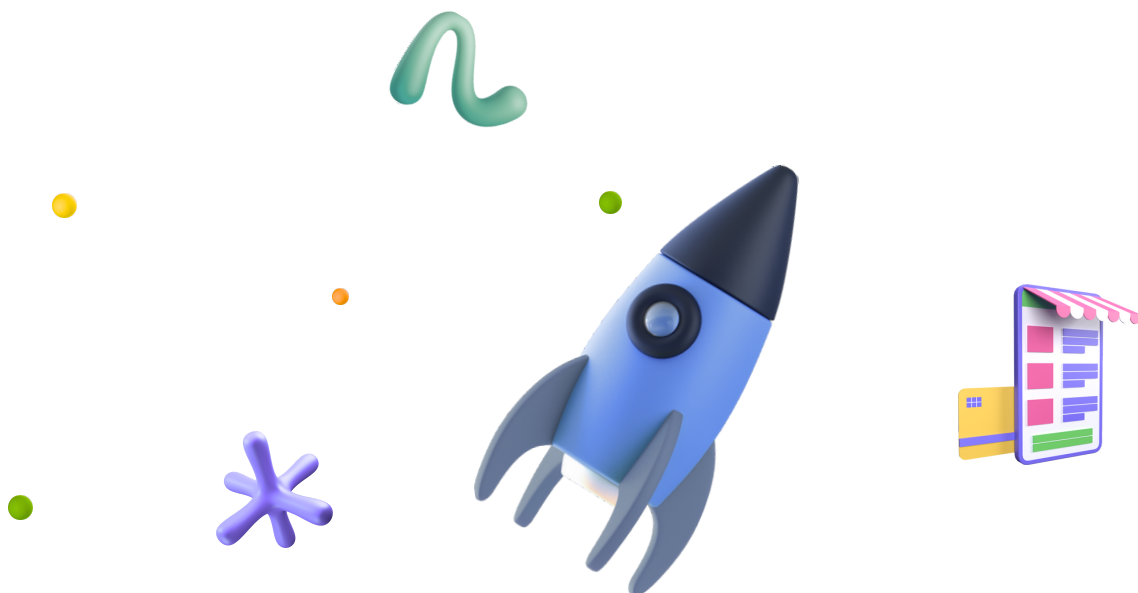
Obiective principale:

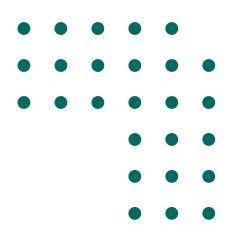
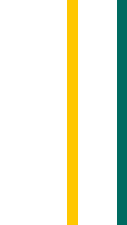
- Oferiți îndrumări practice privind integrarea jocului MAYFIN în lecții sau ateliere.
- Oferiți sfaturi specifice contextului pentru adaptarea educației financiare la cadrele naționale.
- Dotați educatorii cu instrumente și strategii pentru a consolida colaborarea cu tinerii.

Contribuție cheie: PR3 le oferă educatorilor posibilitatea de a oferi o educație financiară de impact, combinând instrumente inovatoare cu metodologii bazate pe dovezi.

1.5 Viziunea proiectului MAYFIN

Împreună, resursele dezvoltate prin proiectul MAYFIN își propun să creeze un impact durabil atât asupra tinerilor, cât și asupra educatorilor, prin abordarea decalajelor de educație financiară și prin promovarea responsabilizării prin instrumente și strategii inovatoare.





Pentru tineri

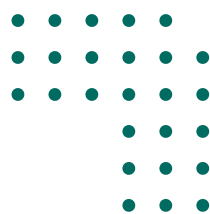
Aceste resurse permit tinerilor să:

- Dobândirea competențelor financiare fundamentale care îi pregătesc pentru provocările societății moderne, cum ar fi gestionarea bugetelor personale, înțelegerea creditelor și luarea de decizii financiare în cunoștință de cauză.
- Dezvoltați reziliența la evenimente imprevizibile prin planificare financiară solidă și gândire critică, pregătindu-i să facă față incertitudinilor din educație, muncă și viața de zi cu zi.
- Înțelegeți și apreciați influențele culturale și istorice europene asupra educației financiare, promovând un sentiment de identitate comună și conștientizarea diversității mentalităților financiare din Europa.
- Dezvoltați încrederea și autonomia în gestionarea viitorului lor financiar, oferindu-le posibilitatea de a-și controla obiectivele și aspirațiile.

Pentru educatori

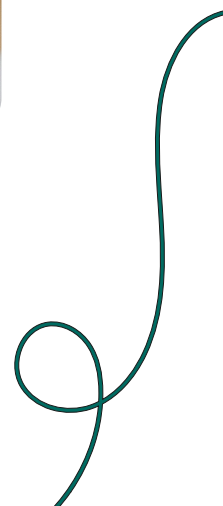
Proiectul MAYFIN sprijină de asemenea educatorii prin:

- Furnizarea de instrumente inovatoare, precum jocul MAYFIN și ghidul metodologic, pentru a face educația financiară atractivă, accesibilă și cu impact.
 - Echiparea educatorilor cu strategii practice pentru a răspunde nevoilor diverse ale cursanților, inclusiv ale celor din medii dezavantajate, și pentru a promova incluziunea în educația financiară.
 - Consolidarea capacității educatorilor de a conecta conceptele financiare cu scenarii reale de viață, permițându-le să creeze experiențe de învățare semnificative și relevante.
 - Încurajarea colaborării și creativității în predare, prin oferirea de resurse flexibile care pot fi adaptate la contexte educaționale formale, non-formale și hibride.
 - Creșterea încrederii în predarea educației financiare, chiar și pentru educatorii fără experiență anterioară în domeniul financiar, prin oferirea de îndrumări pas cu pas și materiale gata de utilizare.
- 



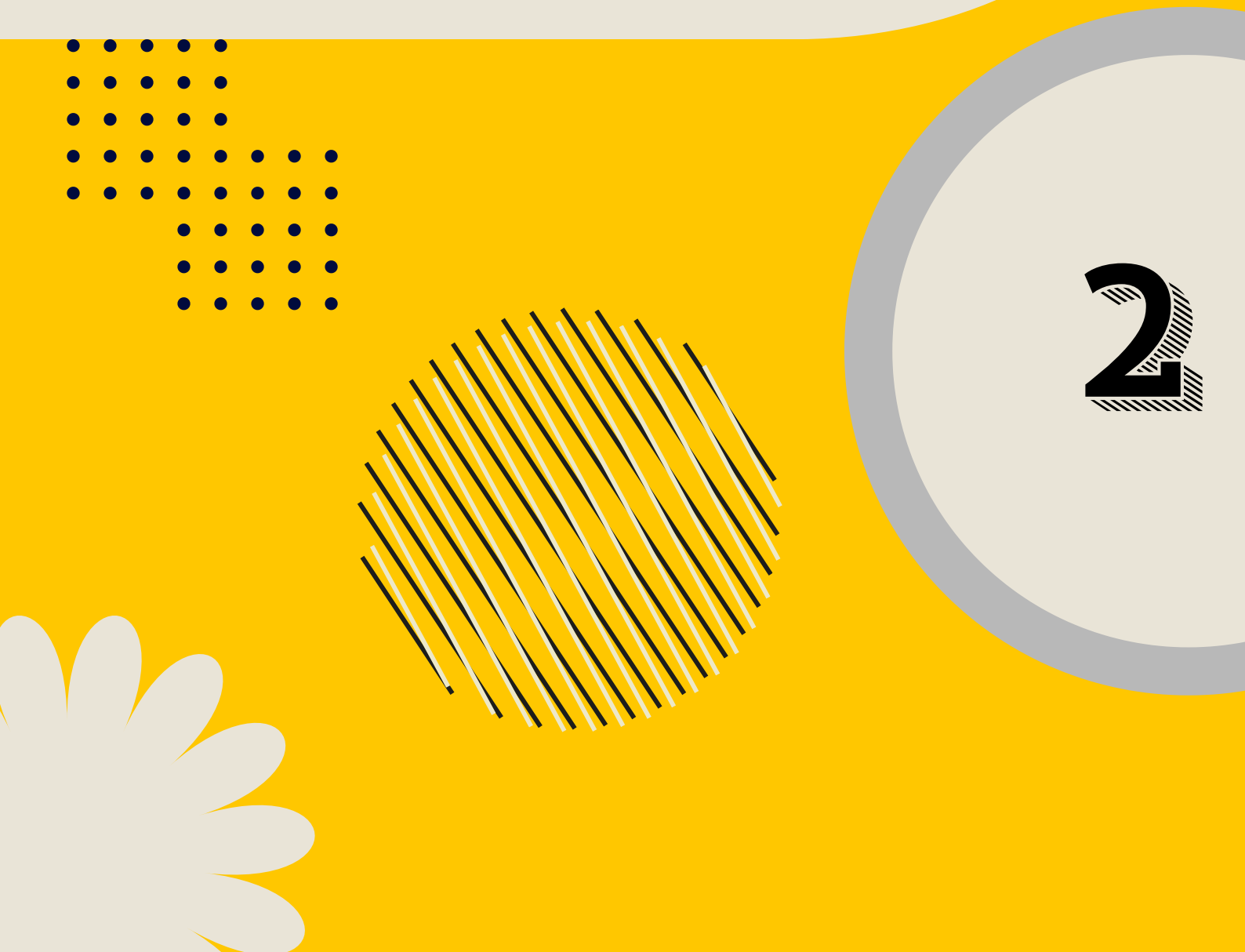
Prin sprijinirea atât a tinerilor, cât și a educatorilor, proiectul MAYFIN promovează un mediu de învățare colaborativ, în care educația financiară devine un instrument pentru responsabilizare, reziliență și participare activă în societate.

Aceasta încheie primul capitol al ghidului. Fiecare secțiune a ghidului va construi pe aceste fundamente, oferindu-ți instrumente inovatoare, perspective istorice și strategii pas cu pas pentru a sprijini tinerii să dobândească educație financiară cu încredere.





IMPORTANTA EDUCATIEI FINANCIARE PENTRU TINERI



2

2.1 Înțelegerea contextului european actual al educației financiare pentru tineri

Tinerii cu vârste între 15 și 18 ani din Uniunea Europeană (UE) navighează un peisaj **financiar tot mai digital, complex și inegal**. Mulți sunt familiarizați cu tehnologia, folosind în mod regulat portofele electronice, aplicații bancare sau platforme de plată digitală. Cu toate acestea, chiar și cu acest nivel de familiaritate, ei deseori nu dețin educația financiară, încrederea și gândirea critică necesare pentru a lua decizii informate. Potrivit sondajului Eurobarometru din 2023, doar 18% dintre cetățenii UE demonstrează un nivel ridicat de cunoștințe financiare, **tinerii fiind disproportaționat reprezentați în grupul cu cel mai scăzut nivel de alfabetizare financiară**.

Majoritatea tinerilor gestionează activități financiare la scară mică, cum ar fi cumpărăturile online, abonamentele sau veniturile din locuri de muncă cu jumătate de normă, dar sunt expuși de la o vârstă fragedă la presiuni excesive de consum, obiceiuri de cheltuieli influențate de rețelele sociale și riscuri financiare emergente (cum ar fi schemele de tip „cumpără acum, plătește mai târziu”, aplicațiile fintech nereglementate și speculațiile cu criptomonede). În ciuda acestui context, educația financiară rămâne insuficientă, opțională sau inconsecventă în multe state membre ale UE. Planul de acțiune al Comisiei Europene privind uniunea piețelor de capital (acțiunea 7) recunoaște această lacună și solicită eforturi coordonate pentru a responsabiliza cetățenii prin strategii mai solide de educație financiară.

Pentru a răspunde acestei situații, Cadrul de Competențe Financiare pentru Copii și Tineri al UE/OECD-INFE (2023) a fost elaborat pentru a oferi o bază structurată pentru educația financiară în întreaga Uniune Europeană. Acesta identifică patru domenii-cheie de competență: bani și tranzacții; planificarea și gestionarea finanțelor; risc și recompensă; și peisajul financiar. Cadrul încurajează statele membre să integreze educația financiară atât în mediile formale, cât și în cele non-formale și subliniază importanța adaptării conținutului la diferite grupe de vârstă și contexte de viață, aspect deosebit de important pentru furnizarea unor competențe eficiente în acest domeniu tinerilor și grupurilor vulnerabile.





În timp ce tinerii din UE se confruntă cu provocări din ce în ce mai mari în ceea ce privește gestionarea activităților financiare, tinerii defavorizați – inclusiv cei proveniți din familii cu venituri mici, din medii migrante sau din comunitatea romă – se confruntă cu obstacole suplimentare în calea incluziunii financiare. Aceștia sunt mai susceptibili să nu aibă cont bancar, să beneficieze de sprijin insuficient și să nu fie familiarizați cu sistemele financiare naționale[1]. Acești tineri pot să nu aibă acces la instrumente de bază, cum ar fi conturi bancare sau îndrumare financiară acasă, ceea ce întărește ciclul excluziunii. În plus, datele PISA ale OCDE arată că doar un **procent mic dintre tinerii de 15 ani din Europa sunt capabili să rezolve sarcini financiare complexe sau să înțeleagă riscurile produselor financiare.**

Privind spre viitor, **tinerii din UE se vor confrunta cu o incertitudine economică persistentă, inclusiv cu creșterea costurilor de trai, piețe ale muncii precare și o independență financiară întârziată, ceea ce face ca educația financiară să fie din ce în ce mai relevantă pentru a-i ajuta pe tineri să își gestioneze cu succes tranziția către viața de adult.** Această situație impune o viziune extinsă asupra educației financiare și a sprijinului educațional în domeniu: nu doar ca un set de cunoștințe tehnice, ci ca o abilitate de viață legată de reglarea emoțională, luarea deciziilor, reziliență și bunăstare, asigurând totodată atenția educatorilor pentru a oferi îndrumare de-a lungul diferitelor trasee educaționale. În timp ce UE depune eforturi pentru a asigura strategii mai bine coordonate de alfabetizare financiară, educatorii joacă un rol central în a se asigura că tinerii înțeleg clar relevanța implicării eficiente în educația financiară și au acces la metode și instrumente de dezvoltare a competențelor financiare care sunt relevante, atractive și responsabilizante.

2.2 Provocările financiare moderne ale tinerilor din UE

Tinerii din Uniunea Europeană cresc într-un mediu financiar din ce în ce mai complex, marcat de digitalizarea rapidă, incertitudinea economică și accesul inegal la educația financiară și digitală. În ciuda familiarității lor cu tehnologia, marea majoritate nu dispune de competențele practice și cunoștințele necesare pentru a gestiona eficient banii. Fiind grupul cu cea mai scăzută cultură financiară, tinerii se confruntă cu provocări semnificative în parcurgerea procesului complex de tranziție către independența financiară:



Lipsa educației financiare practice

Una dintre problemele de bază este absența răspândită a unei educații financiare cuprinzătoare în sistemele școlare din statele membre ale UE. Majoritatea tinerilor finalizează învățământul secundar fără a dobândi competențe esențiale de educație financiară, precum bugetarea, înțelegerea creditului, completarea impozitelor sau planificarea obiectivelor financiare pe termen lung. Cadrul de Competențe Financiare pentru Copii și Tineri elaborat de UE/OECD evidențiază urgența integrării educației financiare de timpuriu și într-un mod sistematic. Totuși, implementarea rămâne inegală în întreaga UE. Ca urmare, mulți tineri se simt nepregătiți sau nu conștientizează necesitatea (sau relevanța majoră) a unei alfabetizări financiare eficiente și se bazează pe metoda încercare-eroare atunci când se confruntă cu responsabilități financiare reale. Acest lucru face ca rolul educatorilor, atât din mediul formal, cât și din cel non-formal, să devină din ce în ce mai important.

Presiunile consumerismului

Pe lângă lipsurile educaționale, tinerii de astăzi se confruntă cu o expunere excesivă la consumerism, amplificată de rețelele sociale, publicitatea digitală, scheme de plată inovatoare precum serviciile „cumperi acum – plătești mai târziu” și alte instrumente orientate spre marketing. Acest mediu încurajează cheltuielile impulsive și asociază valoarea personală cu bunurile materiale, conducând adesea la obiceiuri financiare nesănătoase, presiuni financiare și anxietate încă de la vârste fragede. Dezechilibrul dintre accesul facil la finanțele digitale și utilizarea responsabilă este bine documentat în cercetările UE, evidențiind riscul crescut de a dezvolta comportamente financiare nesănătoase care persistă până la maturitate.

Neînțelegerea conceptelor de credit și datorie

Aceste provocări sunt agravate de o neînțelegere generalizată a conceptelor de credit și datorie. Mulți tineri europeni intră în contact cu cardurile de credit, împrumuturile pentru studenți sau platformele de împrumuturi online înainte de a înțelege pe deplin implicațiile ratelor dobânzilor, condițiilor de rambursare sau scorurilor de credit. Datele din evaluările PISA ale OCDE arată că doar o mică parte dintre adolescenții din Europa sunt capabili să gestioneze probleme financiare complexe, ceea ce îi expune riscului de a cădea în capcana datoriilor premature, care le afectează istoricul de credit și le limitează oportunitățile viitoare, cum ar fi accesul la locuințe la prețuri accesibile sau finanțarea afacerilor.

Dificultăți tot mai mari în evaluarea costurilor și a beneficiilor viitoare ale educației

Presiunile financiare provin și din creșterea costurilor educației. În țările unde aceste costuri sunt în creștere, tinerii contractează adesea credite pentru studii fără a ține cont pe deplin de consecințele pe termen lung ale îndatorării. În lipsa unor cadre adecvate de luare a deciziilor financiare, mulți aleg școli sau domenii de studiu fără a compara costurile cu potențialul venit, ceea ce duce la poveri financiare mari care întârzie etape importante ale vieții, precum achiziționarea unei locuințe sau flexibilitatea în carieră. Această problemă este deosebit de gravă pentru tinerii dezavantajați, care se confruntă cu riscuri suplimentare din cauza sprijinului familial sau a resurselor economice limitate.

Dezininformare financiară

O altă provocare modernă este creșterea excesivă a dezinformării financiare prin intermediul platformelor de social media precum TikTok, YouTube și Instagram. Aceste platforme găzduiesc un număr tot mai mare de „finfluenceri” care oferă sfaturi nereglementate, inclusiv investiții speculative riscante și scheme de tipul „îmbogățește-te rapid”. Mulți tineri urmează astfel de îndrumări fără o evaluare critică, ceea ce duce la pierderi financiare potențiale sau deziluzii. Autoritățile de reglementare ale UE au subliniat necesitatea urgentă de a îmbunătăți competențele de media literacy ale tinerilor pentru a combate riscurile fraudelor financiare și ale informațiilor înșelătoare.



Lipsa unor baze financiare solide

Instabilitatea financiară a familiei rămâne o barieră semnificativă pentru mulți tineri, în special pentru cei proveniți din gospodării cu venituri reduse sau din comunități marginalizate. Creșterea într-un mediu în care banii sunt puțini sau nu sunt discutați deschis înseamnă adesea că tinerii nu au modele pozitive pentru bugetare, economisire sau investiții. În plus, unii tineri se confruntă cu stres emoțional sau cu presiunea de a contribui financiar la întreținerea familiei, ceea ce le poate afecta capacitatea de a-și construi reziliența financiară. Potrivit cercetărilor Eurofound, precaritatea economică în rândul gospodăriilor tinere din UE s-a agravat în ultimii ani, intensificând aceste provocări.

Încredere financiară scăzută

Nivelul scăzut de încredere financiară agravează și mai mult problema. Mulți tineri se simt copleșiți de jargonul financiar sau nu au încredere în cunoștințele lor, ceea ce îi determină să evite bugetarea, compararea prețurilor sau planificarea financiară. Această ezitare întârzie dezvoltarea unor obiceiuri esențiale și poate crea un ciclu de evitare bazat pe frică, care împiedică creșterea financiară. Cadrul de Competențe Financiare al UE/OECD subliniază auto-eficacitatea financiară ca o competență critică ce necesită o atenție sporită în educație și politici publice.

Incertitudine economică și globală

În cele din urmă, contextul mai larg al incertitudinii economice și globale modelează atitudinile și comportamentele financiare ale tinerilor. Factori precum inflația, automatizarea locurilor de muncă, schimbările climatice și crizele locuințelor contribuie la pesimismul față de viitor și la scepticismul față de planificarea financiară tradițională. Această incertitudine poate duce la apatie financiară pentru unii sau la asumarea nechibzuită de riscuri pentru alții, în timp ce tinerii caută modalități alternative de a-și asigura stabilitatea. Datele recente ale Eurobarometrului indică o prăpastie generațională tot mai mare în ceea ce privește optimismul financiar, subliniind necesitatea ca sistemele educaționale să se adapteze acestor noi realități.



Abordarea eficientă a acestor provocări financiare interconectate necesită eforturi coordonate pentru a oferi o educație financiară accesibilă, relevantă și care să construiască încredere – integrată în programele școlare și completată de inițiative de politică ce promovează incluziunea, reziliența și învățarea non-formală. Educatorii au un rol crucial în sprijinirea tinerilor cu abilitățile și mentalitatea necesare pentru a naviga cu încredere peisajul financiar în continuă schimbare.

Pe lângă aceste provocări generale, anumite grupuri de tineri se confruntă cu bariere suplimentare în ceea ce privește educația financiară, din cauza circumstanțelor lor socio-economice, culturale sau personale.

2.3 Recunoașterea provocărilor cu care se confruntă tineretul european

Deși educația financiară este esențială pentru toți tinerii, ea este deosebit de importantă pentru cei proveniți din medii vulnerabile. Acești tineri se confruntă cu provocări unice, care necesită sprijin personalizat pentru a-și dezvolta reziliența și independența financiară. În funcție de contextul educațional, **elevii pot proveni din diverse grupuri expuse riscului de marginalizare**, printre care:

- Tinerii proveniți din familii cu venituri mici sau în situație financiară precară nu au adesea modele financiare pozitive și pot fi supuși presiunii de a contribui la veniturile familiei de la o vârstă fragedă. Acești tineri se confruntă de obicei cu provocări financiare mai devreme în viață, având în același timp acces limitat la educație financiară, oportunități de economisire, practici de gestionare a bugetului sau planificare financiară pe termen lung.



- 
- 
- Tinerii proveniți din medii de migranți sau refugiați, care se pot confrunta cu provocări specifice, cum ar fi barierele lingvistice și necunoașterea sistemului financiar al UE, inclusiv a instrumentelor de incluziune financiară de bază și de protecție a consumatorilor. În unele cazuri, familiile pot fi lipsite de acces la servicii bancare sau pot avea o neîncredere culturală față de instituțiile financiare, ceea ce complică și mai mult accesul lor la servicii.
 - Tinerii romi și cei aparținând altor minorități etnice, care se confruntă frecvent cu marginalizarea sistemică, discriminarea și accesul limitat la o educație de calitate. Trăind adesea în comunități segregate, cu venituri reduse, aceștia pot să nu aibă acces fiabil la instrumente digitale sau la infrastructura financiară de bază.
 - Tinerii cu dizabilități pot fi excluși din educația financiară generală din cauza lipsei de conținut accesibil sau a metodelor de predare incluzive. În special, tinerii cu dizabilități cognitive pot avea dificultăți în înțelegerea conceptelor financiare abstracte fără o instruire adaptată și personalizată.
 - Tinerii NEET (care nu urmează studii, nu au un loc de muncă și nu participă la programe de formare), care sunt expuși unui risc ridicat de excluziune financiară pe termen lung, adesea fără cunoștințe financiare adecvate, sunt expuși în mod special riscului de împrumuturi abuzive sau exploatare financiară.
 - Tinerii instituționalizați (aflați în plasament, în sisteme pentru minori, în adăposturi) trec adesea la vârsta adultă mai devreme și fără îndrumarea adecvată a unui adult, îndreptându-se spre independență mai devreme și fără rețele de siguranță sau sprijin familial. Aceștia au capacitatea limitată de a-și constitui economii, istoric de credit sau obiceiuri de gestionare a bugetului și sunt expuși la riscuri financiare ridicate într-un mediu nesigur încă din adolescență.

Diferențe cheie între tinerii obișnuiți și cei defavorizați

Categorie	Tineret general	Tinerii defavorizați
Modele financiare	Poate beneficia de îndrumare familială sau expunere	Adesea nu beneficiază de un sprijin favorabil al familiei sau sunt expuși la practici financiare necorespunzătoare.
Accesul la instrumente financiare	Mai predispuși să aibă conturi bancare, aplicații	Mulți nu au cont bancar, se bazează pe numerar sau au acces limitat la instrumente digitale.
Familiaritate culturală	Înțelegerea sistemelor și termenilor naționali	Poate avea dificultăți cu limba, normele sau neîncrederea în sistemele formale
Acces digital	Smartphone-uri proprii, acces la internet	Poate lipsi accesul la dispozitive digitale sau date pentru instrumente financiare sau învățare
Calitatea educației	Frecventează școli obișnuite cu mai multe resurse	Frecventează școli subfinanțate sau neconvenționale, cu un program școlar limitat.
Bariere psihosociale	Poate se simte încrezător sau curios	Adesea simt rușine, au încredere scăzută în sine, suferă de traume sau au învățat să fie neputincioși.
Tranziția către maturitate	Adesea favorabil de familie la începutul vârstei adulte	Se așteaptă să devină independent la 18 ani, fără nicio plasă de siguranță

2.4 Răspunsul la nevoile de educație financiară ale tinerilor din UE: MAYFIN și instrumente și abordări pentru educatori

Educația financiară în grupurile de tineri este cea mai eficientă atunci când reflectă viața reală, valorile și provocările elevilor și permite corelarea acestora cu obiectivele personale. Pentru tinerii din întreaga UE, în special pentru cei care se confruntă cu incertitudine socială și economică, **implicarea în educația financiară necesită mai mult decât informații, ci și relevanță, încredere și aplicare practică.** Având în vedere provocările complexe cu care se confruntă tinerii în contextul modern – inclusiv nu numai dificultăți financiare specifice, ci și probleme precum supraîncărcarea cu informații, atenția fragmentată și presiunile sociale – rolul educatorilor în promovarea implicării, a motivației și în depășirea barierelor este mai important ca niciodată.

MAYFIN ca instrument de sprijin pentru tineri și educatori în depășirea provocărilor educației financiare a tinerilor

Având în vedere decalajul tot mai mare în ceea ce privește educația financiară a tinerilor în UE și provocările specifice, jocul MAYFIN și instrumentele asociate (raportul privind starea educației financiare a tinerilor și evenimentele care au influențat convingerile și atitudinile financiare locale în domeniu, precum și acest ghid pentru educatori) au fost concepute ca un răspuns educațional specific. Aceste instrumente oferă educatorilor metode atractive, incluzive și flexibile pentru a sprijini dezvoltarea competențelor financiare practice, abordând în același timp barierele emoționale, cognitive și sistemice cu care se confruntă tinerii, precum și integrând perspectivele locale și perspectiva istorică europeană în procesul de învățare.



MAYFIN depășește simpla prezentare a conținutului financiar. Creează un mediu experimental și orientat către elevi, care reflectă provocările financiare cotidiene ale tinerilor și transformă conceptele abstracte în scenarii realiste și gamificate de luare a deciziilor. MAYFIN răspunde nevoilor și provocărilor specifice ale tinerilor prin:

Utilizarea gamificării și a relevanței în viața reală ca factor de stimulare a implicării tinerilor în educația financiară.

Una dintre strategiile pedagogice de bază integrate în jocul MAYFIN este **gamificarea** – utilizarea mecanismelor jocului (de exemplu, obiective, provocări, recompense, narațiuni, alegere) pentru a crea o experiență de învățare **motivantă și semnificativă**. Pentru tineri, în special pentru cei care se simt deconectați de conținutul tradițional al orelor de curs, **gamificarea poate transforma educația financiară dintr-o sarcină de învățare pasivă într-un proces interactiv, bazat pe curiozitate.**

De ce este important? Deoarece tinerii elevi, în special cei cu vârste cuprinse între 15 și 18 ani, consideră adesea că educația financiară este prea abstractă sau irelevantă pentru viața lor de zi cu zi. Gamificarea ajută la eliminarea acestei lacune motivaționale, oferind:

- Imersiune narativă: Jocul prezintă situații financiare în cadrul unor scenarii cu care jucătorii se pot identifica, ceea ce îi ajută să se implice emoțional în luarea deciziilor.
- Alegere și agenție: Jucătorii iau propriile decizii și suportă consecințele, consolidându-și autonomia și responsabilitatea.
- Progresul și obiectivele: Selectarea obiectivelor personale (de ex., studii în străinătate sau transformarea propriilor proiecte și ambiții în realitate) încadrează învățarea financiară ca parte a unui parcurs mai amplu, ghidat de scopuri.
- Experimentare cu risc scăzut: Cursanții pot testa strategii, pot greși și pot învăța într-un mediu sigur, fără consecințe în lumea reală.

Designul MAYFIN utilizează gamificarea nu numai pentru a atrage atenția, ci și pentru a încuraja o reflecție mai profundă, plasând cursanții în scenarii realiste, relevante pentru tineri, care reflectă provocările cheie – efortul de a înțelege complexitatea deciziilor și produselor financiare, echilibrarea satisfacției pe termen scurt, presiunea colegilor, emoțiile sau obiectivele pe termen lung. Spre deosebire de instruirea tradițională sau abordările bazate pe memorare, **învățarea gamificată implică atât procese cognitive, cât și emoționale, făcând experiența mai memorabilă, mai semnificativă și mai ușor de transferat în viața reală.**



Utilizarea învățării experiențiale bazate pe scenarii

Una dintre cele mai eficiente strategii pedagogice ale MAYFIN este utilizarea învățării bazate pe scenarii și pe luarea de decizii. Fiecare dintre cele 25 de micro-scenarii simulează o situație financiară simplificată, **dar realistă, concepută pentru a ajuta cursanții să înțeleagă factorii cheie și consecințele**. Acestea variază de la gestionarea unui venit limitat până la realizarea de investiții pe termen lung în educație sau ocuparea forței de muncă. Cursanții sunt încurajați să evalueze opțiunile disponibile, să ia decizii, să se autoevalueze pentru a stabili dacă doresc să obțină sprijin suplimentar prin materiale de învățare și să observe rezultatele. Această abordare susține învățarea **activă prin consolidarea gândirii cauză-efect, permițând explorarea și eșecul în condiții de siguranță** și reflectând complexitatea emoțională și socială a procesului decizional financiar din lumea reală.

Integrarea instrumentelor vizuale, interactive și reflexive pentru accesibilitate

Pentru a se asigura că instrumentele de educație financiară MAYFIN sunt accesibile tinerilor, indiferent de nivelul inițial de cunoștințe financiare, limba maternă sau stilul de învățare, MAYFIN integrează instrumente favorabile direct în joc. Scenariile MAYFIN includ:

- Infografice vizuale pentru a explica termenii și opțiunile financiare complexe,
- Reflecție pentru a încuraja conexiunea personală și implicarea emoțională,
- Design prietenos pentru tineri, cu navigare intuitivă și jargon minim

Aceste alegeri de design urmăresc să **îmbunătățească înțelegerea și să reducă sentimentul de intimidare** prin resurse incluzive, vizuale și centrate pe cursant, creând un mediu de învățare primitor și ajutând la depășirea barierelor de acces pentru tinerii care adesea nu dispun de instrumente de educație financiară.



Promovarea gândirii critice, rezolvarea problemelor, reflecția și încrederea financiară

MAYFIN invită jucătorii să exploreze valorile, prioritățile și compromisurile care stau la baza deciziilor financiare. Reflectând asupra întrebărilor precum „Ce este important pentru mine?” sau „Ce sunt dispus să sacrific?”, în timp ce se confruntă cu provocări financiare care necesită gândire critică și rezolvarea problemelor, elevii își consolidează nu numai conștientizarea financiară, ci și raționamentul strategic și conștientizarea de sine. Aceste competențe sunt esențiale pentru a construi încrederea și capacitatea de a gestiona

Motivație orientată spre atingerea obiectivelor financiare personale

La începutul jocului, cursanții aleg dintre patru obiective financiare ambițioase: călătorii în străinătate, înființarea unei afaceri, continuarea studiilor sau susținerea independenței. Această încadrare personală le permite cursanților să **vadă educația financiară ca pe un mijloc de a-și atinge visele, nu doar de a-și gestiona cheltuielile**. Aceste obiective personalizează experiența, ajutând cursanții să conecteze educația financiară cu **visele, valorile și planurile lor de viață pe termen lung**. Astfel, cursanții pot lega comportamentele financiare pe termen scurt de viziunea pe termen lung, schimbându-și mentalitatea de la supraviețuire la planificare strategică.

Permite utilizarea flexibilă în contexte formale și non-formale

Recunoscând diversitatea mediilor educaționale, MAYFIN este conceput ca un instrument flexibil pentru promovarea educației financiare. Poate fi utilizat independent pentru învățarea individuală, în colaborare în cadrul sesiunilor de grup sau conduse de colegi, precum și prin materiale tipărite, strategii offline și activități pentru contexte cu tehnologie redusă. Cu sprijinul acestui Ghid metodologic, MAYFIN oferă educatorilor metode adaptabile și extensibile pentru promovarea competențelor financiare într-o gamă largă de medii de învățare.



Rolul educatorului în educația financiară a tinerilor și în răspunsul la provocările grupurilor vulnerabile

Educația financiară este cea mai eficientă atunci când reflectă viața reală, valorile și provocările elevilor. Deși MAYFIN susține alfabetizarea financiară prin gamificare, implicarea semnificativă, în special pentru tinerii care se confruntă cu dificultăți sociale sau economice, necesită mai mult decât informații. Ea necesită încredere, relevanță emoțională și o legătură cu experiența trăită.

Tinerii de astăzi se confruntă cu presiuni multiple: incertitudine economică, așteptări sociale, distrageri digitale și, adesea, lipsa unor modele financiare. **Pentru tinerii defavorizați, banii sunt adesea asociați cu stresul, secretul sau rușinea.** Unii nu au acces la instrumente financiare de bază, cum ar fi conturi bancare sau acces la internet, sau nu au încrederea necesară pentru a pune întrebări. În acest context, rolul educatorului devine nu doar util, ci și transformator.

Nu este nevoie să fii expert financiar pentru a-i fi favorabil tinerilor în dezvoltarea cunoștințelor financiare. Cel mai important este să se **creeze un spațiu sigur și favorabil, în care cursanții să poată explora aspecte financiare fără teamă sau prejudecăți.** Cultura financiară nu înseamnă doar înțelegerea cifrelor, ci și cultivarea capacității de a lua decizii ponderate în situații de presiune. Competențe esențiale precum gândirea critică, rezolvarea problemelor și auto-reflecția sunt esențiale pentru gestionarea cheltuielilor zilnice și planificarea financiară pe termen lung.



↳ Dacă subiectele financiare par nefamiliare sau sensibile, începe prin a dezvolta aceste competențe transferabile folosind exemple din viața reală, relevante pentru viața elevilor, precum gestionarea veniturilor dintr-un job part-time, împărțirea chiriei cu prietenii sau sprijinirea familiei.

Discutarea alegerilor reale și a consecințelor acestora contribuie la transformarea învățării financiare într-un proces relevant și practic.

Este important de reținut că comportamentul financiar este influențat atât de circumstanțe, cât și de cunoștințe, astfel încât aceste conversații trebuie să evite judecățile și să recunoască barierele structurale.

La fel de important **este să le arătăm tinerilor cum să acceseze informații și sprijin.** Puteți juca un rol esențial ajutându-i pe elevi să identifice surse de încredere, să pună întrebările potrivite și să ceară sfaturi de la alții. Chiar și atunci când nu aveți toate răspunsurile, arătându-le cum să le găsească, punându-i în legătură cu profesioniști din domeniul bancar, ONG-uri sau instrumente digitale adaptate tinerilor, puteți contribui la consolidarea încrederii și a independenței lor pe termen lung.

Cunoștințele practice și accesibile sunt esențiale. Mulți studenți **nu sunt familiarizați cu noțiuni de bază** precum cum să deschidă un cont bancar, cum să evite înșelătoriile sau cum să-și exercite drepturile financiare. Utilizarea unui limbaj simplu, a elementelor vizuale și a explicațiilor pas cu pas, în special pentru cursanții care sunt migranți, au un nivel limitat de alfabetizare sau nu sunt familiarizați cu sistemele locale, asigură caracterul incluziv al conținutului. Implicarea unor adulți de încredere, precum lucrătorii de tineret sau mentorii comunitari, adaugă un context valoros și creează punți între informații și acțiune.





Ascultarea este esențială. **Unii elevi s-ar putea să nu se simtă confortabil să vorbească deschis despre bani**, mai ales dacă asociază acest subiect cu anxietate sau eșec. Oferiți-le canale anonime sau reflexive de exprimare și validați latura emoțională a alegerilor financiare. Activități precum povestirea, ținerea unui jurnal, crearea de panouri vizuale sau exerciții de „sinele viitor” ajută la conectarea obiceiurilor zilnice cu aspirațiile pe termen lung, precum educația, independența sau călătoriile.

Utilizarea abordărilor interactive și colaborative – jocuri, jocuri de rol, simulări sau provocări de grup – **poate face învățarea mai accesibilă și mai plăcută**. Aceste formate sunt deosebit de eficiente pentru elevii cu nevoi diverse și reduc stigmatizarea, arătând că provocările sunt comune. În cazul în care accesul digital este limitat, furnizați resurse tipărite și asigurați-vă că instrumentele digitale sunt introduse în mod incluziv, fără a presupune experiență anterioară.

Sprijinirea educației financiare nu este un eveniment unic. În special pentru tinerii vulnerabili, consecvența, încurajarea și încrederea sunt esențiale. Revino regulat asupra progresului, celebrează chiar și pașii mici și arată-le că incertitudinea face parte din proces. Chiar și atunci când nu ai toate răspunsurile, deschiderea și efortul de a le căuta împreună transmit un mesaj puternic: faptul că învățarea despre bani este o călătorie – și nu una pe care trebuie să o parcurgă singuri.



Educația financiară înseamnă îmbunătățirea înțelegerii mediului și instrumentelor financiare și dezvoltarea capacității de acțiune. Este vorba despre a-i ajuta pe tineri să își înțeleagă opțiunile, să navigheze prin incertitudini și să își imagineze un viitor în care pot lua decizii informate și sigure. Ca educator, ai oportunitatea unică de a cultiva acest sentiment de posibilitate – nu neapărat având toate răspunsurile, ci sprijinindu-i pe tineri să își construiască cunoștințele, abilitățile și încrederea de care au nevoie pentru a-și modela viața financiară.



Concluzii finale pentru educatori

Atunci când utilizează sau dezvoltă instrumente de educație financiară pentru tineri, educatorii ar trebui să ia în considerare integrarea acestor principii **cheie reflectate în jocul MAYFIN**:

- Începeți cu realitatea cursantului: faceți conținutul relevant din punct de vedere personal și bazat pe emoții.
- Utilizați formate vizuale și experimentale: implicați-vă prin metode accesibile, practice și bazate pe jocuri.
- Construiți un proces de învățare reflexiv, bazat pe valori: promovați interiorizarea, nu memorarea.
- Încurajați gândirea pe termen lung și inițiativa: ajutați tinerii să facă legătura între alegerile lor și obiectivele viitoare.
- Adaptați-vă pentru incluziune: luați în considerare nivelurile diversificate de alfabetizare, contextul cultural și încrederea în sine ale publicului dvs.

Aplicate împreună, aceste principii pot transforma educația financiară dintr-o materie bazată pe conformitate într-o **experiență transformatoare**, care dezvoltă abilități pe viață și consolidează incluziunea socială și economică a tinerilor.





GAMIFICAREA ÎN EDUCAȚIA TINERILOR

(ÎNCADRARE PEDAGOGICĂ)

3

3.1 Ce este gamificarea?

Gamificarea se referă la aplicarea elementelor, principiilor și tehnicilor de design din jocuri în contexte non-joc. În educație, aceasta include integrarea unor mecanisme precum sisteme de punctaj, competiție, monitorizarea progresului, avataruri, recompense, misiuni și provocări, pentru a crește implicarea și motivația elevilor. Scopul final este de a face învățarea mai plăcută și interactivă, încurajând interesul constant și sentimentul de reușită. Prin valorificarea elementelor care fac jocurile atractive și captivante, educatorii pot crea medii care îi inspiră pe cursanți să participe activ și să își atingă obiectivele educaționale.

Gamificarea nu înseamnă doar adăugarea de jocuri în educație – ci proiectarea unor experiențe de învățare care reproduc structura motivațională a jocurilor. Elemente precum competiția, colaborarea, feedback-ul instantaneu și provocările graduale sunt esențiale pentru a stimula un mediu orientat spre dezvoltare. Ea transformă recepția pasivă tradițională a informațiilor într-o călătorie activă, centrată pe cursant.

3.2 De ce gamificarea este importantă în educația tinerilor

Gamificarea se aliniază obiceiurilor și preferințelor digitale ale tinerilor elevi, făcând educația mai accesibilă și mai plăcută. În era digitală de astăzi, tinerii sunt pătrunși de tehnologie și de mediile interactive încă de la o vârstă fragedă. Metodele educaționale tradiționale au adesea dificultăți în a le capta atenția. Gamificarea îi întâlnește în lumea lor, transformând conținutul educațional în ceva cu care se pot identifica și de care se pot bucura.



Stimulează curiozitatea, promovează implicarea profundă și facilitează înțelegerea subiectelor complexe. Mai mult, încurajează participarea elevilor care nu se descurcă în mediile educaționale tradiționale, oferind un model de învățare mai incluziv și mai favorabil. Permite parcursuri de învățare personalizate, oferă spațiu pentru autoexprimare și furnizează feedback imediat, ceea ce este esențial pentru dobândirea de competențe și consolidarea încrederii. Făcând învățarea distractivă, gamificarea crește retenția, sprijină instruirea diferențiată și dezvoltă competențele necesare pentru secolul XXI, precum colaborarea, creativitatea, gândirea critică și comunicarea.

3.3 Beneficiile pedagogice ale învățării bazate pe jocuri

Învățarea bazată pe jocuri oferă o platformă holistică pentru dezvoltarea intelectuală, emoțională și socială a tinerilor. Următoarele sunt beneficii notabile: ●

Beneficii cheie pentru dezvoltarea tinerilor

Beneficii cognitive

Îmbunătățirea capacității de rezolvare a problemelor, a logicii, a gândirii critice și a adaptabilității

Beneficii comportamentale

Încurajează perseverența, reziliența și autoreglarea

Învățarea colaborativă

Facilitează munca în echipă, comunicarea și sprijinul reciproc

Motivație intrinsecă

Stimulează motivația, făcând învățarea plăcută și autonomă.

Mediu de învățare sigur

Permite eșecul și învățarea prin încercări și greșeli, fără consecințe în lumea reală.





Gamificarea ca instrument de responsabilizare și participare

Gamificarea le oferă cursanților posibilitatea de a-și asuma responsabilitatea pentru parcursul lor educațional. În loc să fie receptori pasivi de informații, elevii devin agenți activi care fac alegeri, urmăresc obiective și reflectează asupra rezultatelor.

Această împuternicire se extinde la:

Autodirecționare

Cursanții își aleg parcursul, provocările și ritmul.

Implicarea în probleme civice și sociale

Jocurile pot simula provocările sociale, permițând tinerilor să exploreze teme precum inegalitatea, sustenabilitatea și cetățenia.

Participare incluzivă

Jocurile reduc ierarhiile tradiționale din sala de clasă. Fiecare participant începe de la același nivel, iar realizările se bazează pe efort, creativitate și colaborare.

Încurajarea diversității talentelor

Indiferent dacă un elev excelează în povestire, strategie, empatie sau logică, sistemele gamificate pot fi concepute pentru a recompensa diverse abilități, validând inteligențe multiple.

Atunci când este utilizată în activitățile cu tinerii, gamificarea poate acționa și ca un egalizator social, implicând tinerii marginalizați sau nemulțumiți care se pot simți excluși din structurile de învățare convenționale.



3.4 Prezentare generală a jocului MAYFIN

Pe măsură ce educația financiară devine o competență esențială pentru a face față vieții moderne, sunt necesare instrumente educaționale inovatoare pentru a face aceste subiecte accesibile, în special pentru tinerii care se confruntă cu provocări sociale sau economice. Jocul online MAYFIN, dezvoltat în cadrul proiectului Erasmus+ „MAYFIN – Sprijinirea creșterii educației financiare prin multiple acțiuni în rândul tinerilor defavorizați”, răspunde acestei nevoi oferind o abordare captivantă și centrată pe elev în ceea ce privește educația financiară.

Jocul, așa cum s-a menționat mai sus, constă în 25 de micro-scenarii, fiecare simulând situații financiare realiste, cum ar fi gestionarea unui venit limitat, gestionarea cheltuielilor neprevăzute sau luarea de decizii cu privire la economii și împrumuturi. Jucătorii parcurg aceste scenarii luând decizii, observând rezultatele și reflectând asupra alegerilor lor.

De exemplu, într-un scenariu, jucătorii ar putea fi nevoiți să aloce un buget limitat pentru a acoperi chiria, mâncarea și economiile, în timp ce se confruntă cu cheltuieli neprevăzute. Prin acest model de învățare experiențială, cursanții dezvoltă o înțelegere mai profundă a conceptelor financiare și a aplicațiilor lor practice.

În loc să se bazeze pe metode tradiționale de predare, MAYFIN invită jucătorii să exploreze situații financiare realiste prin scenarii interactive. De la gestionarea bugetului personal până la luarea de decizii privind economiile sau împrumuturile, jocul plasează tinerii elevi în contexte cotidiene cu care se pot identifica și care reflectă luarea de decizii financiare din viața reală. Structura sa încurajează explorarea, reflecția și învățarea activă.

Disponibil gratuit la <https://mayfin.erasmus.site/game>, Jocul MAYFIN se poate adapta atât mediilor educaționale formale, cât și celor non-formale, fiind astfel un instrument incluziv care sprijină emanciparea tinerilor și dezvoltarea competențelor de viață în întreaga Europă.



3.5 Utilizarea jocului MAYFIN în diferite contexte educaționale

În școli (Educație Formală)

Jocul MAYFIN este un instrument inovator pentru integrarea abilităților practice de viață în programa școlară formală. În mediul școlar, acesta poate fi utilizat în discipline precum economia, studiile sociale, etica, matematica și limbile străine. De exemplu, profesorii pot utiliza MAYFIN pentru a ilustra concepte abstracte precum dobânda compusă, bugetarea sau disparitățile socio-economice.

MAYFIN oferă un cadru pentru învățarea prin experiență, consolidând cunoștințele teoretice prin aplicarea lor în mod semnificativ. Elevii primesc scenarii care implică dileme financiare cotidiene, decizii civice sau alegeri bazate pe valori. Aceste intervenții bazate pe jocuri pot fi adaptate pentru a sprijini programele naționale de învățământ și obiectivele educaționale, oferind:

- Simulări realiste ale responsabilităților vieții adulte.
- Instruire diferențiată pentru elevii cu stiluri de învățare diferite.
- Oportunități de învățare și evaluare bazate pe proiecte.

Încurajează discuții mai aprofundate în sala de clasă și favorizează legăturile între conținutul academic și experiența personală.

În centrele pentru tineret (Educație Non-Formală)

În centrele pentru tineret, învățarea este adesea mai flexibilă și bazată pe experiență. MAYFIN poate fi utilizat în cadrul atelierelor, taberelor, programelor de leadership sau activităților extrașcolare pentru a îmbunătăți competențe precum luarea deciziilor, responsabilitatea civică și educația financiară.



Facilitatorii pot adapta conținutul jocului la vârsta, mediul sau contextul local al participanților. Cadrul informal permite tinerilor să:

- Exploreze identitatea și autonomia.
- Dezvolte abilități de construire a comunității.
- Abordeze provocările sociale relevante pentru mediul lor.

Jocul devine nu doar un instrument educațional, ci și un spațiu pentru dialog, creativitate și sprijin reciproc.

În cadrul atelierelor online sau al învățării mixte

Învățarea digitală a devenit din ce în ce mai importantă, iar adaptabilitatea proiectului MAYFIN îl face potrivit atât pentru modele online, cât și hibride. Platformele online pot găzdui sesiuni de joc multiplayer, misiuni bazate pe scenarii și jurnale de reflecție. În mediile de învățare mixtă, educatorii pot combina jocul digital cu ateliere față în față, teme și proiecte de grup.

Beneficiile includ:

- Flexibilitate sporită pentru cursanții din zone îndepărtate sau rurale.
- Integrarea conținutului multimedia (videoclipuri, chestionare, forumuri).
- Accesibilitate îmbunătățită pentru cursanți diversi.
- Feedback și analize în timp real pentru urmărirea progresului.

Educatorii pot integra, de asemenea, platforme de socializare sau instrumente colaborative precum Google Docs sau Miro Boards pentru reflecție și analiză după joc.



3.6 Exemple reale din practică

Exemplu din mediul școlar

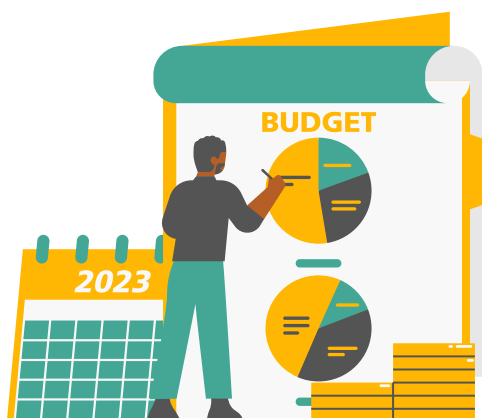
Katerina Stylianou, o profesoară cu multă experiență în lucrul cu tineri cu dizabilități, a împărtășit faptul că jocul MAYFIN a fost foarte bine primit de către elevii ei. Ea a subliniat cum grafica atractivă și mini-jocurile interactive le-au captat atenția și au făcut ca învățarea despre educația financiară să fie plăcută și accesibilă.

„Pentru mulți dintre elevii mei, conceptele financiare abstracte, precum economisirea sau bugetarea, sunt greu de înțeles doar prin manuale”, a explicat Katerina. „Dar cu MAYFIN, au putut explora aceste idei într-un mod practic și am observat o creștere reală a încrederii lor.”

Ea a subliniat că jocul a reușit să simplifice conceptele financiare complexe, ajutându-i pe elevi să își dezvolte încrederea în gestionarea banilor. Katerina este optimistă în privința potențialului jocului de a transforma educația financiară și l-a recomandat ca un instrument atractiv, care motivează elevii să participe activ.

În centrele pentru tineret (educație non-formală)

Eleni Kyriakou, o educatoare care lucrează cu tineri defavorizați din punct de vedere socio-economic, și-a exprimat satisfacția față de scenariile cuprinzătoare și practice ale jocului. Ea a observat că jocul i-a ajutat pe tineri să înțeleagă mai bine conceptele financiare și să le aplice în situații cotidiene, sporindu-le încrederea financiară.



“Ceea ce mi-a plăcut cel mai mult a fost modul în care jocul îi pune pe tineri în situații realiste cu care se pot identifica”, a spus Eleni. „Le oferă șansa de a lua decizii, de a vedea rezultatele și de a învăța într-un mod care le conferă putere, mai degrabă decât teoretic.”

Eleni a subliniat că jocul a stimulat și un sentiment pozitiv de identitate europeană în rândul participanților. Ea consideră MAYFIN un instrument inovator și incluziv, care poate fi adaptat pentru a răspunde nevoilor diverse ale cursanților, și a apreciat potențialul său de a îmbunătăți educația financiară în diferite contexte de lucru cu tinerii.

3.7 Cum să integrezi gamificarea în practica muncii cu tinerii

O gamificare eficientă necesită o planificare atentă, intenții clare și o înțelegere profundă a cursanților. Iată câteva recomandări cheie:



Sfaturi pentru facilitatori și educatori

1

Stabiliți obiective clare

Decideți ce doriți ca tinerii să învețe (de exemplu, economisirea, gestionarea bugetului, luarea deciziilor)

2

Începeți simplu

Începeți cu activități ușoare pentru a vă spori încrederea și a reduce teama de eșec.

3

Combină munca în echipă cu distracția

Combinați competiția prietenoasă cu sarcini de grup pentru a încuraja cooperarea.

4

Folosiți povești

Încadrați jocul în situații din viața reală pentru a-l face mai captivant.

5

Adaptați-vă la grupul dvs.

Adaptați jocul în funcție de vârstă, abilități și interese. Păstrați-l simplu pentru jucătorii mai tineri.

6

Lăsați tinerii să ajute

Invitați-i să schimbe regulile sau să creeze noi provocări. Acest lucru stimulează creativitatea și spiritul de inițiativă.

7

Discuție după joc

Puneți întrebări precum „Ce ai învățat?” sau „Ce ai face diferit?”

8

Combinați cu alte instrumente

Folosiți jurnale, dezbateri sau artă pentru a consolida învățarea.

9

Sărbătoriți progresul

Folosiți insigne, certificate sau un panou al succeselor pentru a recunoaște realizările.

Adaptarea jocului la diverse grupuri și contexte

1

Fă-l să fie ușor de înțeles

Folosiți denumiri locale, monedă locală și situații financiare reale care se potrivesc cu lumea participanților.

2

Păstrați-l accesibil

Utilizați instrucțiuni simple, mai multe limbi, fonturi mari sau audio pentru a ajuta toți cursanții, inclusiv cei cu dizabilități.

3

Oferiți diferite formate

Oferiți versiuni tipărite sau offline pentru locurile cu acces limitat sau fără acces la internet sau dispozitive.

4

Mix de vârste

Tinerii mai mari să-i ajute pe cei mai mici, încurajând munca în echipă și mentoratul.

5

Utilizați subiecte locale

Includeți teme care corespund vieții sociale și economice a comunității.

6

Personalizați opțiunile

Permiteți jucătorilor să aleagă personaje sau obiective care corespund propriilor lor vise pentru a le spori motivația.

7

Fii sensibil

Evitați subiectele delicate care ar putea supăra unii tineri sau oferiți modalități de a le ocoli în siguranță.



3.8 Concluzie

Gamificarea, așa cum o demonstrează jocul MAYFIN, oferă o modalitate practică și captivantă de a educa tinerii. Aceasta îi ajută pe tineri să învețe prin experiență într-un mediu sigur, dezvoltând abilități utile în viața reală, dincolo de simplele cunoștințe financiare, inclusiv luarea deciziilor și responsabilitatea. MAYFIN promovează gândirea critică în ceea ce privește banii, consolidând încrederea și reziliența.

Gamificarea îmbunătățește educația prin creșterea implicării, motivației, incluziunii și responsabilizării. În contextul în care Europa se confruntă cu provocări precum șomajul în rândul tinerilor și dezinteresul social, instrumente precum MAYFIN oferă soluții relevante și inovatoare.

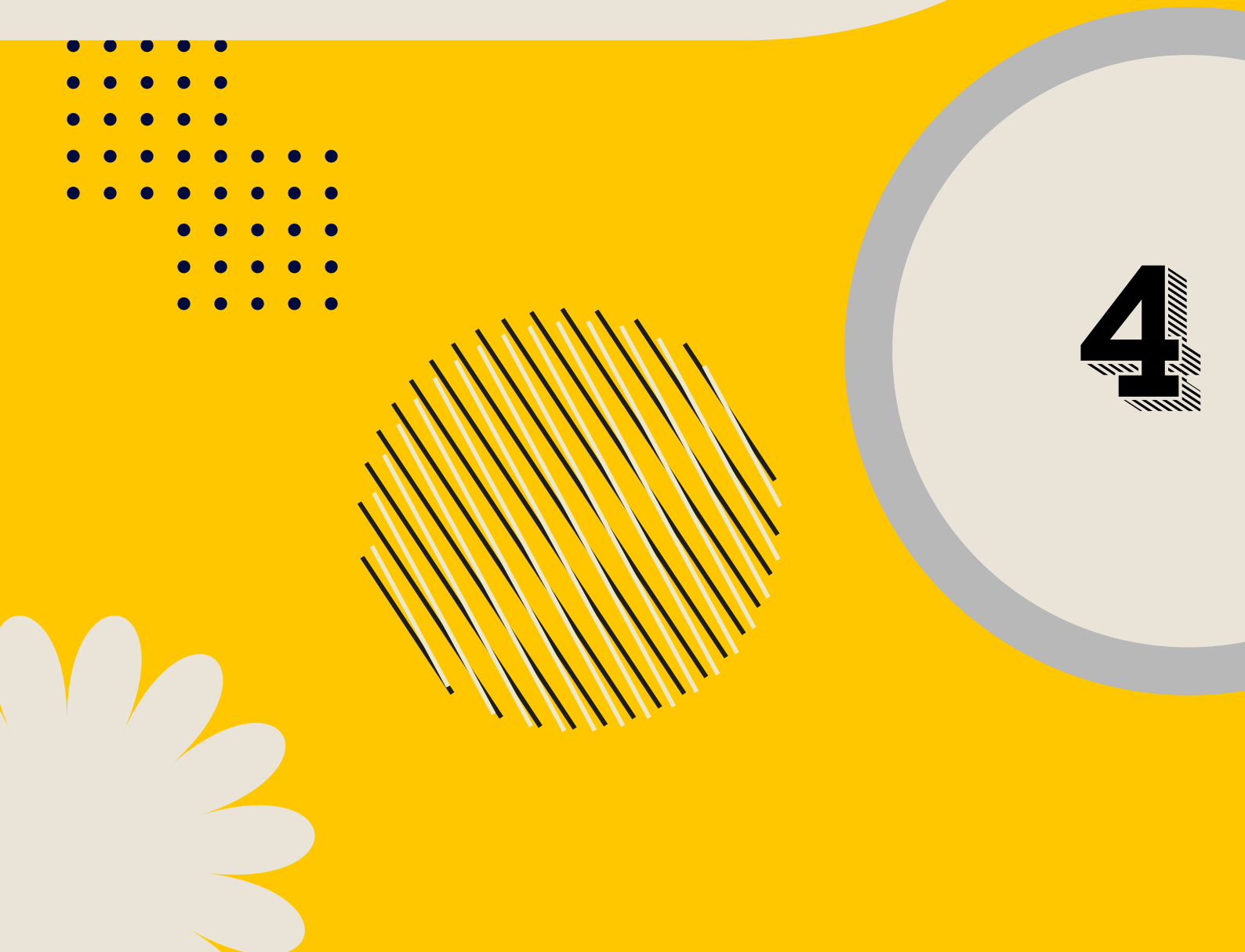
În cele din urmă, gamificarea completează metodele tradiționale de predare, încurajând educatorii să adopte abordări de învățare active, incluzive și semnificative, care pregătesc tinerii pentru viitor.





ÎNVATÂND DIN TRECUT

UTILIZAREA REZULTATELOR CERCETĂRII ÎN EDUCATIE



4

4.1 De ce istoria este importantă în educația financiară

Când vorbim cu tinerii despre bani, uităm adesea că atitudinile lor s-au format de-a lungul timpului. Aceste perspective provin din poveștile transmise în familie, din titlurile pe care le-au citit crescând și din memoria colectivă a momentelor care au perturbat economii întregi: o recesiune care i-a afectat pe părinții lor, o schimbare monetară care i-a derutat pe bunicii lor sau șomajul brusc din comunitatea lor.

Înțelegerea acestor experiențe istorice nu înseamnă memorarea unor date. Înseamnă recunoașterea modului în care se formează obiceiurile, temerile și așteptările financiare. Pentru mulți, comportamentele legate de bani sunt învățate indirect – din modul în care familia lor a gestionat adversitățile sau din tipul de riscuri considerate „normale” în mediul lor.

Ajutarea tinerilor să exploreze istoria economică a propriului lor țări și să o compare cu cea a altor țări le deschide ușa către o mai profundă înțelegere a finanțelor. O înțelegere care depășește cifrele și bugetele și include cultura, reziliența și lecțiile învățate de la generațiile anterioare. Această perspectivă conferă mai multă importanță deciziilor lor actuale și îi ajută să abordeze viitorul cu mai multă conștientizare și încredere.



Rezultate cheie ale cartografierii experiențelor economice naționale

PR1 — „Cartografierea experiențelor economice naționale: învățând din trecut pentru a pregăti viitorul” — a fost primul rezultat al proiectului MAYFIN. Obiectivul său a fost cercetarea și analiza evenimentelor economice cheie din fiecare țară parteneră care au modelat comportamentele financiare colective, atitudinile și politicile publice.

Fiecare partener a elaborat un calendar al principalelor evenimente financiare naționale din ultimii 30-40 de ani, însoțit de reflecții asupra modului în care aceste evenimente au afectat încrederea cetățenilor în instituții, obiceiurile de economisire, utilizarea creditelor și așteptările în materie de securitate financiară. Analiza comparativă a arătat modul în care cultura financiară variază în Europa, revelând în același timp elemente comune: conștientizarea determinată de criză, decalaje generaționale în materie de cunoștințe și moștenirea tranzițiilor economice.

4.2 De ce este relevant pentru educația tinerilor

De ce este relevant?



Tinerii din Europa se confruntă astăzi cu o mare incertitudine economică. Inflația, lipsa locuințelor, datoriile studentești și nesiguranța locului de muncă fac parte din realitatea lor de zi cu zi. Cu toate acestea, mulți dintre ei nu dispun de instrumentele necesare pentru a înțelege de ce lucrurile stau așa:

- Corelarea educației financiare cu evenimentele istorice permite educatorilor să:
- Să explice rădăcinile sistemelor economice actuale și ale inegalităților.
- Să arate impactul deciziilor politice asupra vieții financiare de zi cu zi.
- Să încurajeze reflecția asupra atitudinilor culturale (de exemplu, economisirea vs. creditul, asumarea riscurilor vs. prudența).
- Să facă legătura între istoria economică, conștientizarea civică și luarea de decizii în cunoștință de cauză.

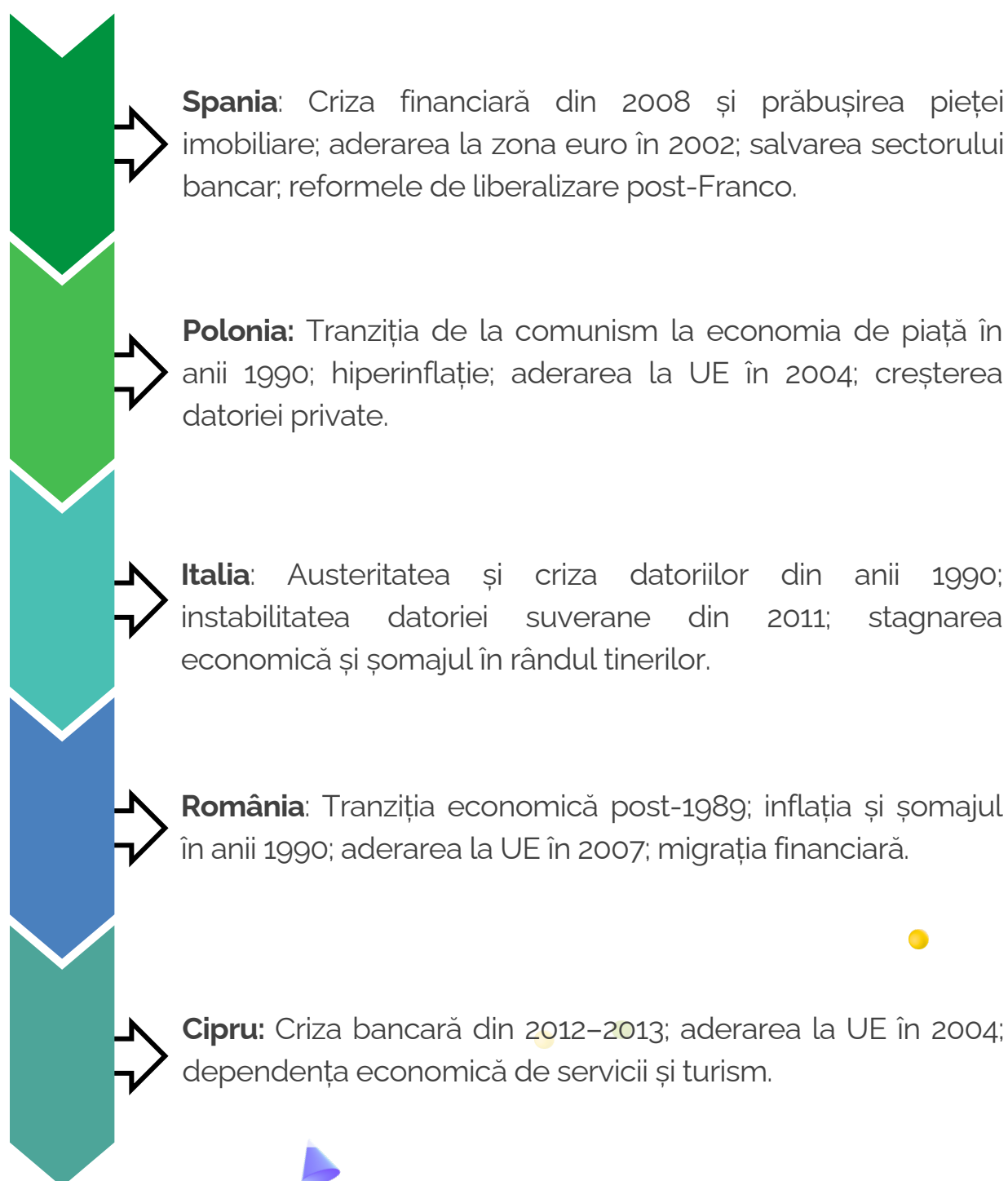


Prin integrarea jocului MAYFIN într-o narațiune mai amplă, îi încurajăm pe tineri nu numai să se joace, ci și să înțeleagă *de ce* scenariile cu care se confruntă sunt importante.



4.3 Rezumat cronologic: evenimente economice naționale

Diferitele evenimente detaliate în rezumat ajută cursanții să înțeleagă de ce diferite țări au niveluri diferite de încredere financiară, adoptare digitală sau toleranță la risc. Mai jos este un scurt rezumat al evenimentelor cheie din fiecare țară parteneră identificată în PR1 „Cartografierea experiențelor economice naționale”:



4.4 Integrarea istoriei în experiența jocului MAYFIN

Una dintre cele mai mari provocări în educația financiară este aceea de a-i ajuta pe tineri să vadă banii nu doar ca pe niște cifre sau reguli, ci ca pe ceva profund legat de viața reală – familiile noastre, comunitățile și trecutul nostru comun. Deciziile financiare nu se iau în vid. Ele sunt modelate de poveștile pe care le-am auzit, de evenimentele pe care le-am trăit și chiar de modul în care generațiile anterioare au învățat să facă față incertitudinii.

Aici jocul MAYFIN devine mai mult decât o simplă simulare. Devine un instrument de reflecție asupra modului în care obiceiurile financiare – și temerile sau speranțele care stau la baza acestora – își au rădăcinile în istorie. Scenariile jocului oglindesc tipurile de situații cu care s-au confruntat multe familii din Europa: pierderea locului de muncă, locuințe instabile, creșterea costurilor sau provocarea de a o lua de la zero. Și aceste situații provin adesea din schimbări economice mai profunde.

Cum pot educatorii să introducă această dimensiune istorică în joc?



Începeți prin a prezenta pe scurt un eveniment economic important din trecutul recent al țării, cum ar fi criza din 2008 din Spania sau trecerea la euro. Nu este necesar să fie o prelegere. O poveste scurtă, un titlu de știri din acea perioadă sau chiar o anecdotă personală pot fi suficiente pentru a-i ajuta pe cursanți să se pună în pielea cuiva care ia decizii dificile într-un context complicat.



În timpul jocului: Invitați la reflecție

În timp ce elevii joacă, încurajați-i să se gândească: această decizie ar fi diferită dacă ar fi trăit o criză financiară? Ce s-ar întâmpla dacă părinții lor și-ar fi pierdut locul de muncă sau economiile lor ar fi pierdut brusc din valoare? Aceste întrebări contribuie la empatie și profunzime în alegerile pe care le fac în joc.



După joc: Conectează punctele

Odată ce jocul s-a terminat, acordați timp pentru a discuta. Întrebați elevii ce i-a surprins, ce a fost dificil și dacă văd paralele cu evenimente despre care au învățat sau au auzit de la familiile lor. O scurtă discuție sau un exercițiu de reflecție poate transforma jocul într-o experiență de învățare.



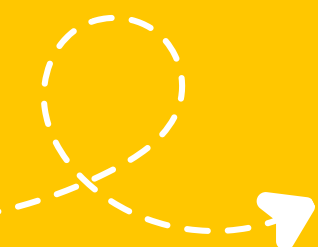
Aprofundare: Reimaginați scenariul

Pentru grupurile mai avansate, invitați cursanții să reprojeteze un scenariu MAYFIN ca și cum ar fi fost stabilit într-un moment istoric specific. Cum ar schimba povestea faptul de a trăi în România în anii 1990 sau în Cipru în 2013? Cu ce provocări s-ar confrunta personajul? Acest lucru încurajează creativitatea și gândirea critică.

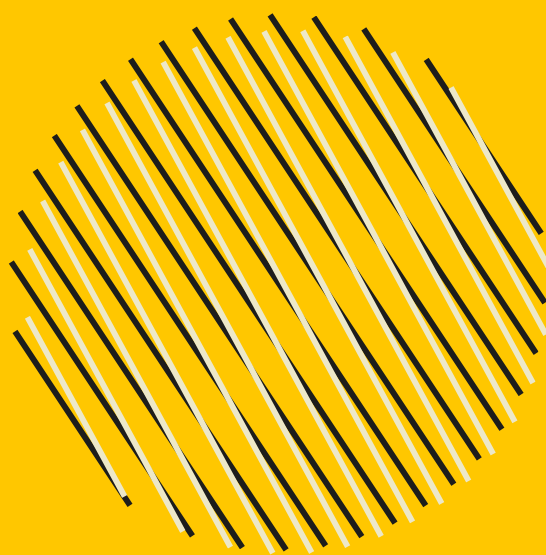
4.5 Concluzie

Prin corelarea cunoștințelor financiare cu evenimente istorice, educatorii pot oferi tinerilor o înțelegere mai profundă a modului în care se formează comportamentele financiare. Concluziile PR1 și scenariile istorice ajută elevii să facă legătura între trecut și prezent, stimulând gândirea critică, empatia și luarea de decizii în cunoștință de cauză. În combinație cu jocul MAYFIN, această abordare transformă educația financiară într-o experiență semnificativă, captivantă și reflexivă.





JOCUL ONLINE MAYFIN



5



5. Introducere

Într-o epocă în care educația financiară este recunoscută din ce în ce mai mult ca o competență esențială în viață, sunt necesare instrumente inovatoare pentru a pregăti cursanții pentru luarea deciziilor financiare în lumea reală. Jocul online MAYFIN, dezvoltat în cadrul proiectului Erasmus+ „MAYFIN – Make Your Financial Future” (Construiește-ți viitorul financiar), este unul dintre aceste instrumente.

Acest joc educativ captivant, bazat pe scenarii, promovează educația financiară și gândirea critică, ajutând jucătorii de toate vârstele să-și dezvolte cunoștințele financiare și încrederea în luarea deciziilor.

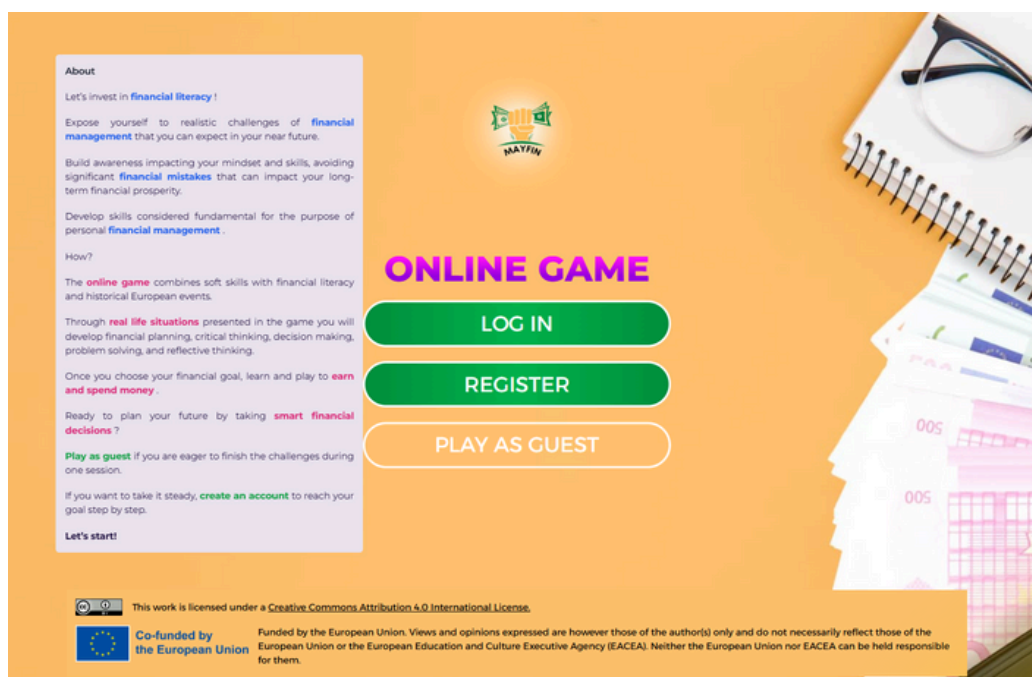
Disponibil la <https://mayfin.erasmus.site/game>, jocul combină povestirea interactivă cu scenarii financiare din viața reală pentru a încuraja dezvoltarea abilităților practice de viață. Este conceput pentru a fi atât educativ, cât și accesibil, permițând utilizatorilor să exploreze provocări legate de bugetare, cheltuieli, economisire și investiții într-un mediu de învățare bogat din punct de vedere vizual și contextual.

5.1. Structura jocului și fluxul de învățare

La accesarea jocului, utilizatorii sunt întâmpinați de un ecran de start care conține o introducere clară și motivantă:

“Să investim în educația financiară! Expune-te provocărilor realiste ale gestionării financiare cu care te poți confrunta în viitorul apropiat...”

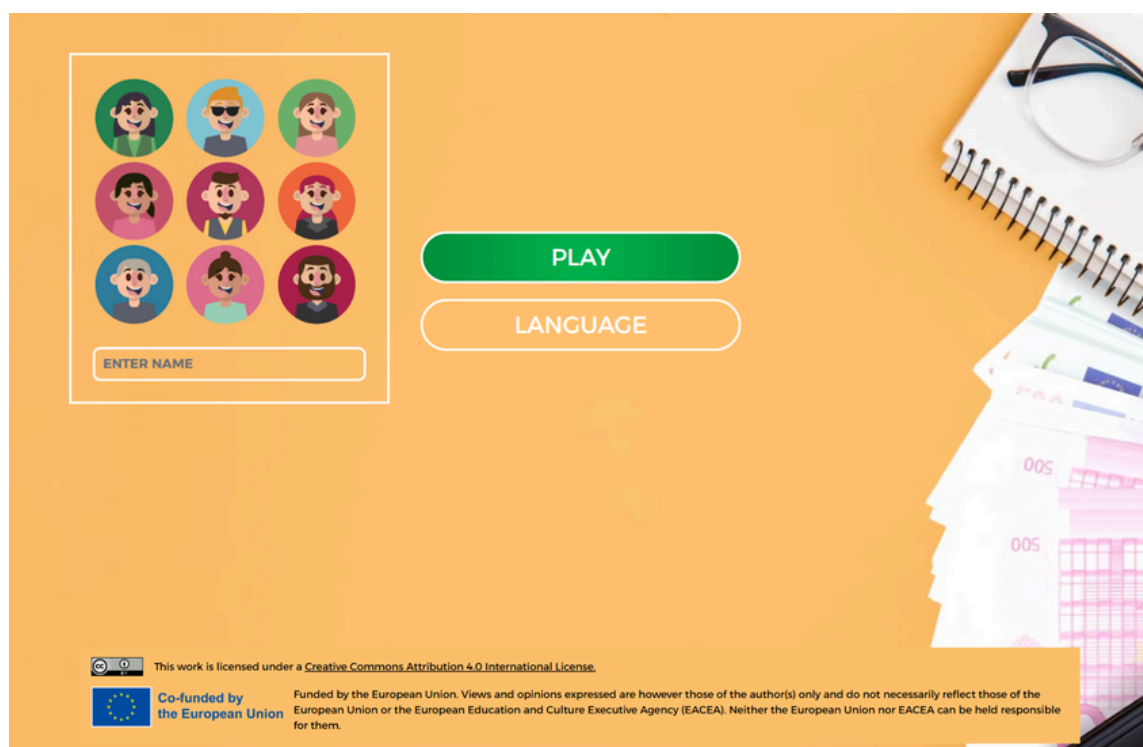
Acest mesaj inițial stabilește tonul și obiectivele jocului: simularea unor provocări financiare realiste și ajutorarea jucătorilor să dezvolte abilități cheie necesare pentru o sănătate financiară personală pe termen lung.



După ce citește introducerea de pe ecranul principal, utilizatorul este **invitat să-și personalizeze experiența schimbând limba jocului și alegând un avatar care** îl reprezintă cel mai bine. Este prezentată o selecție de personaje diverse, ilustrate, permițând utilizatorilor să o aleagă pe cea cu care se simt cel mai conectați. Această personalizare vizuală adaugă un sentiment de identitate și imersiune pe măsură ce jucătorii avansează în joc.

Odată ce avatarul a fost ales, utilizatorul este invitat **să introducă numele de utilizator dorit**. Dacă utilizatorul alege să creeze un cont, numele de utilizator va fi salvat pentru conectări viitoare, permițându-i să-și continue călătoria către obiectivul financiar pe parcursul mai multor sesiuni.

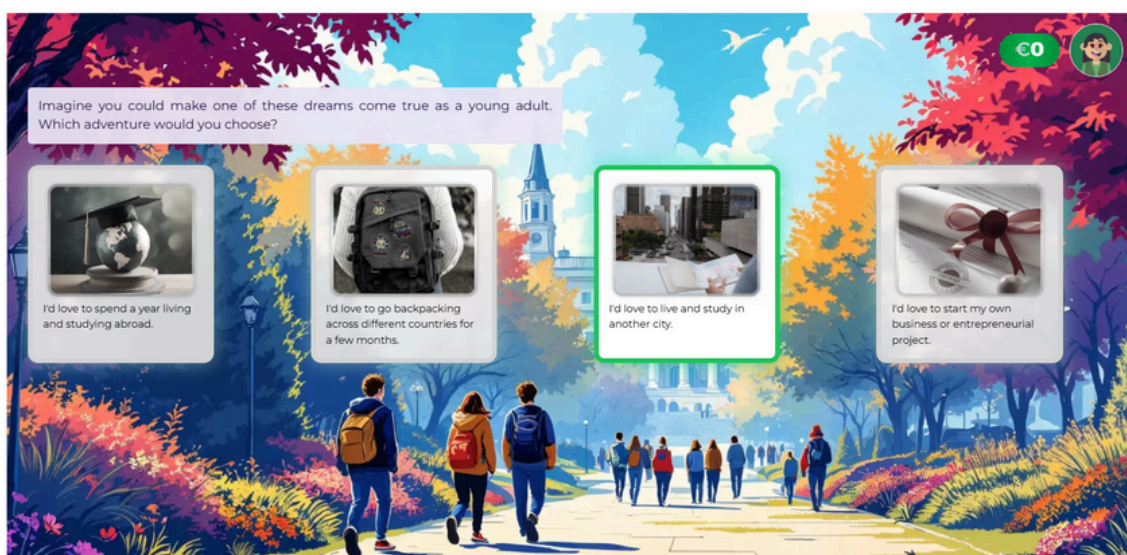
Acest pas de personalizare ajută la crearea unei experiențe mai captivante și mai ușor de înțeles, pregătind terenul pentru luarea unor decizii bine gândite pe parcursul jocului.



5.3 Desfășurarea jocului

Jocul este structurat în **27 de capitole tematice**, fiecare reprezentând o provocare financiară sau de viață diferită. Aceste capitole nu sunt doar diverse, ci și logice din punct de vedere secvențial, ghidând cursantul printr-o serie de situații de viață, de la alegerea unui obiectiv financiar până la luarea deciziilor privind cheltuielile zilnice.

Jucătorii încep prin a alege unul dintre mai multe **obiective financiare**, care servesc drept motivații generale pe tot parcursul jocului. Aceste obiective pot include economisirea pentru educație, achiziționarea unei case, călătorii sau începerea unei mici afaceri. Pe baza obiectivului selectat, utilizatorii navighează apoi printr-o serie de decizii de viață, fiecare contribuind la progresul lor financiar sau afectându-l.



Fluxul de învățare este într-o oarecare măsură neliniar – utilizatorii pot reveni la capitole sau pot alege căi diferite, dar consecințele deciziilor rămân constante. Unele capitole includ mini-jocuri sau interacțiuni care testează abilități precum gestionarea bugetului sau luarea deciziilor sub presiune.

Jucătorii pot alege să:

- **Joacă ca invitat**, terminând jocul într-o singură sesiune.
- **Creează un cont**, permițându-le să revină la joc și să-și continue progresul în orice moment.

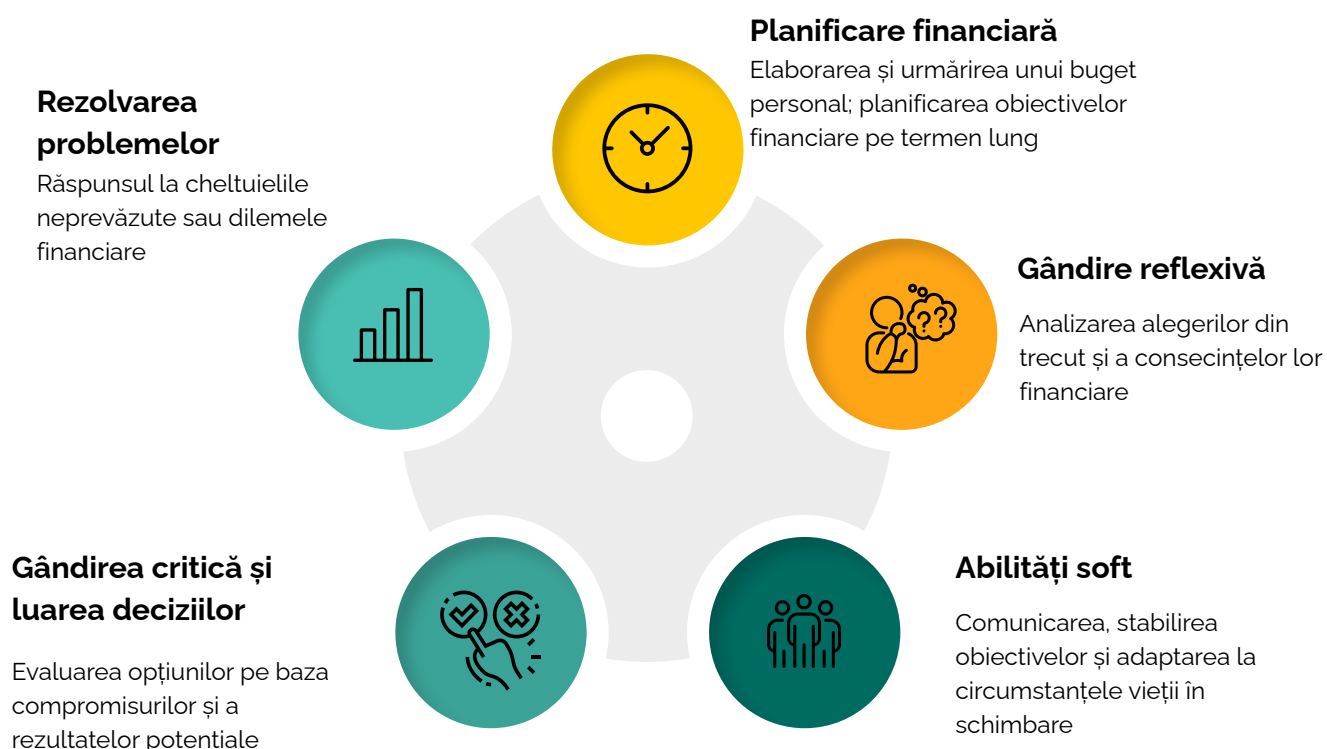
5.4 Tipuri de scenarii și obiective educaționale

Fiecare capitol al jocului MAYFIN se bazează pe scenarii reale cu care se confruntă de obicei tinerii adulți. Accentul nu se pune doar pe deciziile financiare, ci și pe planificarea vieții, valori și priorități personale. Exemple de scenarii includ:

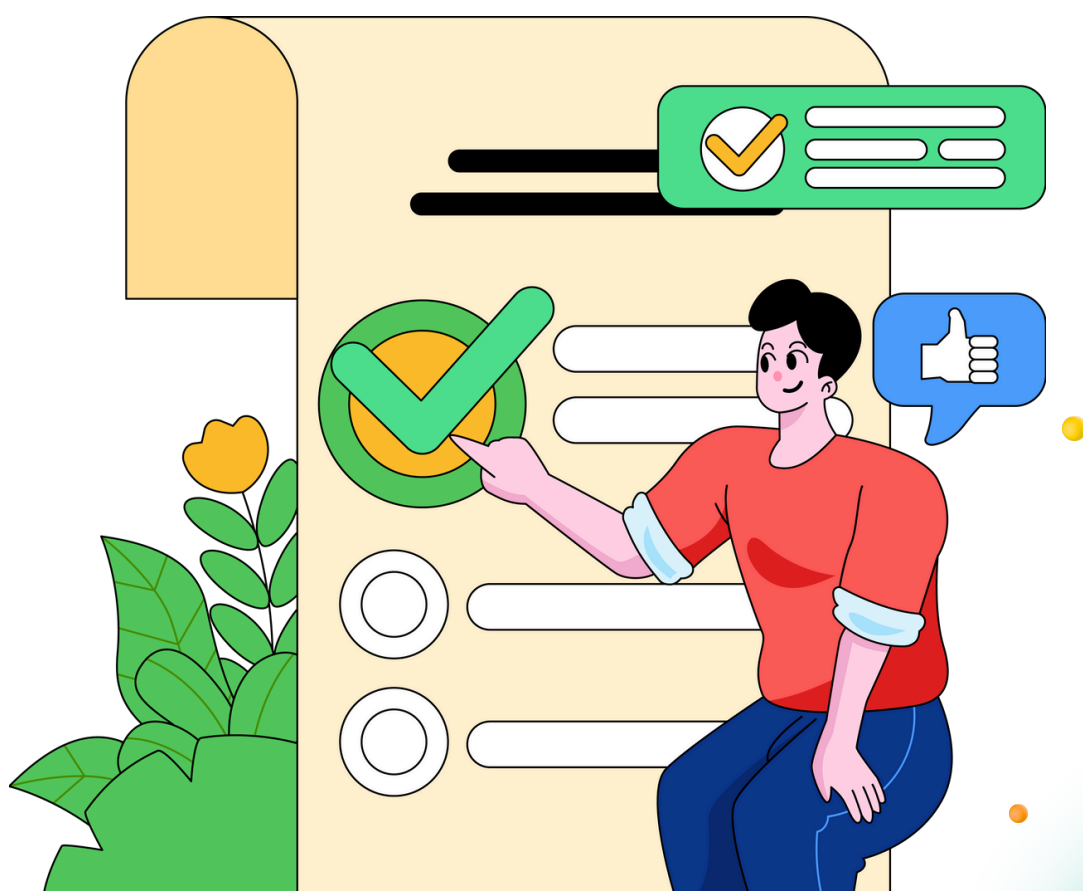
- **Găsirea unui loc de locuit:** compararea opțiunilor de închiriere, înțelegerea costurilor locative, gestionarea cheltuielilor neprevăzute.
- **Alegerea unui loc de muncă:** luând în considerare salariul, satisfacția profesională, stabilitatea și locația.
- **Gestionarea transportului:** compararea transportului public, a deținerii de mașini și a eficienței costurilor.
- **Cumpărături responsabile:** evitarea achizițiilor impulsive, stabilirea unui buget pentru necesități, înțelegerea diferenței dintre dorințe și nevoi.
- **Achitarea datoriilor și economisirea pentru situații de urgență:** înțelegerea ratelor dobânzilor, a plăților minime și a impactului pe termen lung al comportamentelor financiare.



5.5 Obiective educaționale



Fiecare decizie din joc consolidează aceste competențe de bază, promovând nu numai dobândirea de cunoștințe, ci și schimbarea comportamentală și atitudinală față de finanțe.



5.6 Acces tehnic, versiuni lingvistice și compatibilitatea platformei

Jocul Online MAYFIN este o aplicație web, accesibilă prin browsere moderne, fără a fi necesare descărcări sau instalări. Este optimizat în principal pentru utilizarea pe desktop și laptop, deși poate fi accesibil și pe dispozitive mobile, în funcție de browserul și dimensiunea ecranului utilizatorului.

Versiuni lingvistice

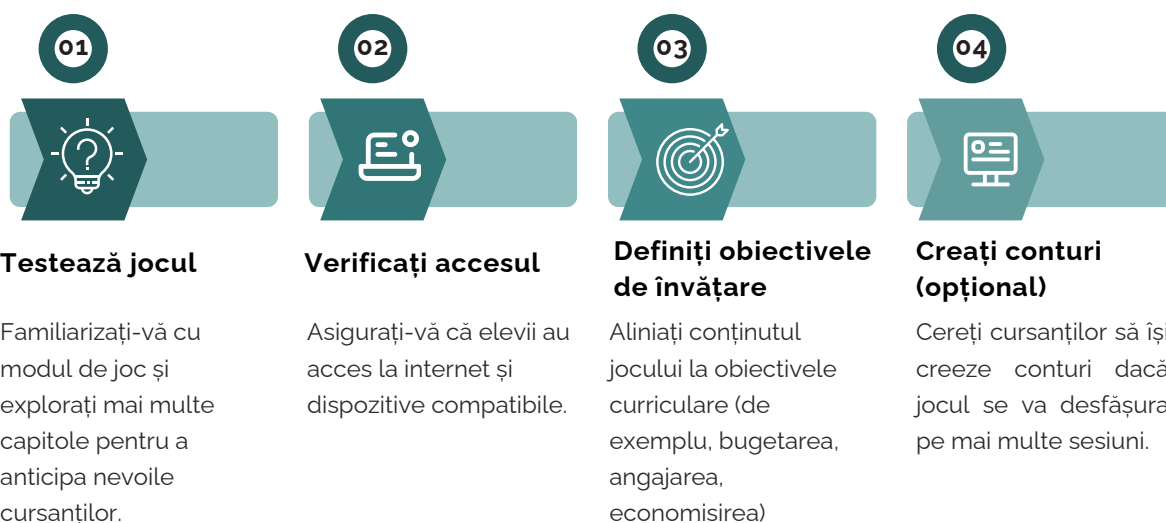
Jocul este disponibil în șase limbi europene, în afară de engleză, ceea ce îl face potrivit pentru utilizarea într-o varietate de contexte educaționale. Acest design multilingv susține învățarea incluzivă și face ca instrumentul să fie extrem de adaptabil pentru diverse săli de clasă și medii de învățare din întreaga Europă.



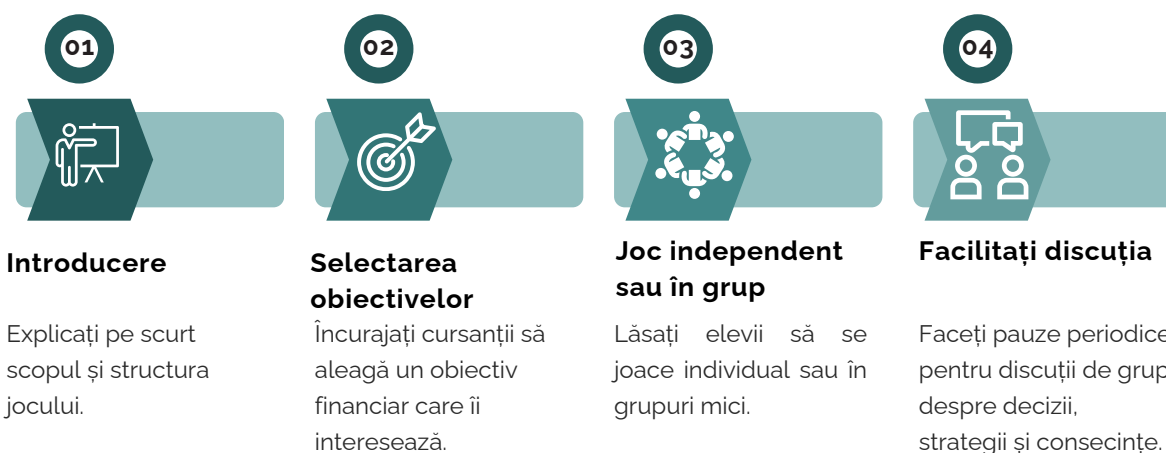
5.7 Instrucțiuni pentru facilitatori

Jocul online MAYFIN este o aplicație web, accesibilă prin intermediul browserelor moderne, fără a fi necesară descărcarea sau instalarea. Este optimizat în principal pentru utilizarea pe desktop și laptop, deși poate fi accesibil și pe dispozitive mobile, în funcție de browserul utilizatorului și de dimensiunea ecranului.

Pregătire



Derularea sesiunii



Închiderea sesiunii

DISCUTAȚI CONCLUZIILE PRINCIPALE

- 01** Rezumați principalele puncte de învățare din diferite capitole, concentrându-vă pe modul în care jucătorii și-au gestionat finanțele, au depășit obstacolele și și-au atins (sau ratat) obiectivele financiare.

ANALIZA PROCESULUI DECIZIONAL

- 02** Încurajați elevii să împărtășească deciziile pe care le-au considerat cele mai dificile și motivele pentru care le-au considerat astfel. Evidențiați compromisurile, consecințele și modul în care acestea se raportează la planificarea financiară din viața reală

REFLECTAȚI ASUPRA OBICEIURILOR PERSONALE

- 03** Cereți cursanților să identifice scenariile din joc care reflectă comportamentul sau obiceiurile lor financiare actuale. Discutați ce ar putea schimba sau îmbunătăți pe baza rezultatelor jocului.

CONECTAȚI CU VIAȚA REALĂ

- 04** Îndrumați elevii să facă paralele între experiențele lor din joc și situații din viața reală, cum ar fi gestionarea unui buget lunar, economisirea pentru o achiziție sau gestionarea cheltuielilor neprevăzute.

Adaptarea jocului la diferite grupe de vârstă sau medii de învățare

Elevii adolescenți (13–17)

- Folosiți jocuri ghidate cu mai multă interacțiune din partea profesorului.
- Puneți accentul pe concepte de bază precum gestionarea bugetului, distingerea între nevoi și dorințe sau gestionarea banilor de buzunar.

Adulți (18+)

- Prezentați jocul ca pe o oportunitate de dezvoltare profesională.
- Încurajați reflecția aprofundată și aplicarea în lumea reală (de exemplu, programe de educație financiară la locul de muncă).

Proiecte de grup pentru elevi adolescenți sau învățământ la distanță (13–17)

- Folosiți partajarea ecranului în cursurile online pentru a juca în echipe.
- Alocați capitole specifice ca teme pentru acasă, urmate de discuții în clasă.



5.5 Accesibilitate digitală și idei de adaptare offline

Jocul MAYFIN este conceput având în vedere accesibilitatea digitală:

- **Imagini cu contrast ridicat**
- **Fonturi lizibile**
- **Structură de navigare clară**

Cu toate acestea, pentru mediile cu acces digital limitat, educatorii pot adapta experiența offline:

Idei de adaptare offline

- **Cărți de scenariu:** Creați carduri imprimabile cu scenarii și opțiuni de joc. Elevii discută și aleg răspunsurile în grupuri.
- **Joc de rol:** Recreați capitolele sub formă de simulări în sala de clasă, cu roluri și căi de decizie
- **Fișe de lucru:** Utilizați fișele de lucru pentru a reproduce exercițiile de bugetare sau arborii decizionali din joc.

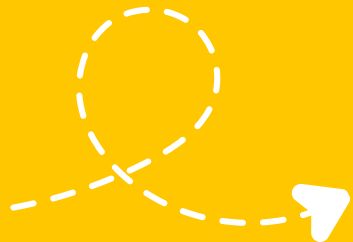
Acces direct la joc

Elevii și profesorii pot accesa jocul MAYFIN direct prin intermediul:

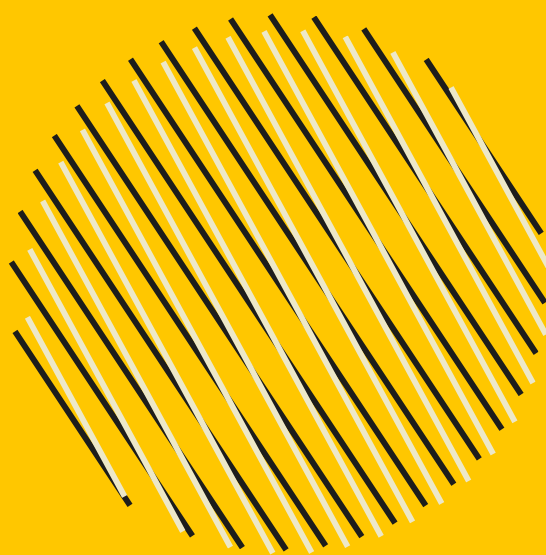
- <https://mayfin.erasmus.site/game>
- Sau prin pagina proiectului: <https://mayfin.erasmus.site/project-results/> făcând clic pe „Play” în secțiunea „Joc online”.

5.6 Concluzie

Jocul online MAYFIN oferă o modalitate bogată și practică de a introduce noțiuni de educație financiară prin învățare interactivă. Simulând provocările financiare ale vieții într-un format accesibil și multilingv, acesta pregătește cursanții să-și gestioneze viitorul cu încredere și competență. Fie că este utilizat în sălile de clasă, în programele de formare sau în contexte de învățare informală, MAYFIN se remarcă ca o resursă educațională puternică pentru luarea de decizii financiare inteligente.



PREZENTARE GENERALA A FOCUS GRUPURILOR/ INTERVIURILOR CU PROFESORI SI LUCRATORI DE TINERET



6



6.1 Scopul consultărilor

Grupurile de discuții și interviurile realizate în cele șase țări partenere au reprezentat un pas esențial în asigurarea relevanței și eficacității jocului MAYFIN și a ghidului metodologic. Aceste consultări au avut ca scop colectarea de informații directe de la educatori, lucrători de tineret și alte părți interesate care lucrează direct cu tinerii. Prin înțelegerea experiențelor, provocărilor și nevoilor acestora, proiectul a urmărit să creeze instrumente care să fie nu numai practice și adaptabile, ci și aliniate la realitățile diverselor contexte educaționale și culturale.

Obiectivele principale ale consultărilor au fost:

- Identificarea stării actuale a educației financiare în fiecare țară parteneră, inclusiv practicile, instrumentele și lacunele existente.
- Explorarea atitudinilor față de învățarea bazată pe jocuri și evaluarea potențialului jocului MAYFIN ca instrument educațional.
- Înțelegerea nevoilor specifice ale educatorilor și lucrătorilor cu tinerii pentru a implementa în mod eficient jocul și a oferi îndrumare în mediul lor.
- Evidențierea barierelor și a factorilor care facilitează adoptarea jocului MAYFIN, asigurându-se că produsul final este accesibil, incluziv și are un impact puternic.
- Colectarea de recomandări pentru integrarea jocului în medii educaționale formale și non-formale, cu accent pe promovarea educației financiare și a competențelor esențiale pentru viață.

Prin colectarea de informații calitative de la profesori, lucrători de tineret, personal ONG și actori educaționali, echipa proiectului a asigurat ca instrumentele finale – inclusiv jocul digital MAYFIN și prezentul ghid metodologic – să fie nu doar pedagogic bine fundamentate, ci și relevante, incluzive și practice în diverse contexte europene.



6.2 Ce am învățat de la educatori și lucrători de tineret

Grupurile de discuții și interviurile au oferit informații valoroase despre experiențele, provocările și perspectivele educatorilor și lucrătorilor cu tinerii din cele șase țări partenere. Aceste concluzii au evidențiat atât oportunitățile, cât și obstacolele în furnizarea educației financiare și încorporarea unor instrumente precum jocul MAYFIN în activitatea lor.



Mulți educatori au remarcat că educația financiară este încă subdezvoltată sau implementată în mod inconsecvent atât în contextul școlar, cât și în cel al activităților pentru tineri. În cadrul educației formale, aceasta se limitează adesea la lecții izolate în cadrul unor discipline precum matematica, educația civică sau studiile sociale, fără aplicații în viața reală sau o progresie structurată. În unele țări, precum Italia și Portugalia, educația financiară este susținută de strategii sau cadre naționale.

Cu toate acestea, punerea în aplicare variază foarte mult, în special între diferite grupuri socioeconomice. Educatorii se bazează frecvent pe metode tradiționale, cum ar fi exerciții din manuale, discuții și jocuri de rol, utilizând în mod limitat instrumentele digitale sau jocurile. În schimb, educatorii non-formali și lucrătorii de tineret adoptă abordări mai practice, inclusiv ateliere, simulări, dezbateri și elaborarea de bugete pe baza unor scenarii, deși se confruntă cu limitări în ceea ce privește timpul, resursele și accesul la instrumente bine concepute.

Participanții din toate țările au subliniat stresul financiar crescând în rândul tinerilor, în special în ceea ce privește inflația, obiceiurile de cheltuieli digitale și presiunile din partea culturii de consum. Educatorii au observat că mulți tineri se confruntă cu dificultăți în ceea ce privește gestionarea bugetului de bază, planificarea pe termen lung și înțelegerea creditelor și economiilor. Aceste provocări sunt adesea mai pronunțate în comunitățile defavorizate, unde îndrumarea la domiciliu este limitată.



În ciuda acestor obstacole, educatorii și-au exprimat entuziasmul față de metodele inovatoare și captivante, în special gamificarea, recunoscând potențialul acesteia de a implica elevii și de a face conceptele financiare abstracte mai ușor de înțeles. Deși mulți participanți aveau o experiență limitată în ceea ce privește jocurile educaționale, aceștia s-au arătat deschiși să utilizeze jocul MAYFIN, cu condiția ca acesta să fie ușor de utilizat, bine conceput și însoțit de instrucțiuni clare. Gamificarea a fost considerată deosebit de eficientă pentru motivarea elevilor, încurajarea experimentării și conectarea învățării la deciziile din viața reală.

Totuși, au fost identificate mai multe bariere în implementare. Acestea includ accesul limitat la infrastructură digitală, în special în zonele rurale sau slab finanțate, precum și lipsa de formare și de încredere a educatorilor în utilizarea instrumentelor digitale sau a jocurilor. În plus, constrângerile de timp din cadrul unor programe școlare deja aglomerate fac dificilă introducerea de noi instrumente. Unii educatori au remarcat, de asemenea, că unele conținuturi ar putea să nu rezoneze cu tinerii dezavantajați sau să nu reflecte realitățile lor cotidiene.

În ciuda acestor provocări, educatorii au subliniat factorii care ar putea facilita utilizarea cu succes a jocului MAYFIN. Ei au evidențiat importanța materialelor gata de utilizare, cum ar fi planurile de lecție, ghidurile și tutorialele video, pentru a simplifica pregătirea și implementarea. De asemenea, au considerat că localizarea conținutului pentru a reflecta realitățile culturale și socioeconomice este esențială pentru a asigura relevanța și capacitatea de identificare. Recunoașterea și sprijinul instituțional, cum ar fi acreditarea formării sau alinierea la programele naționale de învățământ, au fost, de asemenea, identificate ca factori motivaționali cheie pentru adoptare. În plus, au fost recomandate versiuni offline sau cu consum redus de date ale jocului, pentru a rezolva problemele de conectivitate și a asigura accesibilitatea pentru toți elevii.





Educatorii au subliniat importanța educației financiare pentru tineri, în special pentru cei defavorizați, care s-ar putea să nu beneficieze de îndrumare financiară acasă. Ei au evidențiat importanța oferirii de experiențe practice de învățare, care să depășească cunoștințele teoretice, pentru a dezvolta gândirea critică, capacitatea de luare a deciziilor și abilitățile de rezolvare a problemelor. Ei au considerat jocul MAYFIN un instrument promițător pentru a acoperi decalajul dintre conceptele financiare

Ascultând vocile profesorilor și ale lucrătorilor de tineret, proiectul a obținut o înțelegere mai profundă a provocărilor și oportunităților din educația financiară. Aceste perspective vor ghida dezvoltarea jocului MAYFIN și a ghidului său metodologic, asigurându-se că acestea sunt practice, incluzive și cu impact în diverse contexte educaționale.

Principalele nevoi pentru implementarea cu succes a educației financiare într-un cadru structurat și în curriculum.

- 1** Formarea și sprijinul pentru profesori sunt esențiale, incluzând programe cuprinzătoare, materiale gata de utilizare și dezvoltare profesională continuă. Recunoașterea, precum acordarea de certificate, poate motiva suplimentar cadrele didactice.
 - 2** Materialele accesibile și incluzive sunt esențiale, cu conținut localizat, limbaj simplificat și opțiuni atât digitale, cât și offline, pentru a asigura participarea tuturor elevilor, inclusiv a celor cu dizabilități.
 - 3** Sprijinul instituțional este vital, cu educația financiară integrată în strategiile naționale și susținută de autoritățile educaționale. Colaborarea cu ONG-uri și instituții financiare poate oferi resurse suplimentare.
 - 4** Metodele interactive de predare, precum gamificarea prin jocul MAYFIN și activitățile practice, cum ar fi jocurile de rol, au fost considerate esențiale pentru implicarea elevilor. De asemenea, sunt necesare instrumente de monitorizare și evaluări periodice pentru a măsura succesul și pentru a adapta programul după nevoie.
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Oportunități pentru succes în educația financiară non-formală

1. Mediuri de învățare flexibile: Contextul non-formal permite abordări creative și adaptabile, adaptate nevoilor diverselor grupuri, inclusiv tineri dezavantajați.

2. Implicare prin gamificare: Instrumentele interactive, precum jocul MAYFIN, fac educația financiară distractivă și relevantă, crescând motivația și participarea.

3. Accent practic, orientat spre viața reală: Activitățile precum jocurile de rol și simulările abordează direct provocările financiare reale, făcând învățarea imediat aplicabilă.

4. Oportunități de învățare între egali: Discuțiile de grup și exercițiile colaborative încurajează învățarea reciprocă, gândirea critică și munca în echipă.

5. Parteneriate comunitare: Colaborarea cu ONG-uri, instituții financiare și organizații locale sporește resursele, expertiza și conexiunile cu realitatea practică.



6.3 Context național

Înțelegerea contextului național este esențială pentru adaptarea educației financiare la provocările, oportunitățile și particularitățile culturale ale fiecărei țări. Concluziile obținute din focus grupuri și interviuri realizate în țările partenere au evidențiat variații semnificative în modul în care este abordată educația financiară, precum și nevoi și priorități specifice pentru o implementare de succes.

Polonia



Educația financiară în Polonia este inconsistentă și adesea informală, cu subiecte dispersate în materii precum matematica și educația civică. Profesorii nu dispun de resurse structurate și formare, iar instrumentele digitale sunt rar utilizate din cauza accesului limitat. Totuși, există un interes puternic pentru instrumentele gamificate, precum jocul MAYFIN, cu condiția ca acestea să fie ușor de implementat și susținute prin formarea profesorilor. Abordarea acestor lacune prin conținut localizat și instrumente practice poate îmbunătăți semnificativ educația financiară.

Spania



În Spania, educația financiară câștigă vizibilitate prin inițiative precum Planul de educație financiară, dar implementarea acestuia rămâne inegală. Educatorii non-formali se bazează adesea pe abordări practice, precum simulări și dezbateri, dar se confruntă cu limitări de resurse. Educatorii au subliniat necesitatea unui conținut localizat, a opțiunilor offline și a unor instrumente simple și ușor de utilizat pentru a implica tinerii defavorizați și a asigura incluziunea.

România



În România, educația financiară este opțională și depinde în mare măsură de fiecare școală și profesor în parte. Deși există o strategie națională pentru educația financiară, punerea în aplicare a acesteia este inegală, în special în zonele rurale. Profesorii s-au arătat deschiși față de instrumentele gamificate, dar au subliniat necesitatea unor ghiduri clare, a alinierii programelor școlare și a versiunilor offline pentru a depăși provocările legate de accesul la tehnologia digitală.

Cipru



Educația financiară în Cipru se află încă într-un stadiu incipient, strategiile naționale recente promovând includerea acesteia în sistemul de învățământ. Cu toate acestea, punerea în practică este limitată, iar educatorii se confruntă cu provocări precum pregătirea insuficientă și infrastructura digitală deficitară. Conținutul localizat, designul incluziv și sprijinul instituțional sunt esențiale pentru a face educația financiară accesibilă și relevantă pentru toți elevii.

Italia



Italia impune educația financiară și civică în școli, dar punerea în aplicare se bazează adesea pe metode tradiționale de predare. Educatorii au subliniat necesitatea unui conținut simplificat și localizat, care să reflecte realitățile elevilor defavorizați. Instrumentele gamificate, precum jocul MAYFIN, sunt considerate promițătoare, dar trebuie să fie ușor de utilizat și adaptabile la resursele digitale limitate din școli.



Portugalia



Portugalia dispune de un cadru național solid pentru educația financiară, dar punerea în practică variază în funcție de grupurile socioeconomice. Educatorii au subliniat importanța unui design incluziv, a resurselor offline și a conținutului localizat pentru a răspunde nevoilor elevilor defavorizați. Recunoașterea instituțională și stimulentele pentru educatori au fost, de asemenea, identificate ca factori motivaționali cheie pentru adoptarea acestui cadru.

6.4 Concluzie

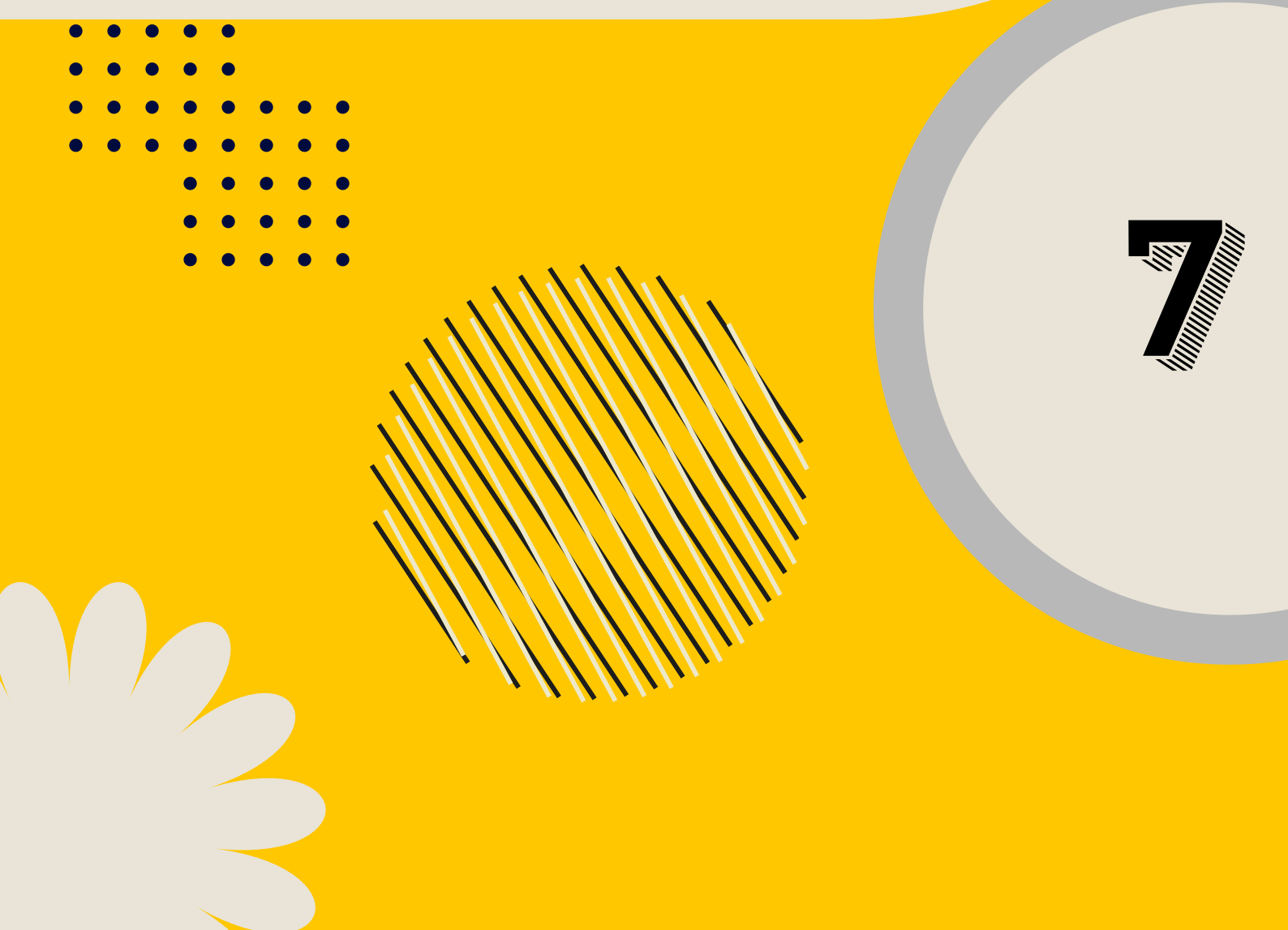
Informațiile obținute din grupurile de discuții și interviurile realizate în țările partenere evidențiază diversele provocări și oportunități în implementarea educației financiare. Deși fiecare țară se confruntă cu circumstanțe unice, au apărut teme comune: necesitatea unor resurse structurate și practice, conținut localizat și incluziv, precum și un sprijin instituțional și comunitar puternic. Educatorii și lucrătorii cu tinerii și-au exprimat entuziasmul față de instrumentele gamificate, precum jocul MAYFIN, recunoscând potențialul acestora de a implica elevii și de a face conceptele financiare mai ușor de înțeles.

Cu toate acestea, implementarea cu succes necesită eliminarea unor obstacole precum infrastructura digitală limitată, lipsa de formare și necesitatea unui conținut care să rezoneze cu tinerii defavorizați. Prin adaptarea educației financiare la contextul național, furnizarea de instrumente accesibile și încurajarea colaborării între educatori, instituții și parteneri comunitari, proiectul MAYFIN poate oferi tinerilor competențe financiare esențiale.

În cele din urmă, concluziile din acest capitol subliniază importanța ascultării educatorilor și a lucrătorilor cu tinerii, ale căror opinii sunt extrem de valoroase în elaborarea unor programe de educație financiară eficiente, incluzive și cu impact. Cu sprijinul lor și cu resursele potrivite, educația financiară poate deveni o experiență de învățare transformatoare pentru tinerii din întreaga Europă.



**SPRIJINIREA
CURSANȚILOR ÎN
UTILIZAREA
REZULTATELOR
MAYFIN
(ÎNCADRARE PRACTICĂ)**



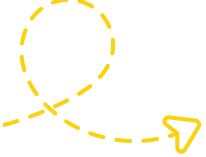
7

7.1 Introducerea jocului în practica educațională

Unul dintre avantajele cheie ale jocului MAYFIN este versatilitatea sa. Acesta nu este conceput exclusiv pentru cursurile de economie sau programele de educație financiară — dimpotrivă. Educația financiară este o competență universală, relevantă pentru toți tinerii, indiferent de pregătirea academică sau de parcursul profesional. Indiferent dacă un elev se pregătește pentru formare profesională, universitate sau intrarea pe piața muncii, înțelegerea modului de gestionare a banilor este fundamentală pentru luarea de decizii informate și independente în viața de zi cu zi.

Din acest motiv, jocul MAYFIN poate fi integrat într-o mare varietate de contexte de învățare. Puteți alege să îl utilizați în cadrul unui **program de educație civică sau de abilități de viață**, să îl integrați în **atelier de dezvoltare personală** sau să îl introduceți în spații în care tinerii explorează teme precum independența, bunăstarea sau planificarea viitorului. Chiar și materii precum matematica, studiile sociale sau competențele digitale oferă puncte de intrare naturale pentru abordarea temelor jocului. În contextul educației non-formale, poate fi o activitate excelentă pentru a încuraja discuții deschise despre provocările din viața reală, pentru a stimula curiozitatea și pentru a construi încrederea într-un mediu favorabil și ludic.

Ceea ce contează cel mai mult nu este domeniul de studiu, ci **experiența de învățare** pe care doriți să o creați. Jocul servește ca un instrument flexibil pentru a deschide discuții despre finanțele personale, luarea deciziilor și planificarea pe termen lung. Prin adaptarea modului și a locului în care este utilizat jocul, educatorii și lucrătorii cu tinerii pot face învățarea financiară accesibilă și relevantă, indiferent de context.



7.2 Sincronizare, structură și integrare

Atunci când intenționați să utilizați jocul MAYFIN într-un cadru educațional, unul dintre primele aspecte de luat în considerare este modul în care puteți gestiona timpul și integra activitatea în mod semnificativ în obiectivele dvs. de învățare mai largi. Jocul a fost conceput pentru a oferi flexibilitate: poate funcționa ca o sesiune unică sau ca parte a unui parcurs de învățare mai lung, în funcție de context și de nevoile cursanților dvs.

O sesiune scurtă și concentrată, de aproximativ 60 de minute, poate deja introduce teme cheie de educație financiară, stârni curiozitatea și deschide discuții. Cu toate acestea, mulți educatori consideră că acordarea unui timp mai îndelungat cursanților — printr-o sesiune de 90 de minute sau un format de mai multe zile — permite o implicare mai profundă atât în conținutul jocului, cât și în reflecțiile pe care acesta le inspiră.

Este important de menționat că experiența jocului implică un număr semnificativ de concepte și o varietate de provocări, fiecare dintre acestea necesitând atenție, luarea de decizii și, uneori, chiar învățarea prin încercări și erori. Unii cursanți pot avea nevoie de mai mult timp pentru a citi și a înțelege pe deplin fiecare scenariu, în special cei care se confruntă cu concepte financiare pentru prima dată. Alții pot beneficia de pauze pentru a pune întrebări, a împărtăși impresii cu colegii sau pur și simplu pentru a reflecta asupra semnificației unei anumite decizii în viața reală.

Din aceste motive, este foarte recomandat să evitați să vă grăbiți în timpul jocului. În schimb, încercați să creați o atmosferă **relaxată, propice explorării**, în care cursanții să se simtă liberi să-și ia timpul necesar, să facă greșeli și să învețe în ritmul propriu. Poate fi mai valoros să explorați în profunzime câteva scenarii – acordând timp pentru discuții ghidate sau reflecții individuale – decât să parcurgeți rapid fiecare nivel. Puteți alege să opriți jocul în anumite momente pentru a iniția o conversație de grup, a clarifica terminologia sau a discuta despre modul în care o anumită situație se raportează la lumea reală.



7.3 Educatorul ca facilitator și ghid

Deși jocul oferă cadrul, educatorul sau lucrătorul cu tinerii este cel care dă viață experienței. Înainte de începerea sesiunii, o scurtă introducere poate ajuta cursanții să înțeleagă ce înseamnă educația financiară și de ce este importantă. În timpul jocului, rolul tău este să observi, să sprijini și să îndrumi – nu să intervii în fiecare decizie, ci să fii prezent când apar întrebări sau când cursanții au nevoie de ajutor pentru a face legătura între alegerile din joc și concepte mai largi.

După sesiune, este esențial să se facă un rezumat. Încurajarea învățării între colegi este o modalitate eficientă de a activa gândirea critică și de a construi încrederea. Discuțiile în grupuri mici, luarea deciziilor în colaborare și schimbul deschis de perspective permit cursanților să proceseze ceea ce au experimentat și să-și testeze ipotezele într-un mediu sigur. În calitate de facilitator, poți contribui la crearea condițiilor necesare pentru ca acest dialog să se desfășoare în condiții optime: stabilind un ton de deschidere și respect, încurajând întrebările și asigurându-vă că fiecare voce este ascultată.

Sprijinirea incluziunii și a nevoilor diverse de învățare

Unul dintre punctele forte ale jocului MAYFIN constă în potențialul său de a promova experiențe de învățare colaborative și semnificative, care depășesc limitele ecranului. Pe măsură ce tinerii se implică în scenariile jocului – navigând prin dileme legate de buget, planificare pe termen lung și decizii financiare din viața reală – ei sunt invitați să reflecteze asupra propriilor vieți, valori și obiective viitoare. Acest proces devine și mai puternic atunci când este ghidat și susținut de un educator sau un lucrător de tineret calificat.

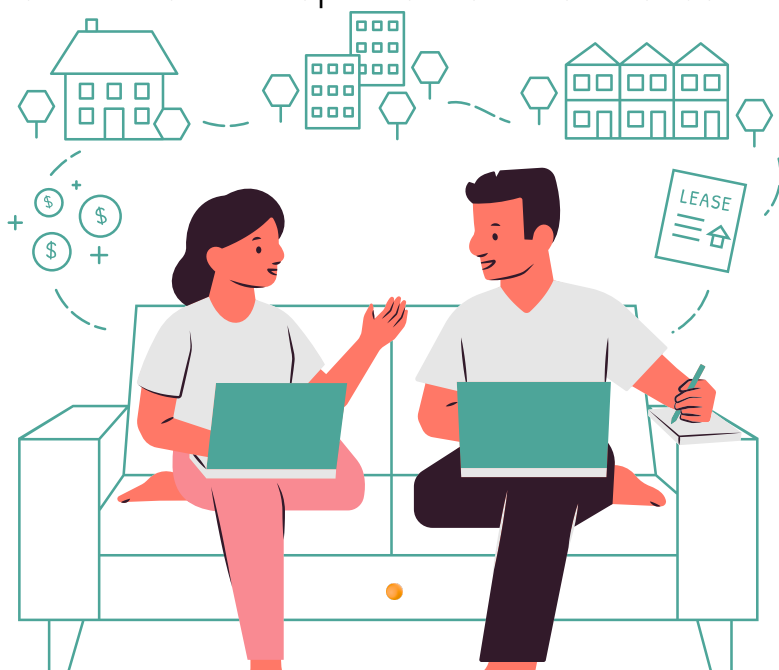


Cu toate acestea, este important să recunoaștem că nu toți elevii abordează subiectele financiare din același punct de plecare. Tinerii proveniți din medii defavorizate pot avea priorități, așteptări sau anxietăți diferite legate de bani, modelate de circumstanțele personale sau familiale. Este posibil ca aceștia să nu se identifice imediat cu unele dintre scenariile prezentate în joc sau să se simtă nesiguri cu privire la relevanța acestora. Tocmai aici rolul dumneavoastră devine esențial.

În calitate de educator sau lucrător cu tinerii, vă aflați într-o poziție unică pentru a acoperi această lacună, ajutându-i pe elevi să se regăsească în experiența de învățare, chiar și atunci când parcursul lor de viață diferă de normă. Sarcina dumneavoastră nu este să impuneți răspunsuri predefinite, ci să ascultați activ, să dați dovadă de empatie și să vă adaptați facilitarea în consecință.

În loc să vă concentrați doar pe obiective financiare idealizate (de exemplu, economisirea pentru universitate sau planificarea pensiei), încurajați cursanții să exploreze provocările financiare pe care le anticipează personal: gestionarea unui venit neregulat, sprijinirea membrilor familiei, evitarea capcanelor datoriei sau navigarea prin beneficiile sociale. Invitați-i să aducă experiența lor de viață în conversație și ajutați-i să-și imagineze cum ar putea aplica învățarea bazată pe jocuri în situații reale și relevante pentru ei.

În acest fel, jocul MAYFIN devine mai mult decât o simplă simulare digitală — devine un instrument de incluziune și responsabilizare. Ajutând tinerii să conecteze conceptele abstracte la propria realitate, îi ajutați să se simtă văzuți, capabili și motivați să preia controlul asupra viitorului lor financiar, indiferent de forma pe care acesta o va lua.



7.4 Planificarea sesiunilor și utilizarea instrumentelor practice

Când vă pregătiți să utilizați jocul MAYFIN, este util să gândiți în avans. Înainte de sesiune, testați platforma, asigurați-vă că dispozitivele necesare sunt disponibile și aveți în minte un obiectiv clar de învățare. Puteți pregăti în avans câteva întrebări de reflecție sau vă puteți gândi la modul în care puteți adapta sesiunea la diferite niveluri de abilitate sau familiaritate cu subiectele financiare.

Mai jos găsiți câteva exemple de formate care vă pot ajuta să vă structurați sesiunile:

Sesiune de o oră

Prezentați pe scurt conceptele cheie, acordați timp pentru joc și lăsați spațiu pentru o scurtă discuție finală

Atelier de două ore

Includeți o activitate de încălzire, oferiți jocuri ghidate cu sprijin și acordați suficient timp pentru reflecție în grup.

Program cu mai multe sesiuni

Împărțiți jocul pe mai multe săptămâni, concentrându-vă pe aspecte diferite în fiecare sesiune și construind un proiect sau un plan de acțiune culminant.

De asemenea, vă va fi util să aveți la îndemână o listă de verificare pentru planificare, împreună cu o foaie de referință rapidă cu sfaturi pentru facilitatori — ambele sunt furnizate ca resurse în anexă. Aceste instrumente vă pot ajuta să vă simțiți încrezător și pregătit, chiar dacă utilizați jocul pentru prima dată.



7.5 Concluzie – sprijinirea învățării financiare pe tot parcursul vieții

Așa cum am explorat pe parcursul acestui capitol, jocul MAYFIN nu este doar un instrument digital distractiv — este o poartă către învățarea esențială care poate modela viitorul tinerilor. Punctul său forte constă în modul în care aduce la viață educația financiară: prin alegeri, provocări, consecințe și reflecție. Dar impactul jocului depinde în mare măsură de modul în care este facilitat.

Educatorii și lucrătorii de tineret au un rol esențial în transformarea acestei experiențe în ceva semnificativ. De la pregătirea mediului de învățare și ghidarea discuțiilor incluzive, până la încurajarea reflecției personale și a învățării între colegi, prezența dumneavoastră modelează modul în care cursanții se implică, procesează și aplică conținutul. În special pentru cei care provin din medii defavorizate sau complexe, sprijinul dumneavoastră contribuie la transformarea unei activități standard într-o experiență relevantă și care le conferă putere.

De-a lungul acestui capitol, am prezentat strategii practice pentru integrarea jocului MAYFIN într-o gamă largă de contexte educaționale. Am explorat modalități de gestionare flexibilă a timpului și de structurare a sesiunilor, modalități de sprijinire a cursanților înainte, în timpul și după joc, precum și modalități de asigurare a incluziunii. Am evidențiat rolul dumneavoastră în crearea unui spațiu pentru voci, perspective și priorități din viața reală diferite și în ajutarea cursanților să-și imagineze propriul viitor financiar, chiar și atunci când acest viitor arată foarte diferit de scenariile reprezentate în mod obișnuit.



Cultura financiară nu înseamnă să stăpânești formule sau să memorezi definiții. Este vorba **despre dezvoltarea încrederii și a gândirii critice necesare pentru a lua decizii informate și autonome**. Și acest proces nu se încheie cu o singură sesiune de joc — este parte dintr-o călătorie mai amplă. Prin familiarizarea tinerilor cu abilitățile, limbajul și mentalitatea conștientizării financiare, puneți semințele învățării pe tot parcursul vieții și le oferiți instrumente pentru a naviga prin incertitudine, a-și afirma independența și a face alegeri care reflectă valorile și circumstanțele lor.

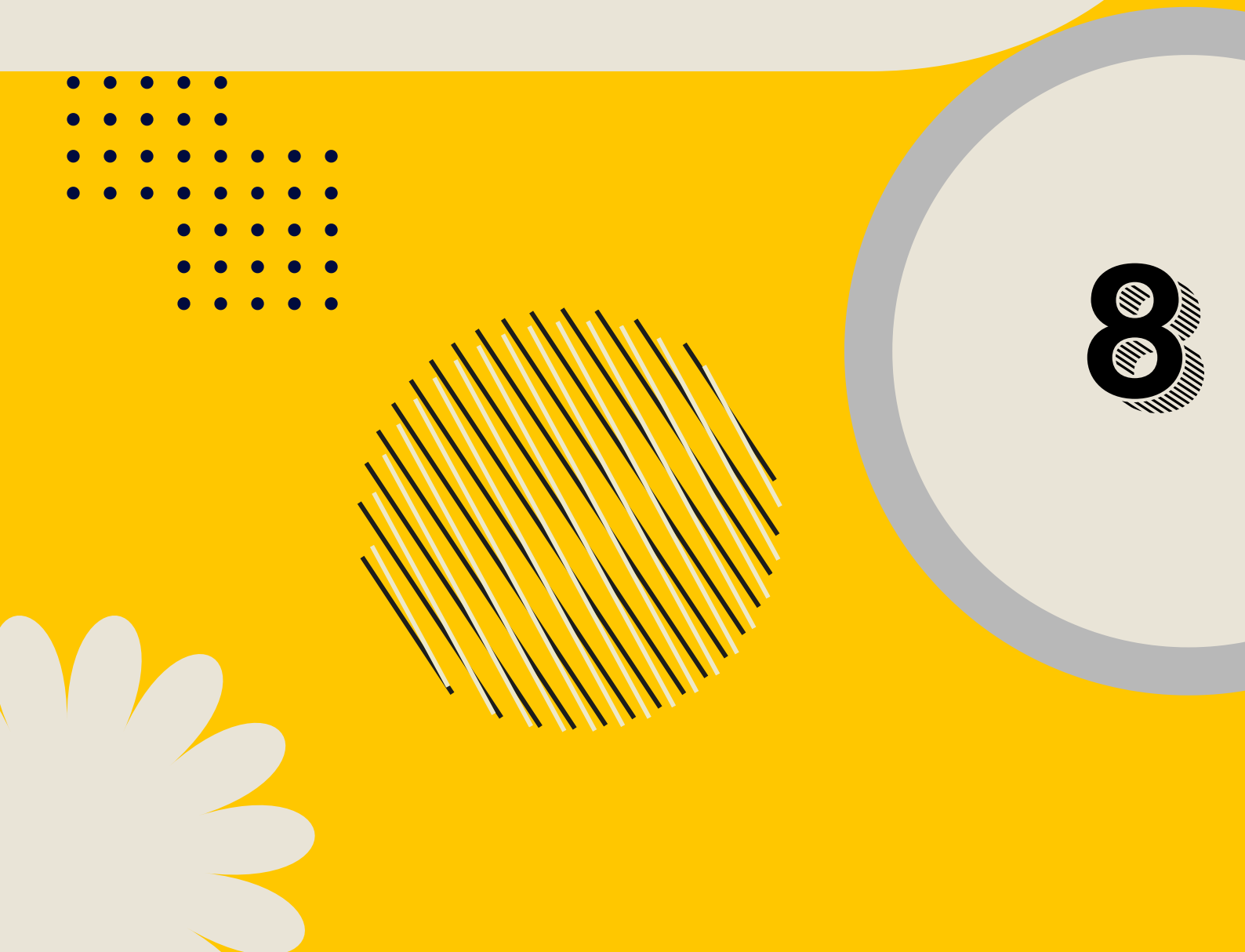
În acest sens, MAYFIN nu este doar un joc. Este o invitație — atât pentru educatori, cât și pentru elevi — de a explora, de a pune întrebări și de a crește împreună.





SFATURI DE ADAPTARE SPECIFICE FIECAREI TARI

(PE BAZA FEEDBACK-ULUI
DIN FAZA PILOT)



8

Polonia



Legături cu programa școlară și sprijin instituțional

În Polonia, jocul MAYFIN a fost testat în cadrul unui program pilot într-o școală secundară publică. Elevii cu vârste cuprinse între 15 și 18 ani au fost încurajați să testeze jocul în cadrul cursului de Afaceri și Management. Profesoara coordonatoare și-a exprimat interesul de a sprijini această activitate, care completează materialul prezentat în cadrul lecțiilor sale, de exemplu, gestionarea finanțelor, planificarea și noțiunile de bază ale antreprenoriatului. Profesoara coordonatoare a subliniat că programa pentru această materie la nivelul primar se concentrează în principal pe dezvoltarea competențelor antreprenoriale, inclusiv finanțele personale, în timp ce la nivelul avansat se extinde la piețele financiare.

Câteva clase au participat la testarea jocului după ce au fost prezentate demonstrația și instrucțiunile. Școala a susținut cu entuziasm activitatea, iar și alți profesori au testat jocul online. Școala a furnizat, de asemenea, toate instrumentele necesare pentru desfășurarea testării.

Datorită tipului de rezultat, flexibilității și formatului adaptat ritmului propriu, activitățile pilot au putut fi organizate atât în medii formale, cât și non-formale, în funcție de interesul instituției în cauză. În timp ce mediile formale respectă orare rigide (durata lecțiilor), acestea sunt mai structurate și mai strâns legate de programele naționale de învățământ. Cu toate acestea, ele pot limita creativitatea și pot fi mai centrate pe profesor decât pe elev, în comparație cu mediile non-formale. În ambele cazuri, rolul profesorului/facilitatorului este esențial pentru a oferi o experiență bogată elevului care, după lecție, va fi capabil să aplice cunoștințele în contexte din lumea reală.



Pregătirea sistemului național de învățământ

În Polonia, jocul MAYFIN testat a arătat că rezultatul este adecvat pentru integrarea sa în sistemul de învățământ, în special la nivelul învățământului secundar. Mai mult, profesorii implicați în testarea jocului au manifestat interesul de a-l utiliza în activități viitoare cu tinerii pe teme precum planificarea financiară, bugetarea, introducerea în afaceri și antreprenoriat sau orientarea profesională.

În școlile gimnaziale din Polonia (frecventate de elevi cu vârsta de peste 15 ani), disciplina Afaceri și management (în poloneză: Biznes i Zarządzanie, BiZ) a fost introdusă începând cu anul școlar 2023, înlocuind disciplina Noțiuni de bază de antreprenoriat.

Programul actual al disciplinei se concentrează pe aplicarea mai practică a cunoștințelor în domenii precum munca în echipă, managementul financiar și economia modernă. De asemenea, disciplina este introdusă deja în clasele I și II (anterior II și III), ceea ce asigură această educație esențială începând de la vârsta de 15 ani.

În ceea ce privește gestionarea financiară, subiectul include:

- > Înțelegerea diferitelor atitudini față de bani și a consecințelor acestora.
- > Identificarea serviciilor financiare importante pentru gospodărie.
- > Înțelegerea procesului de planificare a propriei afaceri.
- > Planificarea bugetului gospodăriei, conștientizând consecințele îndatorării excesive.
- > Alegerea formelor adecvate de economisire și investiție în gospodărie.
- > Recunoașterea consecințelor practicilor financiare neetice.
- > Conștientizarea consecințelor împrumuturilor iresponsabile.

Curriculumul pentru această materie prevede, de asemenea, forme recomandate de lucru, metode și tehnici de predare, inclusiv, printre altele, simulări de afaceri, simulări de investiții și elemente de gamificare. Prin urmare, jocul MAYFIN corespunde cerințelor curriculare ale materiei Afaceri și management predate în școlile secundare din Polonia.

Valoarea adăugată a jocului constă în faptul că susține rolul educatorilor în promovarea valorilor europene comune, oferindu-le o metodologie care facilitează educația digitală (și incluzivă), pe de o parte, și, pe de altă parte, pune accentul (și se concentrează) pe dezvoltarea gândirii critice și pe rolul cetățeniei în consolidarea angajamentului civic, precum și pe o societate mai conștientă. Acest lucru este posibil prin furnizarea de scenarii (și descrieri) din viața reală pe tot parcursul jocului.

Tinerii testerii din Polonia au afirmat că jocul este o modalitate interesantă de a învăța despre finanțe și gândire prospectivă. Le-a plăcut numărul de opțiuni (între decizii financiare corecte și incorecte). Educatorii au declarat că impactul jocului asupra dezvoltării competențelor financiare ale elevilor lor este mare. Mai mult, jocul permite învățarea experimentală și poate sprijini învățarea inversată.

Platforme și resurse de educație financiară

Kulturalnie o finansach (traducere: Finanțe culturale) este un curs online gratuit care vă învață cum să vă îmbunătățiți situația financiară, cum să evitați capcanele creditelor și cum să vă măriți economiile. Cursul oferă, de asemenea, scenarii gata pregătite pentru predarea cursurilor de educație financiară.

<https://kulturalnieofinansach.pl/>

Revas este un instrument online inovator pentru învățarea practică a afacerilor și managementului, care permite luarea de decizii de afaceri realiste care influențează dezvoltarea unei companii virtuale într-un sector selectat. Este construit pe baza **jocurilor de simulare de afaceri**. Jucătorii vor lua, de exemplu, decizii legate de achiziții, alegerea unei bănci, plata facturilor sau realizarea de investiții de capital. Instrumentul este utilizat de multe școli publice din Polonia în cadrul lecțiilor din programa școlară.

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

Edufin.pl este un program dedicat locuitorilor din zonele rurale și din orașele mici care sunt interesați să-și extindă cunoștințele despre antreprenariat și despre cum să-și înființeze și să-și gestioneze propria afacere. Site-ul web **include publicații gratuite despre educația financiară**, inclusiv despre cum să gestionezi bugetul gospodăriei, cum să-ți începi propria afacere și cum să faci față situațiilor de criză.

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



Legături cu programa școlară și sprijin instituțional

Desfășurarea activității într-un cadru formal a prezentat atât avantaje, cât și provocări. Un avantaj a fost mediul structurat, care a facilitat programarea sesiunilor și asigurarea participării elevilor. Elevii erau deja într-o stare de spirit propice învățării, ceea ce i-a ajutat să se implice mai serios în activități. O provocare a fost însă adaptarea conținutului la orarul școlar și respectarea regulamentului școlii..

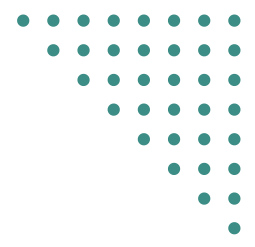
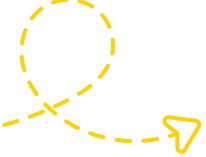
Am beneficiat de sprijin instituțional în timpul fazei pilot. Personalul școlii și autoritățile educaționale locale ne-au oferit sprijin, ajutându-ne să coordonăm sesiunile și oferindu-ne îndrumări privind lucrul cu elevii. Niciun ONG extern nu a fost implicat direct, dar școala însăși a acționat ca facilitator, ceea ce a contribuit la asigurarea unei implementări fără probleme.

În ansamblu, pilotarea într-un cadru formal a oferit structură și fiabilitate, dar a necesitat o planificare atentă pentru a se alinia la reglementările instituționale și, cel mai important, la programele stabilite. În comparație cu un cadru non-formal, implicarea a fost mai consistentă, deși mai puțin flexibilă în ceea ce privește calendarul și activitățile.

Pregătirea sistemului național de învățământ

Pe baza experienței noastre pilot în cadrul unui sistem școlar formal, se pare că sistemul educațional din Cipru ar putea beneficia de integrarea unei activități precum jocul MAYFIN.

În timpul sesiunilor, a devenit clar că există lacune în programa școlară actuală în ceea ce privește cunoștințele financiare practice, cum ar fi gestionarea bugetului, economisirea și înțelegerea deciziilor financiare personale. Mulți elevi au afirmat că jocul i-a ajutat să înțeleagă concepte pe care nu le învățaseră la ore și că a făcut educația financiară mai interesantă și mai ușor de înțeles. Mediul școlar structurat a permis desfășurarea unor sesiuni concentrate, iar elevii au putut să reflecteze asupra scenariilor financiare prezentate în joc. Feedback-ul a indicat că activitatea a completat o lacună semnificativă în cunoștințele lor financiare, susținând ideea că astfel de instrumente ar putea completa în mod eficient programa școlară formală.



În Cipru, educația financiară este supravegheată de Comitetul pentru educație financiară din Cipru (CyFLEC), în cooperare cu autoritățile financiare, inclusiv Banca Centrală a Ciprului, Ministerul Finanțelor și Comisia pentru valori mobiliare și burse din Cipru (CySEC).

Având în vedere decalajul semnificativ în materie de educație financiară din țară, Ministerul Educației, împreună cu Banca Centrală a Ciprului și CySEC, au decis să introducă un program de educație financiară în programa școlară oficială a școlilor de pe întreg teritoriul țării. Programul este o parte structurată a curriculumului numai pentru elevii din clasa a treia de gimnaziu și are ca scop să abordeze lipsa de cunoștințe și abilități practice în rândul elevilor, asigurându-se că aceștia sunt pregătiți să își gestioneze finanțele personale. Cu toate acestea, în ciuda acestei inițiative pozitive, decalajul persistă la alte niveluri de învățământ, unde educația financiară nu este încă integrată în mod sistematic în curriculum.

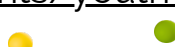
În ansamblu, proiectul-pilot indică faptul că integrarea instrumentelor interactive, precum MAYFIN, în învățământul formal ar putea consolida în mod semnificativ competențele financiare ale elevilor și ar putea încuraja autoritățile să introducă noi inițiative în acest domeniu.

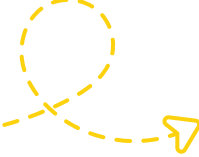
Platforme și resurse de educație financiară

Cipru oferă o serie de inițiative, programe și resurse menite să îmbunătățească educația financiară în rândul tinerilor:

- Cyprus Credit Union – Learn & Earn: Oferă conturi de economii pentru adolescenți, cu module educaționale interactive despre finanțe personale, economisire, bugetare și cheltuieli inteligente. Elevii câștigă recompense prin finalizarea modulelor și efectuarea de tranzacții..

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



- 
- 
- Mai mult decât bani: este o inițiativă educațională interactivă destinată elevilor din clasa a șasea din Cipru. Implementată gratuit de Junior Achievement Cyprus în colaborare cu Asociația Băncilor din Cipru, aceasta este aprobată de Ministerul Educației, Culturii, Sportului și Tineretului. Programul le prezintă elevilor concepte financiare și economice cheie, inclusiv gestionarea banilor, economisirea, antreprenoriatul, luarea deciziilor etice și comerțul internațional.

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

- Economie pentru succes: Programul este o inițiativă educațională interactivă destinată elevilor din clasele a II-a și a III-a din Cipru. Implementat gratuit de Junior Achievement Cyprus în colaborare cu Asociația Băncilor din Cipru și aprobat de Ministerul Educației, Culturii, Sportului și Tineretului, programul predă abilități practice de gestionare a finanțelor personale și ajută elevii să exploreze obiective educaționale și profesionale pe baza intereselor, abilităților și valorilor lor.

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

- Global Money Week: O conferință organizată de Centralk Bank din Cipru pe tema educației financiare, susținută de președintele Republicii. Conferința a oferit o platformă pentru experți pentru a împărtăși cunoștințe și a discuta tendințele, provocările și evoluțiile în domeniul educației financiare, cu un accent special pe importanța crescândă a educației financiare digitale în lumea digitală de astăzi.

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



Spania



Legături cu programa școlară și sprijin instituțional

Jocul MAYFIN a fost testat atât în **cadrul educației formale, cât și al celei non-formale** în Spania, oferind informații utile despre modul în care instrumentele digitale de învățare pot fi integrate în contexte variate.

În medii non-formale, jocul a fost inclus în ateliere de angajabilitate pentru tineri axate pe abilități de viață și pregătire pentru locul de muncă. Aceste sesiuni flexibile au permis formatorilor să utilizeze jocul ca instrument educațional practic, promovând reflecția în grup asupra luării deciziilor financiare. Absența unui curriculum rigid le-a oferit facilitatorilor libertatea de a adapta activitatea la nevoile și ritmul fiecărui grup. Sprijinul instituțional în aceste contexte a fost puternic, formatorii încurajând în mod activ finalizarea și discuția.

În cadrul programelor formale de formare profesională, jocul a fost integrat în sesiunile programate pe teme precum antreprenoriatul, cunoștințele economice și finanțele personale. Profesorii au utilizat jocul pentru a îmbunătăți conținutul lecțiilor, iar formatul său interactiv a facilitat participarea și interesul. Structura cadrului formal a oferit un cadru consistent pentru implementare și feedback.

În ambele cazuri, prezența educatorilor sau formatorilor a fost esențială pentru a ghida elevii în cadrul activității și pentru a face legătura cu rezultatele învățării din viața reală. În timp ce mediile formale au permis o predare mai sistematică, sesiunile non-formale au oferit o flexibilitate și un angajament sporite. Pilotarea a confirmat că MAYFIN poate fi adaptat în mod eficient în ambele medii atunci când este susținut de facilitatori.





Pregătirea sistemului național de învățământ

Pilotarea din Spania a evidențiat o nevoie clară de educație financiară mai structurată în cadrul sistemului național. Deși Spania are un plan național de educație financiară coordonat de Banca Spaniei, CNMV și Ministerul Afacerilor Economice, alfabetizarea financiară nu face parte din curriculumul de bază la nivel secundar sau profesional. De obicei, este abordată ca subiect transversal, dacă este inclusă, prin discipline precum antreprenoriatul sau economia.

Educatorii implicați în pilotare au confirmat această limitare. Ei au observat că majoritatea elevilor nu au avut nicio expunere anterioară la concepte precum bugetarea, economisirea sau planificarea pe termen lung. Jocul a servit drept o introducere eficientă, stârnind interes și reflecție. Mai mulți participanți și-au exprimat surprinderea față de relevanța și utilitatea conținutului, afirmând că a fost prima dată când au întâlnit concepte financiare într-un mod atractiv și ușor de înțeles.

Un participant tânăr a comentat: „Foarte util să începi devreme să înveți ceva cu adevărat important în viață, cum ar fi cum să investești și să înțelegi cu adevărat din ce este făcută lumea.”

Jocul a fost perceput atât ca motivant, cât și ca educativ, în special pentru tinerii care se pregătesc pentru viața adultă sau pentru intrarea pe piața muncii. Structura sa bazată pe scenarii a oferit perspective practice asupra luării deciziilor financiare cotidiene.

Această experiență se aliniază cu reformele recente din educația profesională din Spania, care încurajează digitalizarea, învățarea personalizată și o mai bună corelare cu angajabilitatea. Jocul MAYFIN se integrează bine în acest cadru actualizat și aduce o valoare clară în reducerea lacunelor existente în educația financiară.

Platforme și resurse de educație financiară

Mai multe inițiative naționale de educație financiară din Spania vizează tinerii și pot fi utilizate pentru a completa în mod eficient **jocul MAYFIN** atât în contexte educaționale formale, cât și non-formale. Aceste resurse sunt disponibile gratuit online și oferă conținut structurat, prietenos pentru tineri, pe care educatorii și facilitatorii îl pot integra cu ușurință în activitățile lor.



Una dintre cele mai importante platforme este **Finanzas para Todos**, dezvoltată ca parte a Planului Național de Educație Financiară al Spaniei. Aceasta include un Program Școlar de Educație Financiară dedicat elevilor cu vârste între 14 și 18 ani. Programul oferă materiale didactice gratuite descărcabile, ghiduri pentru clasă și activități practice aliniate la Cadrul de Competențe Financiare al OECD. De asemenea, găzduiește o competiție anuală de cunoștințe financiare, care promovează conștientizarea financiară prin învățare gamificată.

www.finanzasparatodos.es

Portalul de educație financiară al Băncii Spaniei include, de asemenea, o secțiune specială dedicată tinerilor, cu videoclipuri atractive și conținut explicativ despre principii economice de bază, precum economisirea, bugetarea și împrumuturile. Aceste resurse audiovizuale sunt accesibile și pot fi adaptate pentru utilizare atât la clasă, cât și în cadrul atelierelor.

bde.es – Financial Education

O altă inițiativă valoroasă este RedEFES (Red Española de Educación Financiera Ética y Solidaria), care oferă unități didactice pentru elevii de gimnaziu și liceu. Aceste resurse sunt disponibile în spaniolă și catalană și se concentrează pe subiecte precum bankingul etic, consumul responsabil și originile banilor, încurajând reflecția critică și conștientizarea socială.

<http://redefes.org>



Portugalia

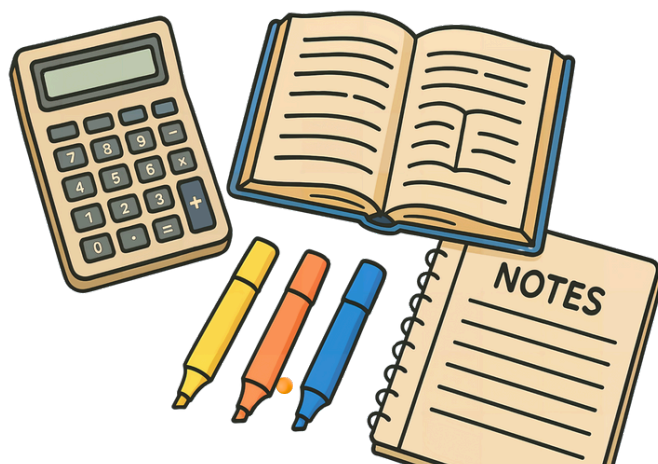


Legături cu programa școlară și sprijin instituțional

În Portugalia, jocul MAYFIN a fost pilotat în principal într-un context non-formal, prin organizații de tineret, inclusiv ALA de Gondomar și cercetașii din Mealhada, precum și cu un profesor din Penacova. Douăzeci și cinci de tineri au participat, fiind sprijiniți de șase educatori. Majoritatea educatorilor au fost lucrători de tineret cu experiență, care lucrează frecvent cu tineri proveniți din medii socio-economice dezavantajate sau din zone rurale.

Educatorii au facilitat pilotarea după ce au primit un scurt rezumat al proiectului și instrucțiuni pentru joc. Ei i-au ghidat pe tineri pe parcursul a trei până la patru săptămâni de testare, înainte de a colecta feedback-ul. În timp ce tinerii au raportat câteva probleme tehnice minore, educatorii nu au întâmpinat dificultăți, iar procesul de pilotare a decurs fără probleme.

Desfășurarea pilotului prin organizații de tineret s-a dovedit avantajoasă, deoarece aceste instituții erau deja familiarizate cu metodele de educație non-formală și cu programarea flexibilă. Educatorii au considerat jocul ușor de integrat în activitățile de tineret, mai ales atunci când lucrau cu grupuri din zone rurale și defavorizate. Spre deosebire de orarele mai rigide din educația formală, această abordare a oferit și spațiu pentru creativitate și dialog. Totuși, educatorii au subliniat că jocul ar putea fi transferat cu ușurință și în școlile formale, în special pentru predarea unor materii precum planificarea financiară, bugetarea și antreprenoriatul.



Pregătirea sistemului național de învățământ

Experiența pilotării din Portugalia demonstrează potențialul ridicat al jocului MAYFIN pentru integrarea în sistemul educațional național. Educatorii și-au exprimat interesul de a-l folosi ca instrument suplimentar de predare pentru educația financiară, antreprenoriat și orientare în carieră. Participanții au confirmat relevanța scenariilor pentru viața lor de zi cu zi, 88% dintre ei declarând că ar putea aplica cunoștințele dobândite în situații reale.

Sistemul educațional portughez recunoaște tot mai mult importanța competențelor transversale, precum gândirea critică, rezolvarea de probleme și luarea deciziilor. Totuși, educația financiară nu este încă pe deplin integrată în curriculumul formal, lăsând un gol pe care jocul MAYFIN îl poate acoperi. Educatorii au remarcat că îmbinarea scenariilor din viața reală, accesibilitatea digitală și învățarea gamificată fac ca jocul să fie o opțiune atractivă atât pentru mediile formale, cât și non-formale.

De asemenea, pilotul a confirmat că tinerii au fost motivați să se implice în joc. 92% dintre elevi au spus că l-ar recomanda prietenilor, iar atât educatorii, cât și tinerii au subliniat utilitatea sa în pregătirea pentru provocările viitoare, cum ar fi gestionarea finanțelor personale și integrarea pe piața muncii.

Platforme și resurse de educație financiară

Există mai multe inițiative în Portugalia care ar putea completa jocul MAYFIN. Plano Nacional de Formação Financeira (Planul Național de Educație Financiară) oferă profesorilor și școlilor resurse, inclusiv planuri de lecții, activități și campanii pe teme precum economisirea, bugetarea și utilizarea responsabilă a creditului. Site-ul lor include materiale atât pentru educatori, cât și pentru tineri: <https://www.todoscontam.pt>.

O altă resursă utilă este DECO Jovem, un program educațional derulat de Asociația Portugheză pentru Protecția Consumatorilor. Acesta oferă materiale și activități despre educația financiară, drepturile consumatorilor și alegerile durabile, destinate școlilor și organizațiilor de tineret: <https://decojovem.pt>.

Banca Portugaliei oferă, de asemenea, publicații și instrumente online care promovează educația financiară. Acestea includ simulatoare pentru bugetare, decizii de credit și economisire. Ele pot servi ca resurse suplimentare pentru educatori și cursanți: <https://www.bportugal.pt>.

Programul Finanças para Todos este promovat de Nova SBE Finance Knowledge Centre, în parteneriat cu CFA Society Portugal și cu sprijinul Fidelidade. Acesta se concentrează pe furnizarea de formare gratuită în management financiar pentru adulți, incluzând planificarea bugetului, economisirea, creditul și planificarea pe termen lung: <https://www.financasparatodos.pt/>.

În 2025, a fost recunoscut ca cel mai bun program non-profit de educație financiară din lume la Money Awareness and Inclusion Awards, în semn de recunoaștere a impactului său asupra societății.

Din 2011, ca parte a Proiectului său de Educație Financiară, APB a dezvoltat diverse inițiative adresate unor grupuri-țintă diferite, cu scopul de a promova o cultură financiară mai extinsă și mai incluzivă în Portugalia.

Toate aceste inițiative sunt coordonate de Grupul de Lucru pentru Educație Financiară al APB, alcătuit din diverse bănci asociate.

APB organizează multiple inițiative, printre care:

- No Banco da Minha Escola, care a implicat aproximativ 90 de școli și 8.000 de elevi în perioada 2024/2025, promovând bugetarea, economisirea și prevenirea fraudei <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/no-banco-da-minha-escola>.
- Programul de Alfabetizare Digitală, destinat persoanelor vârstnice, axat pe utilizarea în siguranță a serviciilor bancare digitale: <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/programa-de-literacia-digital>.
- European Money Quiz, o competiție europeană pentru elevii de liceu <https://www.apb.pt/pt/educacao-financeira/european-money-quiz>.

Italia



Legături cu programa școlară și sprijin instituțional

Pilotarea jocului MAYFIN, desfășurată în Italia de către Consorzio Co&So, a evidențiat diferențe semnificative între implementarea în contexte formale (școli) și cele non-formale (centre de tineret și asociații). În școli, integrarea jocului s-a dovedit relativ mai ușoară: profesorii și conducerea școlilor au manifestat deschidere și disponibilitate de a experimenta instrumente inovatoare, recunoscând relevanța temelor abordate în legătură cu educația civică și cetățenia activă. Mai mult, existența unui cadru organizațional deja structurat a facilitat logistica și gestionarea timpului.

În mediile non-formale, precum centrele de tineret sau asociațiile comunitare, pilotarea s-a confruntat cu provocări mai mari. În ciuda sprijinului oferit de lucrătorii de tineret și a interesului exprimat de participanții tineri, jocul a fost perceput ca mai puțin atractiv, în special de către tinerii dezavantajați, obișnuiți cu forme de joc mai interactive. Acest grup-țintă necesită instrumente mai dinamice și mai stimulative pentru a menține participarea. Ca urmare, integrarea pilotării a fost mai puțin directă, deși au existat în continuare momente pozitive de schimb de idei.

Sprijinul instituțional, totuși, a fost prezent și constructiv. Școlile au primit activitatea cu interes, văzând-o ca pe o oportunitate de a îmbogăți curriculumul, în timp ce centrele de tineret au pus la dispoziție spații și personal dispus să faciliteze procesul. În ambele cazuri, a existat o motivație puternică din partea adulților implicați, care au recunoscut utilitatea de a oferi tinerilor o abordare practică asupra subiectelor financiare, adesea absente din educația tradițională.





Pregătirea sistemului național de învățământ

Pe baza experienței de pilotare, se poate concluziona că sistemul educațional italian arată un interes tot mai mare pentru instrumente precum jocul MAYFIN, dar nu este încă pe deplin pregătit să le integreze sistematic. Educația financiară nu este în prezent o arie puternic structurată în cadrul curriculumului național: ea este abordată doar parțial în cadrul educației civice sau prin trasee specifice legate de orientarea în carieră și economie. În acest sens, jocul a contribuit la acoperirea unui gol, oferind elevilor șansa de a se implica în probleme concrete precum gestionarea cheltuielilor zilnice, plata chiriei, economisirea și dezvoltarea responsabilității financiare.

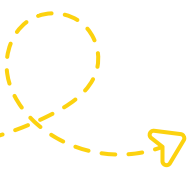
Tinerii participanți au recunoscut valoarea activității, subliniind că rareori au ocazia să discute subiecte legate de gestionarea banilor sau de independența economică. Mulți au menționat că jocul le-a oferit perspective utile asupra unor aspecte practice care le afectează sau le vor afecta curând viața, mai ales pe măsură ce se apropie de vârsta adultă.

Cu toate acestea, experiența a evidențiat și nevoia unor instrumente mai dinamice pentru a menține atenția și motivația ridicate, în special în contexte non-formale și cu elevi mai puțin implicați în studiul tradițional. Aceasta sugerează că, deși există o bază de interes și disponibilitate, sistemul educațional italian ar trebui să își consolideze metodele și instrumentele pentru a fi cu adevărat pregătit să adopte și să integreze inițiative de acest tip.

Platforme și resurse de educație financiară

În Italia, tema educației financiare a câștigat vizibilitate în ultimii ani, datorită atât strategiilor naționale, cât și inițiativelor locale care urmăresc să crească gradul de conștientizare al tinerilor privind gestionarea banilor, economisirea și alegerile financiare responsabile. Aceste resurse ar putea completa în mod util jocul MAYFIN, oferind facilitatorilor conținut structurat, materiale suplimentare și instrumente digitale pentru a continua procesul de învățare după experiența jocului.





Printre cele mai relevante platforme și inițiative se numără:

- “Quello che conta” – Comitetul Național pentru Educație Financiară

Gestionat de Ministerul Economiei și Finanțelor prin intermediul Comitato per la programmazione e il coordinamento delle attività di educazione finanziaria, acest portal oficial oferă o gamă largă de resurse gratuite pentru cetățeni, școli și tineri. Materialele includ ghiduri, videoclipuri explicative, articole despre decizii financiare de zi cu zi și sfaturi practice pentru tinerii care se îndreaptă spre independență.

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

- Fundația pentru Educație Financiară și Economisire (FEduF)

O fundație sprijinită de Asociația Bancară Italiană (ABI), FEduF oferă programe educaționale și resurse gratuite pentru profesori și elevi de toate vârstele. Acestea includ ghiduri tipărite, activități la clasă, ateliere interactive și module de formare online. De asemenea, FEduF organizează evenimente și campanii anuale care ar putea consolida impactul proiectului MAYFIN în școli și centre de tineret.

 <https://www.feduf.it>

- Resurse educaționale ale Băncii Italiei

Banca Italiei oferă pe site-ul său secțiuni dedicate școlilor și tinerilor, cu materiale didactice, caiete de lucru și conținut interactiv axat pe economie și educație financiară. Aceste resurse urmăresc să facă subiectele complexe – precum economiile, creditul și serviciile bancare – mai accesibile pentru publicul fără expertiză de specialitate.

 <https://www.bancaditalia.it>



- Inițiative regionale și locale

Mai multe regiuni și municipalități colaborează cu bănci, universități și ONG-uri pentru a oferi programe personalizate de educație financiară. De exemplu, în Toscana și Lombardia, școlile au încheiat parteneriate cu instituții locale pentru a dezvolta proiecte pilot privind conștientizarea financiară. Astfel de inițiative includ adesea caiete de lucru, sesiuni de formare pentru profesori și competiții pentru elevi, care ar putea servi drept activități de continuare a proiectului MAYFIN.

Prin combinarea abordării experiențiale și bazate pe jocuri a MAYFIN cu aceste resurse existente, facilitatorii pot construi un parcurs de învățare mai complet. De exemplu, după ce joacă jocul, tinerii ar putea fi ghidați să exploreze platforme online, să exerseze bugetarea cu fișe tipărite sau să participe la un atelier oferit de alte organizații. Această abordare mixtă ar contribui la consolidarea cunoștințelor, adaptarea la diferite stiluri de învățare și asigurarea faptului că impactul pilotării se extinde dincolo de o singură activitate.



România

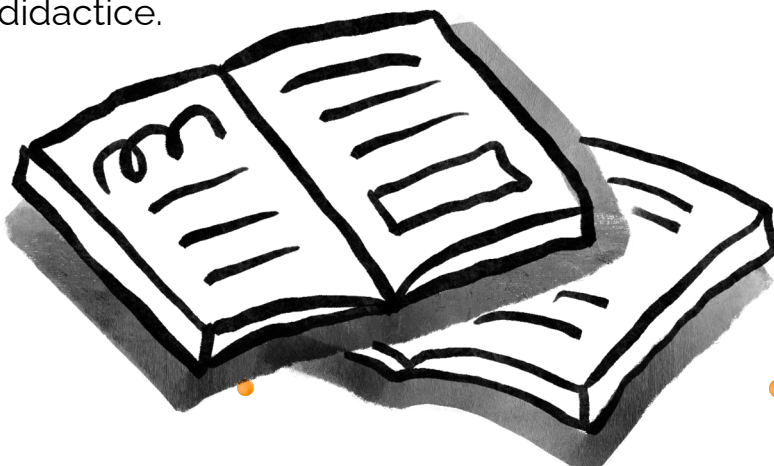


Legături cu programa școlară și sprijin instituțional

Pilotarea jocului MAYFIN a demonstrat un potențial clar de integrare în curriculumul școlar, în special în domeniile economie, matematică, științe sociale și educație civică. Atât profesorii, cât și tinerii participanți au subliniat că scenariile au fost relevante pentru viața de zi cu zi și au reflectat provocările financiare reale cu care se confruntă tinerii. Profesorii au evidențiat faptul că limbajul și structura jocului sunt potrivite pentru utilizarea la clasă și că formatul interactiv poate completa metodele tradiționale de predare, făcând conceptele financiare abstracte mai concrete și mai atractive.

Sesiunile pilot s-au desfășurat online în două formate separate: unul cu tineri și unul cu profesori. Această structură a permis ambelor grupuri să testeze jocul într-un mediu organizat și să ofere feedback direcționat. Profesorii au remarcat că formatul digital a facilitat accesul și implementarea în context școlar, în timp ce tinerii au apreciat flexibilitatea participării la distanță. Deși activitatea nu a fost legată direct de orele de clasă, ambele grupuri au fost de acord că sprijinul instituțional – precum integrarea jocului în platformele digitale de învățare, furnizarea de ghiduri pentru profesori și încurajarea adoptării la nivelul școlii – ar fi esențial pentru sustenabilitatea pe termen lung.

În ansamblu, evaluarea a evidențiat că jocul MAYFIN are potențialul nu doar de a îmbogăți educația financiară, ci și de a consolida capacitatea instituțională de inovare în predare. Adaptabilitatea sa la diferite discipline și grupuri de elevi îl face un candidat puternic pentru includerea în curricula școlară, cu condiția asigurării unui sprijin instituțional adecvat și a formării cadrelor didactice.

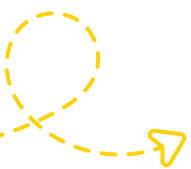


Pregătirea sistemului național de învățământ

Feedback-ul colectat în timpul pilotării sugerează că sistemul de educație național este din ce în ce mai deschis către integrarea instrumentelor digitale, precum jocul MAYFIN, în practicile de predare și învățare. Profesorii care au participat la evaluare au raportat că jocul este ușor de utilizat, accesibil din punct de vedere tehnic și adaptabil la activitatea lor zilnică cu tinerii. Faptul că majoritatea profesorilor implicați lucrează direct în școli – iar unii cu elevi dezavantajați – indică faptul că jocul poate fi implementat realist în contexte educaționale diverse, fără a necesita o infrastructură extinsă. Sesiunile pilot online au confirmat această disponibilitate, atât profesorii, cât și elevii reușind să acceseze platforma fără probleme majore, cu dificultăți tehnice minime raportate.

În același timp, răspunsurile au evidențiat domenii în care este nevoie de dezvoltări suplimentare pentru a asigura pregătirea completă a sistemului. Profesorii au sugerat că sprijinul instituțional sub forma unor ghiduri oficiale, integrarea în platformele școlare și existența unor versiuni offline ar spori gradul de utilizare a jocului în școli cu capacități digitale diferite. De asemenea, ei au subliniat importanța dezvoltării unor niveluri de dificultate diferențiate, care ar permite utilizarea mai flexibilă a jocului cu elevi de vârste și nevoi de învățare variate. Din perspectiva elevilor, jocul a fost perceput ca atractiv și educativ, iar majoritatea l-ar recomanda colegilor – un indicator al faptului că tinerii sunt pregătiți și motivați să utilizeze astfel de instrumente dacă primesc sprijin din partea școlilor.

În ansamblu, rezultatele pilotului demonstrează că sistemul de educație are capacitatea digitală de bază și deschiderea profesorilor necesare pentru adoptarea jocului MAYFIN, însă implementarea cu succes la scară largă va depinde de măsuri de sprijin structurate, inclusiv formarea cadrelor didactice, integrarea în curriculum și resurse adaptate pentru școlile cu infrastructură digitală limitată.



Platforme și resurse de educație financiară

Educația financiară este din ce în ce mai recunoscută ca o competență esențială în societatea de astăzi. Ea influențează nu doar bunăstarea individuală și procesul de luare a deciziilor, ci și reziliența economică și incluziunea socială a comunităților întregi. În România, conștientizarea importanței educației financiare a crescut considerabil în ultimii ani, instituțiile guvernamentale, băncile, ONG-urile și organizațiile internaționale contribuind toate la dezvoltarea de platforme, strategii și materiale de învățare. Prezentarea de mai jos evidențiază cele mai relevante inițiative disponibile în prezent, subliniind principalele lor caracteristici și impactul acestora.

1. Strategia națională pentru educație financiară 2022-2026

Guvernul României a introdus o strategie cuprinzătoare care urmărește să creeze un cadru pe termen lung pentru educația financiară. Obiectivele acesteia includ integrarea educației financiare în programele școlare, dezvoltarea de oportunități de învățare pe tot parcursul vieții pentru adulți, îmbunătățirea accesului cetățenilor la resurse de încredere și consolidarea colaborării instituționale. Această strategie reprezintă fundamentul pe care sunt construite multe alte inițiative.

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

2. EDU-FIN Platform (Ministerul Finanțelor)

EDU-FIN este platforma guvernamentală oficială dedicată educației financiare. Ea oferă acces gratuit la o gamă largă de materiale, precum articole, ghiduri și sfaturi practice pentru diferite categorii de utilizatori, de la elevi la profesioniști. Platforma face parte din efortul Ministerului Finanțelor de a aduce cunoștințele financiare mai aproape de cetățeni și de a sprijini obiectivele strategiei naționale.

<https://edu-fin.ro>



3. Edutime (Financial Supervisory Authority – ASF)

Gestionat de Autoritatea de Supraveghere Financiară, Edutime este un spațiu online interactiv conceput pentru a promova educația financiară pentru diferite grupuri-țintă. Acesta oferă programe educaționale inovatoare, precum „Start2Play” și „Start2Learn”, Laboratorul Academic pentru învățământul superior și programul Financial Wellness, destinat adulților. În plus, ASF a elaborat un Ghid de bune practici în educația financiară pentru profesori, sprijinindu-i în integrarea temelor financiare în lecții.

<https://edutime.ro>

4. Școala de Bani / LifeLab (BCR Bank)

Programul „Școala de Bani”, inițiat de Banca Comercială Română (BCR), este unul dintre cele mai ample proiecte din sectorul privat din România dedicate educației financiare. Acesta combină ateliere, activități la clasă și resurse digitale, cu un accent puternic pe învățarea practică. Platforma asociată LifeLab.ro completează această inițiativă, oferind peste 400 de fișe interdisciplinare, scenarii didactice și materiale gata de utilizare pentru profesori. Aceste resurse sprijină integrarea conceptelor financiare în discipline precum matematica, istoria sau științele sociale, făcând educația financiară accesibilă în contexte de învățare cotidiene.

<https://www.lifelab.ro>

<https://www.scoaladebani.ro>

5. APPE – Asociația pentru promovarea performanței în educație

APPE este un ONG care a avut un rol esențial în introducerea și promovarea disciplinei opționale „Educație financiară” în România. Activitățile sale se concentrează pe dezvoltarea unor atitudini raționale și responsabile față de bani, începând încă din ciclul primar. Prin colaborarea cu școli și profesori la nivel național, APPE se asigură că cei mici dobândesc timpuriu cunoștințe financiare, ceea ce le sporește capacitatea de a lua decizii informate pe măsură ce cresc.

<https://appe.ro>

6. Junior Achievement România – Programul „Finanțele mele”

Junior Achievement România derulează programul „Finanțele Mele”, conceput pentru a consolida înțelegerea finanțelor personale de către elevi. Programul îmbină module la clasă, activități interactive și instrumente digitale, permițând cursanților să exerseze concepte precum bugetarea, economisirea, creditul și cheltuielile responsabile. Prin implicarea profesorilor, voluntarilor și specialiștilor financiari, programul reduce decalajul dintre teorie și aplicarea practică în viața reală.

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

România a dezvoltat un ecosistem divers de inițiative pentru educația financiară, care îmbină strategiile guvernamentale, platformele instituționale, programele sectorului privat, contribuțiile ONG-urilor și cercetarea academică. Aceste resurse vizează în ansamblu un public larg – copii, elevi, profesori, adulți și familii – oferind atât cunoștințe teoretice, cât și instrumente practice. În ciuda acestor realizări, rămân provocări, în special în ceea ce privește accesul la comunitățile dezavantajate, asigurarea unei participări egale în mediul rural și sprijinirea adulților din afara sistemului de educație formală. Consolidarea colaborării dintre actorii implicați și evaluarea continuă a impactului acestor inițiative vor fi esențiale pentru construirea unei societăți alfabetizate financiar în România.





ACTIVITATI DE ÎNVĂȚARE INOVATOARE

9

EFECTUL DOMINO FINANCIAR



Focus: Conectarea obiectivelor personale la importanța educației financiare și a deciziilor financiare cotidiene

Obiective de învățare:

- Sensibilizarea tinerilor cu privire la modul în care educația financiară le afectează oportunitățile pe termen lung și independența
- Promovarea recunoașterii provocărilor cu care se confruntă tinerii (de exemplu, gestionarea bugetului, cheltuielile emoționale, limitele de venit)
- Împuternicirea cursanților să-și stabilească obiective și să coreleze comportamentul financiar cu viziunea lor personală.

Instrucțiuni pentru activitate:

1. Introducere și discuție (15 min) - Începeți cu o discuție de grup:

- Ce este educația financiară?
- De ce este importantă pentru tinerii de astăzi?
- Ce îi împiedică pe tineri să învețe despre bani sau să acorde importanță obiceiurilor financiare sănătoase?

Rezumați provocările comune pe parcursul discuției (de exemplu, lipsa educației, presiunea colegilor, imposibilitatea de a accesa oportunități de câștig etc.)

2. Sesiune ghidată cu jocul MAYFIN (20-30 min).

- Cereți cursanților să acceseze jocul MayFin.
- Oferiți elevilor o fișă de lucru pentru reflecție.:



SCANEAZĂ PENTRU SITE-UL
MAYFIN



- Provocarea mea financiară - Foaie de lucru

Întrebări pentru reflecție	Răspunsurile elevilor
Ce obiectiv ai ales în jocul MAYFIN?	
De ce am ales acest obiectiv?	
Decizie 1	
- Decizie luată	
- Impactul asupra obiectivului	
- Ce ai învățat	
Decizie 2	
- Decizie luată	
- Impactul asupra obiectivului	
- Ce ai învățat	



Decizie...	
- Decizie luată	
- Impactul asupra obiectivului	
- Ce ai învățat	
Decizie ...	
- Decizie luată	
- Impactul asupra obiectivului	
- Ce ai învățat	
Ce decizii financiare te-au ajutat să te apropii de obiectivul tău?	
Ce decizii te-au împiedicat să avansezi și de ce?	
Ce obiceiuri din viața reală te-ar putea ajuta să atingi acest obiectiv?	
Ce lucruri noi ai învățat despre bani sau despre tine însuți?	

- După ce fiecare cursant selectează unul dintre obiectivele personale din joc, rugați-i să reflecteze asupra acestuia. – *De ce am ales acest obiectiv?*

- Pe măsură ce cursanții continuă să joace jocul prin cel puțin 5-10 scenarii, încurajați-i să se concentreze asupra modului în care alegerile lor ajută sau împiedică procesul, folosind foaia de lucru furnizată.



3. Panou vizual financiar (15-20 min)

După completarea fișei de lucru, cereți cursanților să creeze un panou vizual pentru viitorul lor.

-Rugați-i să creeze o reprezentare vizuală a vieții lor viitoare și a obiceiurilor care o vor susține.

-Furnizați o listă cu întrebări de asistență:

- Cum arată stabilitatea financiară pentru mine?
- Cu ce provocări m-aș putea confrunta?
- Ce trebuie să învăț pentru a avea succes financiar?
- Ce m-ar putea distra de la atingerea obiectivului?
- Ce obiceiuri financiare vor contribui la realizarea acestei viziuni?



4. Reflecție de grup (10 min)

-Invitați cursanții să împărtășească ideile lor:

- Ce te-a surprins în joc?
- Cum îți afectează alegerile financiare actuale opțiunile viitoare?
- De ce este important să înveți din timp despre bani?



Ajutați cursanții să facă legătura între educația financiară și visurile personale, făcând-o să pară relevantă și urgentă și să recunoască modul în care educația financiară proactivă poate contribui la depășirea provocărilor comune, cum ar fi cheltuielile impulsive sau gândirea pe termen scurt. Consolidați ideea că deciziile mici au impact pe termen lung.



BANII VORBESC



Focus: Conversații spontane, în care elevii explorează provocările emoționale, sociale și practice ale luării deciziilor financiare într-un mod sigur și reflexiv.

Obiective de învățare:

- Ajutați elevii să înțeleagă că deciziile financiare implică mai mult decât simple cifre – ele implică valori, emoții și presiune socială.
- Încurajați dialogul deschis despre dificultățile cu care se confruntă tinerii (de exemplu, presiunea colegilor, venituri limitate, obligații familiale).
- Construiți încrederea necesară pentru a vorbi despre bani fără rușine sau teamă.

Instrucțiuni pentru activitate:

1. Conversație de grup (10 min).

Întrebați:

- Ce fel de decizii financiare trebuie să ia tinerii?
- De ce unele dintre ele sunt dificile sau confuze?
- Crezi că ai avut suficiente ocazii să înveți despre bani?

Creează un spațiu sigur în care elevii să poată exprima disconfortul sau curiozitatea.



2. Utilizarea jocului MAYFIN pentru a încuraja conversațiile deschise (15-20 min)

- Cereți cursanților să acceseze jocul MAYFIN și să exploreze câteva scenarii în grupuri mici.

- Pentru fiecare decizie, cereți-le să discute: Este această decizie mai dificilă în viața reală? De ce? Ce presiuni din viața reală ar putea face dificilă alegerea unei alte opțiuni?



SCANEAZĂ PENTRU SITE-UL
MAYFIN



3. Reflecție de grup (10-15 minute)

- Rugați fiecare grup să împărtășească reflecțiile cheie și invitați-i să discute despre presiunile identificate și măsurile pentru a le depăși.

- Cereți cursanților să analizeze și să împărtășească punctele lor de vedere:

- De ce evităm adesea să vorbim despre bani?
- Cum ar putea învățarea mai devreme despre bani să ajute la luarea unor decizii mai bune în cadrul jocului?
- Există vreo decizie financiară din trecut pe care ar îmbunătăți-o dacă ar avea cunoștințe financiare mai bune?



NEVOI VS. DORINȚE

Tip: Provocare de grup + discuție



Obiective: Această activitate îi ajută pe elevi să facă distincția între nevoi și dorințe, să îmbunătățească procesul de luare a deciziilor în condiții de constrângeri financiare și să reflecteze asupra modului în care valorile și influența colegilor pot afecta comportamentul de cheltuire.

Durata: Aproximativ 60 minute

Materiale necesare: Dispozitive conectate la internet (1 per grup); acces la jocul MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; carduri imprimabile cu o combinație de cheltuieli „necesare” și „dorite” (de exemplu, chirie, adidași, mâncare la pachet, factura de telefon); foaie de lucru pentru buget; tablă albă sau flipchart.



SCANEAZĂ PENTRU SITE-UL
MAYFIN

Pași de facilitare:

1. Începeți cu o scurtă discuție: Ce este o „nevoie” și ce este o „dorință”? De ce oamenii le confundă uneori?
2. Împărțiți elevii în grupuri mici (3-4 persoane în fiecare grup) și acordați fiecăruia un buget lunar fix (de exemplu, 1000 €).
3. Dați fiecărui grup un set amestecat de carduri de cheltuieli. Sarcina lor este să planifice un buget lunar, clasificând fiecare articol ca fiind „necesar” sau „dorit” și să decidă pe ce să cheltuiască banii.



4. După planificare, grupurile joacă jocul MAYFIN.

5. Pe măsură ce se confruntă cu evenimente financiare în joc, ei reflectează asupra modului în care deciziile din viața reală se compară cu bugetul planificat și asupra modului în care nevoile/dorințele se pot schimba în funcție de context.

6. Încheiați cu o reflecție la nivel de clasă asupra factorilor emoționali, sociali și practici care influențează alegerile financiare.

Cum se utilizează jocul MAYFIN: Jocul subliniază consecințele unei planificări deficitare sau ale cheltuielilor impulsive. Le oferă elevilor ocazia de a-și testa și pune la încercare ipotezele, arătându-le cum se desfășoară realitățile financiare într-un context dinamic și realist.

Competențe cheie dezvoltate: Cunoștințe financiare, gândire critică, comportament de cheltuire și rezolvarea problemelor.



DOMINO FINANCIAR

Tip: Simulare + Reflecție



Obiective: Cursanții vor explora modul în care deciziile financiare cotidiene au efecte în lanț în timp. Ei vor deveni conștienți de importanța planificării pe termen lung, a riscului financiar și a necesității adaptabilității atunci când apar evenimente neprevăzute.

Durata: Aproximativ 60 minute

Materiale Necesare: Dispozitive conectate la internet (1 per pereche sau individual); acces la jocul MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; „Cărți de domino” imprimabile care reprezintă evenimente din viață (de exemplu, „Mașina se strică”, „Obții un loc de muncă cu jumătate de normă”, „Ziua de naștere a unui prieten”, „Îți pierzi portofelul”); foaie de lucru pentru bugetul personal; markere; bilețele adezive.



SCANEAZĂ PENTRU SITE-UL
MAYFIN

Pași de facilitare:

1. Începeți cu o scurtă discuție despre cheltuielile neprevăzute și introduceți ideea „efectului domino” financiar.
2. Fiecare elev sau pereche primește un buget lunar de bază și cinci „Carduri Domino” distribuite aleatoriu. Ei încearcă să își gestioneze bugetul, reacționând pe rând la aceste evenimente.
3. După ce iau primele decizii financiare pe hârtie, cursanții joacă jocul MAYFIN – alegând scenariul „Mi-ar plăcea să locuiesc și să studiez într-un alt oraș”.



4. Pe măsură ce avansează în joc, ei compară modul în care evenimentele neașteptate din joc se aliniază cu cele de pe cardurile lor domino.

5. După joc, ei își actualizează fișele de buget și participă la o discuție de grup despre cât de posibil este, în realitate, să planifici totul din punct de vedere financiar și cum să te pregătești pentru situațiile neașteptate.

Cum se utilizează jocul MAYFIN: Jocul funcționează ca o simulare paralelă, introducând elemente imprevizibile care reflectă situații din viața reală. Acesta întărește conceptul de „efect domino”, arătând cum o singură decizie financiară poate limita sau extinde opțiunile viitoare.

Competență cheie dezvoltată: Cunoștințe financiare, luarea deciziilor, adaptabilitate, conștientizarea riscurilor și planificarea pe termen lung



BUGETUL MEU LUNAR

Tip: Simulare + Reflecție



Obiective: Să încurajeze dialogul între generații și să crească gradul de conștientizare cu privire la modul în care evenimentele economice naționale influențează comportamentele financiare personale. Reflectând asupra experiențelor trăite de generațiile mai în vârstă, tinerii înțeleg mai bine cum evoluează atitudinile financiare și cum sunt transmise acestea mai departe.

Durată: 90 de minute în total, împărțite în două sesiuni

- 30 minute pentru prezentarea sarcinii și pregătirea întrebărilor
- 60 de minute pentru prezentările în clasă și reflecția în grup

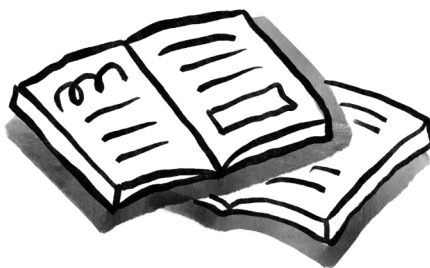
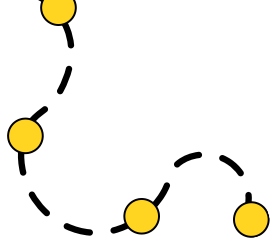
Notă: Interviuurile se desfășoară în afara orelor de curs, ca temă pentru acasă.

Materiale necesare:

- Ghid de interviu tipărit sau digital (cu întrebări deschise)
- Fișe de notițe sau instrumente de înregistrare audio (dacă este permis)
- PowerPoint sau flipchart pentru prezentări de grup
- Dispozitive conectate la internet pentru accesarea jocului MAYFIN (opțional)

Pregătire / Instrucțiuni pentru facilitatori: Înainte de sesiune, oferiți cursanților o scurtă explicație despre PR1 și scopul explorării istoriei financiare. Distribuiți sau prezentați 5-6 exemple de evenimente economice naționale (de exemplu, criza imobiliară din Spania din 2008, aderarea la zona euro, inflația din anii '90). Explicați că fiecare elev va intervieva o rudă mai în vârstă, un vecin sau o cunoștință despre modul în care unul dintre aceste evenimente le-a afectat deciziile financiare.





Pași de facilitare:

1.Sesiunea 1 (30 min):

- Prezentați proiectul și contextul istoric.
- Ajutați elevii să aleagă un eveniment specific și să pregătească 5-7 întrebări pentru interviu (de exemplu, „Cum s-a adaptat familia ta la criză?”, „Ai contractat un împrumut?”, „Ce s-a schimbat în modul tău de a economisi?”).
- Încurajați-i să exploreze atât emoțiile, cât și deciziile.

2.Temă pentru acasă:

- Elevii realizează interviul acasă, înregistrând sau notând punctele cheie.

3.Sesiune 2 (60 min):

- Cursanții prezintă un rezumat de 3-5 minute al interviului lor în grupuri mici. Comparați atitudinea diferitelor generații față de bani.
- Ca grup, conectați temele care au apărut cu situațiile din jocul MAYFIN (de exemplu, cheltuieli neprevăzute, bugetare, gestionarea datoriilor).
- Optional: Sesiune scurtă de joc într-un scenariu MAYFIN relevant, urmată de o reflecție scrisă.

Cum se utilizează jocul MAYFIN: Jocul îi ajută pe elevi să facă legătura între experiențele personale ale familiei și provocările din lumea reală prezentate în simulare. După ce află cum au reacționat generațiile mai în vârstă la crize sau schimbări economice, elevii înțeleg mai bine propriile decizii luate în timpul jocului.

Competențe cheie dezvoltate:

- Conștientizarea financiară
- Gândirea reflexivă
- Comunicarea intergenerațională
- Empatia socioeconomică
- Conștientizarea civică



ALEGERI INTELIGENTE



Obiective: Promovarea înțelegerii istoriei economice naționale prin învățarea colaborativă. Prin cercetarea și vizualizarea evenimentelor financiare cheie, elevii fac legături directe între trecut și scenariile financiare prezentate în jocul MAYFIN. Acest lucru favorizează gândirea cronologică, analiza critică și capacitatea de a conecta deciziile istorice cu realitățile actuale.

Durata: 60–75 minute (1 sesiune)

Materiale necesare:

- Șabloane cronologice (tipărite sau digitale)
- Dispozitive conectate la internet (pentru cercetări online de bază)
- Markere, post-it-uri sau instrumente vizuale pentru cartografiere creativă
- Rezumatele cronologiei naționale PR1 (furnizate de facilitator)
- Acces la jocul MAYFIN (opțional pentru etapa finală)

Pregătire / Instrucțiuni pentru facilitatori: Împărțiți cursanții în grupuri de 3-4 persoane. Alocați fiecărui grup o anumită temă (de exemplu, „Spania în anii '90”, „Polonia după aderarea la UE”, „Economia postcomunistă a României”). Oferiți câteva exemple din PR1 pentru a-i ajuta să înceapă. Sarcina lor este să exploreze un eveniment, să înțeleagă cauzele, rezultatele și efectele acestuia asupra comportamentului financiar al oamenilor.

Pași de facilitare:

1. Introducere (10–15 min):

- Prezentați un scurt context: Cum influențează istoria economică obiceiurile financiare actuale.
- Prezentați concluziile PR1 folosind exemple din mai multe țări.



2. Lucrul în grup (35–40 min):

- Fiecare grup selectează un eveniment sau un proces important (de exemplu, criza din 2008, aderarea la UE, problemele legate de datoria publică). Ei completează o fișă cronologică cu: a) Titlul evenimentului și anul b) Cauzele principale c) Impactul asupra familiilor sau tinerilor d) Lecțiile învățate
- Grupurile creează o cronologie vizuală și o afișează sau o prezintă.

3. Raport (15–20 min):

- Fiecare grup leagă evenimentul istoric de un scenariu din jocul MAYFIN (de exemplu, „Această criză este similară cu cea cu care se confruntă personajul din scenariul privind locuințele.”)
- Facilitatorul conduce o discuție despre modul în care înțelegerea trecutului poate ajuta tinerii să ia decizii mai inteligente în prezent.

Cum se utilizează jocul MAYFIN: Elevii identifică momente din joc care reflectă evenimente financiare istorice. Acest lucru consolidează înțelegerea și adaugă relevanță. Opțional, elevii pot juca o rundă din scenariul MAYFIN asociat și pot compara deciziile luate cu ceea ce s-ar fi putut face în realitate.

Competențe cheie dezvoltate:

- Conștientizarea istorică și financiară
- Gândire critică
- Colaborarea în echipă
- Luarea deciziilor strategice
- Raționament analitic



S-a sugerat integrarea istoriei în experiența jocului MAYFIN.

Una dintre cele mai mari provocări în educația financiară este aceea de a-i ajuta pe tineri să vadă banii nu doar ca pe niște cifre sau reguli, ci ca pe ceva profund legat de viața reală – familiile noastre, comunitățile și trecutul nostru comun. Deciziile financiare nu se iau în vid. Ele sunt modelate de poveștile pe care le-am auzit, de evenimentele pe care le-am trăit și chiar de modul în care generațiile anterioare au învățat să facă față incertitudinii.





Jocul MAYFIN devine astfel mai mult decât o simplă simulare. Devine un instrument de reflecție asupra modului în care obiceiurile financiare – și temerile sau speranțele care stau la baza acestora – își au rădăcinile în istorie. Scenariile jocului reflectă tipurile de situații cu care s-au confruntat multe familii din Europa: pierderea locului de muncă, locuințe instabile, creșterea costurilor sau provocarea de a o lua de la zero. Și aceste situații provin adesea din schimbări economice mai profunde.

Cum pot educatorii să introducă această dimensiune istorică în joc?

1. Înainte de joc: Pregătește scena

Începeți prin a prezenta pe scurt un eveniment economic important din trecutul recent al țării, cum ar fi criza din 2008 din Spania sau trecerea la euro. Nu este necesar să fie o prelegere. O poveste scurtă, un titlu de știri din acea perioadă sau chiar o anecdotă personală pot fi suficiente pentru a-i ajuta pe cursanți să se pună în pielea cuiva care ia decizii dificile într-un context complicat.

2. În timpul jocului: Invitați la reflecție

În timp ce elevii joacă, încurajați-i să se gândească: această decizie ar fi diferită dacă ar fi trăit o criză financiară? Ce s-ar întâmpla dacă părinții lor și-ar fi pierdut locul de muncă sau economiile lor ar fi pierdut brusc din valoare? Aceste întrebări contribuie la empatia și profunzimea alegerilor pe care le fac în joc.

3. După joc: Conectează punctele

Odată ce jocul s-a încheiat, acordați timp pentru a discuta despre el. Întrebați elevii ce i-a surprins, ce le-a părut dificil și dacă văd paralele cu evenimente despre care au învățat sau au auzit de la familiile lor. O scurtă discuție sau un exercițiu de reflecție pot transforma jocul într-o experiență de învățare.

4. Aprofundare: Reimaginați scenariul

Pentru grupurile mai avansate, invitați cursanții să reproiecteze un scenariu MAYFIN ca și cum ar fi fost stabilit într-un moment istoric specific. Cum ar schimba povestea faptul de a trăi în România în anii 1990 sau în Cipru în 2013? Cu ce provocări s-ar confrunta personajul? Acest lucru încurajează creativitatea și gândirea critică.

ÎN PIELEA UNUI TÂNĂR ANTREPRENOR



Obiective: Asumându-și rolul unui tânăr antreprenor, elevii iau decizii cu privire la modul în care își cheltuiesc bugetul limitat. Pe parcurs, încep să înțeleagă care sunt costurile cele mai importante, unde se pot epuiza rapid fondurile și cum o singură decizie poate influența evoluția ulterioară a situației.

Durata: Aproximativ 60 de minute (poate fi adaptat la 45 de minute, 1 lecție).

Materiale necesare: dispozitive conectate la internet (laptopuri sau tablete, câte unul pentru fiecare cursant); acces la jocul MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; carduri tipărite cu roluri (aproximativ 10 profiluri ale unor tineri antreprenori fictivi, cu un buget de bază); un formular Google simplu, intitulat „Jurnal de afaceri”, în care elevii își notează deciziile și reflecțiile.

Pași de facilitare:

1. Fiecare elev trage o carte de rol (de exemplu, Anna – o tânără de 19 ani care începe o afacere cu lumânări handmade cu 5000 EUR/PLN, sau Max – care lansează o aplicație de livrare de mâncare cu un buget redus).
2. Ei își citesc rolul și completează prima parte a „Agendei de afaceri” online: obiectivul lor, cheltuielile planificate și ceea ce consideră că vor fi cele mai mari provocări.
3. Apoi, elevii joacă scenariul „Mi-ar plăcea să-mi încep propria afacere sau proiect antreprenorial” în jocul MAYFIN, luând decizii în calitate de personaje.
4. După terminarea jocului MAYFIN, se întorc la formularul Google pentru a-l completa cu ceea ce s-a întâmplat în joc – realizări, costuri sau dificultăți neprevăzute și bugetul la sfârșitul jocului. Trimite formularul Google.

5. Organizați o scurtă sesiune de reflecție cu elevii pentru a discuta despre experiența lor și pentru ca aceștia să explice dificultățile întâmpinate în atingerea obiectivului lor.

6. La sfârșitul lecției, rezumați rezultatele obținute din formularele Google Forms, oferind recomandări privind deciziile financiare viitoare.

Cum se utilizează jocul MAYFIN: Jocul constituie nucleul activității. Elevii îl utilizează pentru a simula deciziile financiare legate de personajul lor din lumea afacerilor, dând viață jocului de rol și conferindu-i consecințe. Acest lucru ajută la fundamentarea rolului în logica lumii reale și generează discuții utile după aceea.

Legătură către una dintre competențele-cheie: Această activitate sprijină în mod direct dezvoltarea competențelor financiare, prin planificare financiară, gândire critică, luarea deciziilor, rezolvarea problemelor și gândire reflexivă. Conectând cunoștințele abstracte la provocările cotidiene cu care se poate confrunta un tânăr antreprenor, acesta va dezvolta în special competențe de învățare reflexivă.



SCANEAZĂ PENTRU SITE-UL
MAYFIN



SUPRAVIEȚUIREA MEA ÎN STRĂINĂTATE



Obiective: În cadrul acestei provocări de grup, participanții vor lucra împreună pentru a estima costurile pentru un tânăr care locuiește și studiază într-o altă țară europeană. Ei vor lucra împreună pentru a decide ce este esențial, ce este opțional și cum să reacționeze atunci când cheltuieli neprevăzute le dau peste cap planurile. Totul se rezumă la gândirea realistă și planificarea înțeleaptă.

Durata: Aproximativ 60 de minute

Materiale necesare: Dispozitive conectate la internet (laptopuri sau tablete, câte unul per grup); acces la jocul MAYFIN: <https://mayfin.erasmus.site/game>; Foaie Google cu câteva file.



Pași de facilitare:

1. Împărțiți participanții în grupuri mici de 3 sau 4 persoane și propuneți-le următoarea provocare:
Ai decis să pleci să studiezi într-o altă țară europeană. Ai 3000 EUR economii. Stabilește care vor fi costurile fixe, costurile variabile și cheltuielile unice.
2. Grupurile completează foile de buget online (fiecare grup are propria filă). Ele decid cât de mulți bani să aloce fiecărei categorii și pentru ce tip de cheltuieli, precum și ce ar putea fi necesar să renunțe.
3. Odată ce un grup a completat foaia de buget, începe jocul MAYFIN. Pe ecranul cu întrebarea „Ce aventură ai alege?” – ar trebui să continue cu scenariul „Mi-ar plăcea să petrec un an trăind și studiind în străinătate”.





4. În cadrul provocării de elaborare a bugetului din jocul MAYFIN, grupurile vor compara propriile idei privind costurile fixe, costurile variabile și cheltuielile unice cu cele afișate pe ecran.

5. Participanții discută rezultatele planificării financiare, mai întâi în grupurile lor și apoi împreună. Facilitatorul oferă recomandări cu privire la modul de luare a deciziilor (și, uneori, de modificare a planurilor) atunci când apar cheltuieli neprevăzute.

6. Participanții sunt încurajați să continue să joace jocul MAYFIN acasă, în ritmul propriu.

Cum se utilizează jocul MAYFIN: Jocul adaugă realism provocării bugetare. Comparând propriile decizii privind cheltuielile cu cele predefinite, participanții vor deveni mai conștienți de importanța unei planificări financiare adecvate. Mai mult, confrunțați cu un mediu de joc, ei sunt mai predispuși să-și amintească situațiile datorită memoriei vizuale.

Legătură cu una dintre competențele-cheie: Această activitate se bazează pe gândirea critică și luarea deciziilor, având un impact asupra planificării financiare și încurajând învățarea în echipă.



SCANEAZĂ PENTRU SITE-UL
MAYFIN



CONSTRUIȚI-VĂ BUGETUL LUNAR



Obiective: Cursanții își vor îmbunătăți abilitățile de gestionare a bugetului, vor reflecta asupra priorităților financiare și vor înțelege echilibrul dintre venituri, cheltuieli și economii.

Durata: 60–75 minute

Materiale necesare: Activitatea necesită acces la computere sau tablete (sau, alternativ, șabloane tipărite), foi de lucru pentru bugetul lunar în format digital sau tipărit, profiluri ale personajelor fictive, inclusiv detalii precum locul de muncă, venitul și locuința, precum și experiență anterioară cu jocul MAYFIN, care ar fi trebuit să fie finalizat sau jucat anterior în cadrul orelor de curs.

Pași de facilitare

1. Scurt rezumat al conceptelor de bugetare învățate în jocul MAYFIN.
2. Distribuți profiluri fictive (de exemplu, student cu jumătate de normă, stagiar, angajat tânăr).
3. Oferiți cursanților șabloane pentru bugetul lunar.
4. Cereți elevilor să enumere cheltuielile fixe, variabile și opționale pe baza profilului personajului lor.
5. Cursanții completează bugetul, încercând să se încadreze în venituri și să economisească minimum 10%.
6. Facilitați o scurtă discuție între colegi sau o prezentare privind alegerile făcute și compromisurile financiare.
7. Reflectați asupra modului în care bugetul se raportează la propria viață și la propriile decizii.

Cum se utilizează jocul MAYFIN

Această activitate urmează provocării bugetare din jocul MAYFIN și permite cursanților să aplice într-un mod personalizat ceea ce au exersat. Ea consolidează logica bugetării într-un format independent, bazat pe cunoștințele dobândite prin joc.

Link către competențele cheie

Cunoștințe financiare, luarea deciziilor și gândirea reflexivă

SĂPTĂMÂNA MINI-SIMULĂRII VIEȚII



Obiective: Cursanții își vor consolida abilitățile de planificare financiară, rezolvare a problemelor și adaptabilitate prin scenarii financiare realiste și în continuă evoluție.

Durata: Activitate cu mai multe sesiuni (30–45 minute/zi timp de 5 zile)

Materiale necesare: Această activitate utilizează profiluri de viață tipărite sau digitale, foi de urmărire a bugetului sau portofele digitale și un set de cărți cu scenarii care includ costuri de trai, oportunități de angajare și evenimente neprevăzute.

Pași de facilitare

1. Începeți prima sesiune jucând jocul MAYFIN pentru a introduce conceptele cheie și a permite elevilor să exerseze luarea de decizii financiare realiste.

2. După joc, fiecare elev alege dintre 3-4 scenarii de viață fictive predefinite (de exemplu, student part-time care locuiește singur, tânăr angajat cu normă întreagă care este favorabil pentru un frate sau o soră, antreprenor care începe o afacere). Fiecare scenariu include un profil de bază cu venituri, responsabilități și obiective personale, unele mai provocatoare decât altele.

3. Explicați-le că fiecare scenariu are atât avantaje, cât și dezavantaje, iar scopul nu este să „câștige”, ci să-și gestioneze finanțele în mod inteligent, să depășească obstacolele și să ia decizii responsabile.

4. În următoarele patru zile, elevii trag zilnic „cărți de evenimente” (de exemplu, o creștere a chiriei, o ofertă de muncă, cheltuieli medicale, venituri neașteptate) care le influențează bugetul. Ei trebuie să decidă cum să-și înregistreze acțiunile folosind o foaie de urmărire sau un portofel digital.

5. La mijlocul săptămânii, introduceți o rundă de „oportunități bonus” în care studenții pot aplica pentru un job secundar, pot schimba locuința sau pot negocia cheltuielile.



CITIND PRINTRE RÂNDURI

Obiective:

- Îmbunătățiți capacitatea de a analiza ofertele financiare din viața reală (anunțuri de locuri de muncă, vânzări, locuințe)
- Dezvoltați gândirea critică și abilitățile de luare a deciziilor
- Reflectați asupra relevanței și fiabilității informațiilor din surse publice.
- Conștientizarea oportunităților și riscurilor financiare cotidiene în contextul local

Durata: 60–90 minute (poate fi adaptat ca sesiune unică sau repetată săptămânal cu materiale diferite)

Materiale necesare:

1. Ziare locale, fluturași sau anunțuri tipărite online (locuințe, locuri de muncă, promoții)
2. Pixuri, markere, caiete
3. Jocul MAYFIN
4. Opțional: proiector sau tablă albă pentru partajarea în grup



Pași de facilitare

1. Introducere (10 min): Profesorul/educatorul explică activitatea și obiectivele acesteia (de exemplu, întocmirea unui buget în lumea reală, evaluarea ofertelor).
2. Distribuie (5 min): Elevii primesc materiale tipărite (de exemplu, pagini de ziar, fluturași).
3. Analiză individuală/de grup (20 min): Elevii identifică și evidențiază anunțurile relevante: oferte de muncă, anunțuri imobiliare, oferte promoționale etc.
4. Discuție (15 min): În grupuri mici sau cu toții, elevii împărtășesc concluziile și reflectează asupra ofertelor (de exemplu, Care slujbă este cea mai bine plătită? Apartamentul este accesibil? Merită reducerea respectivă?).
5. Întrebări critice (15 min): Educatorul ghidează reflecția cu întrebări: „Ce lipsește din această reclamă?”, „Ar fi aceasta o decizie bună?”, „Ce riscuri ar putea implica?”
6. Rezumat (5 min): Rezumatul principalelor concluzii și relevanța pentru abilitățile financiare din viața reală.



BUGETAREA ZILNICĂ ÎN PRACTICĂ

Obiective:

- Dezvoltați abilități practice de bugetare folosind scenarii realiste
- Îmbunătățiți munca în echipă și comunicarea prin activități de grup
- Îmbunătățiți abilitățile de planificare financiară
- Promovați gândirea critică cu privire la prioritizarea cheltuielilor și gestionarea veniturilor limitate.

Durata: 60–90 minute (poate fi desfășurat ca o singură sesiune sau împărțit în mai multe sesiuni mai scurte)

Materiale necesare:

Fișe lunare de venituri fictive pregătite în prealabil. Liste de cheltuieli obișnuite (chirie, hrană, transport, timp liber, utilități) cu prețuri reale sau localizate. Hârtie, calculatoare, pixuri. Opțional: infografice tipărite sau digitale ale jocului MAYFIN pentru a face legătura cu conceptele de bugetare.



Pași de facilitare

1. Introducere (10 min): Explicați obiectivul activității – crearea unui buget realist pe baza unui venit limitat.
2. Formarea grupurilor (5 min): Împărțiți elevii în grupuri mici (3-5 participanți).
3. Distribuirea materialelor (5 min): Dați fiecărui grup o listă fictivă de venituri și cheltuieli.
4. Planificarea bugetului (30 min): Grupurile discută și decid cum să aloce veniturile pentru a acoperi cheltuielile.
5. Prezentare (15 min): Fiecare grup prezintă bugetul și explică alegerile făcute.
6. Reflecție (10 min): Facilitatorul conduce o discuție despre provocările întâmpinate, prioritățile alese și implicațiile în viața reală.
7. Concluzii (5 min): Rezumați lecțiile cheie despre buget și luarea deciziilor financiare.





MAYFIN Lista de verificare pentru planificarea sesiunilor destinată educatorilor și lucrătorilor de tineret

Înainte de sesiune – Pregătire și configurare

☐ **Definiți obiectivele de învățare**

Clarificați ce doriți ca participanții să învețe din sesiune (de exemplu, înțelegerea bugetului, reflectarea asupra priorităților financiare, îmbunătățirea procesului decizional).

☐ **Familiarizați-vă cu jocul MAYFIN**

Jucați jocul sau revizuiți provocările și scenariile cheie pentru a anticipa reacțiile și întrebările cursanților.

☐ **Configurare tehnică test**

Asigurați-vă că dispozitivele sunt disponibile și funcționează, cu acces stabil la internet, audio (dacă este necesar) și acces la platforma de jocuri.

☐ **Adaptați sincronizarea la contextul dvs.**

Decideți dacă aceasta va fi o activitate de 1 oră, 2 ore sau mai multe sesiuni. Permiteți flexibilitate — unii cursanți pot avea nevoie de mai mult timp pentru a citi, reflecta sau pune întrebări.

☐ **Pregătiți materialele de sprijin**

Pregătiți întrebări de reflecție, explicații de vocabular sau ghiduri tipărite pentru elevii care au nevoie de sprijin suplimentar.

În timpul sesiunii – Facilitare și sprijin

☐ **Creați un mediu sigur și incluziv**

Încurajați participarea tuturor cursanților; validați diferite perspective și experiențe, în special din medii defavorizate.

☐ **Observați, îndrumați și sprijiniți**

Fii disponibil pentru a clarifica instrucțiunile, pentru a ajuta la interpretarea scenariilor de joc și pentru a oferi sprijin fără a influența deciziile.



☐ **Încurajați învățarea reciprocă**

Facilitați discuțiile în perechi sau în grup; permiteți cursanților să compare opțiunile, strategiile și rezultatele.

După sesiune – Reflecție și aplicare în viața reală

☐ **Conectează învățarea din jocuri cu acțiunile din lumea reală**

Ajutați cursanții să-și imagineze cum ar putea aplica ceea ce au învățat (de exemplu, planificarea unui buget personal, evitarea datoriilor, economisirea pentru un obiectiv).

☐ **Colectați feedback de la cursanți**

Întrebați-i ce le-a plăcut, ce le-a părut dificil și cum ar putea fi îmbunătățită sesiunea.



REFERINȚE

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

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

European Commission (2020). Capital Markets Union 2020 Action Plan (Action 7) –

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

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

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

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

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

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

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

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

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

EU/OECD Financial Competence Framework for Children and Youth (2023).

OECD

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

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

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

Eurofound Report (2021), Eurofound.europa.eu

WP3 - PR3

GHID METODOLOGIC PENTRU

EDUCATORI SI ORGANIZAȚII

Numărul proiectului:

2023-1-PL01-KA220-YOU-000159009



Co-funded by
the European Union

Mulumesc



Centrum Wspierania
Edukacji
i Przedsiębiorczości

CO&SO
VICINI ALLE PERSONE



Lovila

E&D
E&D Knowledge
Consulting

