

NEWSLETTER #2

INVEST IN YOUTH

AGGIORNAMENTO DEL PROGETTO

L'alfabetizzazione finanziaria incontra la partecipazione civica attraverso il gioco interattivo

INFORMAmentis EUROPA

EduMansha ASSOCIAÇÃO

Invest in YOUTH

Funded by the European Union

Highlights e.V. MIND, TECH, LIFELONG LEARNING

Project Update & Highlights →

BENVENUTI ALLA NOSTRA SECONDA NEWSLETTER

Siamo lieti di darvi il benvenuto alla seconda newsletter del progetto Erasmus+ “Invest In Youth”, KA210-YOU-8A369E83.

Il progetto riunisce partner da Germania, Portogallo e Italia con una missione comune:
Consentire ai giovani, specialmente quelli provenienti da contesti svantaggiati, di diventare cittadini alfabetizzati finanziariamente, consapevoli socialmente e impegnati civicamente.

Dall'ultimo aggiornamento, la formazione internazionale in Italia ha riunito i partner e introdotto i nostri due strumenti principali, il gioco da tavolo Invest in Youth e la guida "Finance is Civic", entrambi modellati dal nostro sondaggio di base. Quel lavoro sta ora raggiungendo il terreno, con la formazione locale in corso in tutti e tre i paesi insieme ai nostri primi eventi moltiplicatori.

DALLA FORMAZIONE ALL'IMPATTO: IMPLEMENTARE IL PROGETTO

Una volta sviluppati il gioco da tavolo e la guida, il progetto è passato dalla formazione internazionale alla consegna locale.

Formazione Internazionale in Italia
Ha potenziato la capacità degli operatori giovanili di fornire educazione finanziaria e civica utilizzando il gioco e la guida.

Eventi Moltiplicatori (In Corso)
Un evento per ogni paese partner condivide i risultati e mette gli strumenti nelle mani di un pubblico più ampio.



Formazione locale e sperimentazione (In corso)
Gli operatori giovanili testano il gioco e la guida direttamente con i giovani studenti in Germania, Portogallo e Italia.

Il lancio raggiungerà:

- Operatori giovanili formati a livello internazionale in Italia
- Giovani studenti in tutti e tre i paesi partner attraverso sperimentazioni locali

Un pubblico più ampio attraverso tre eventi moltiplicatori

Punti salienti della formazione e della sperimentazione locale →




EUROPE DIRECT
Caserta


Robert Schuman
Alcide De Gasperi







Investi nel gioco da tavolo

Il gioco da tavolo "Invest in Youth" combina l'alfabetizzazione finanziaria e l'educazione civica su un percorso di 69 tessere, dove i giocatori tirano un dado e si posizionano su cinque tipi di tessere codificate a colori: Spesa, Opportunità, Dovere Civico, Evento Casuale e Abilità/Compito, ognuna delle quali mette alla prova una diversa decisione finanziaria o civica.

Partendo con €2.000, i giocatori accumulano contanti, Punti Civici e Punti Reputazione man mano che avanzano nel gioco, affrontando scelte come costi imprevisti, rischi d'investimento e partecipazione civica lungo il percorso.
Il punteggio finale combina tutti e tre, il che significa:

- Il giocatore più ricco non vince automaticamente
- Una partecipazione civica attiva e una solida reputazione possono superare il mero guadagno finanziario

Il gioco è supportato da una guida pratica per facilitatori destinata agli operatori giovanili, progettata per contesti di educazione non formale.

La finanza è una guida

La guida "La Finanza è Civica" unisce teoria economica e riflessione civica attraverso 10 laboratori strutturati, ciascuno basato su un tema finanziario europeo: denaro e l'euro, mercati e disuguaglianza, tasse e finanza pubblica, debito e austerità, lavoro e salari, finanza verde, alloggio e ricchezza, finanza digitale, economia cooperativa e azione democratica.

Ogni laboratorio di 90-100 minuti si sviluppa da una domanda quadro civica attraverso la teoria economica e il contesto europeo fino a un piano di attività passo dopo passo, e si conclude con un debrief e una riflessione di gruppo.

- Non è richiesta alcuna conoscenza economica per facilitare
- Le sessioni possono essere svolte singolarmente o come parte di un programma completo di 10 parti

La guida è progettata per operatori giovanili in tutta Europa, offrendo loro gli strumenti per condurre sessioni con sicurezza in contesti di educazione non formale.

Risultati Chiave →

SONDAGGIO PILOTA LOCALE: IL GIOCO FUNZIONA?

Dopo la formazione in Italia, gli operatori giovanili hanno organizzato il gioco da tavolo con giovani partecipanti durante le sessioni pilota locali in Germania, Portogallo e Italia. I partecipanti sono stati sottoposti a un sondaggio per misurare i cambiamenti iniziali rispetto alla linea di base.

Il sondaggio ha valutato:

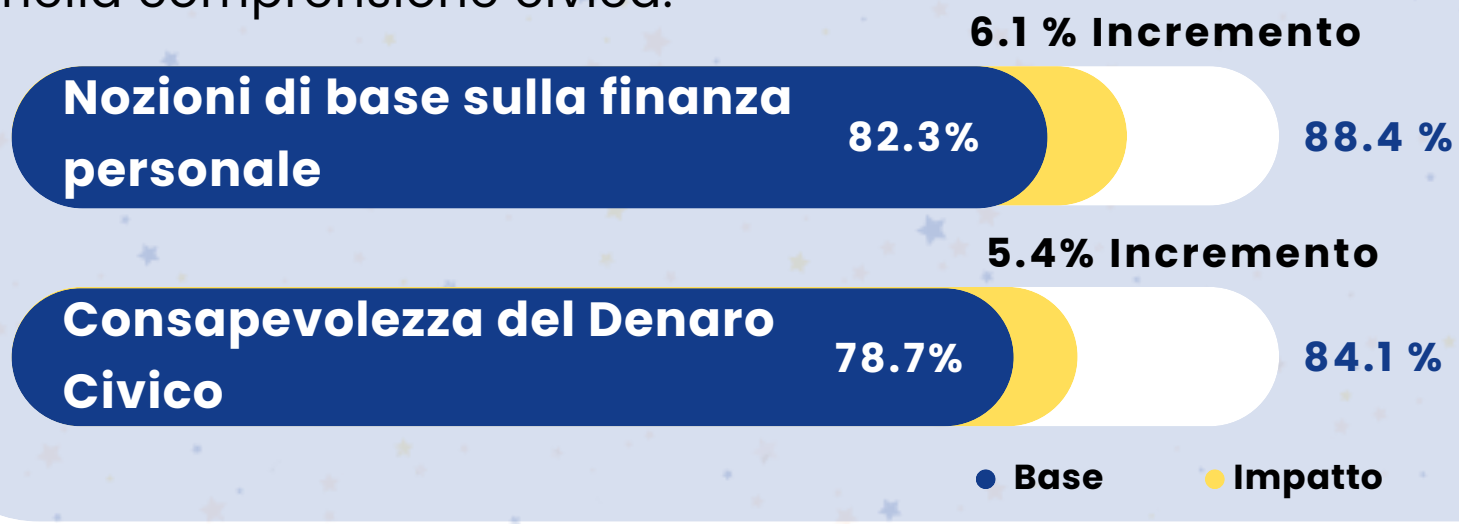
- La ritenzione delle conoscenze su temi di finanza personale e denaro civico
- La fiducia, gli atteggiamenti civici e la soddisfazione con l'esperienza del gioco da tavolo

Perché questo confronto è importante?

Questo sondaggio verifica l'impatto iniziale del gioco da tavolo durante la fase pilota, prima che gli strumenti vengano distribuiti più ampiamente agli eventi moltiplicatori. Conferma se il gioco è sulla buona strada per colmare le lacune identificate in fase iniziale e raccoglie feedback preliminari per perfezionare il gioco prima del lancio su larga scala.

Risultati chiave: Confronto tra Baseline e Piloting

Forti guadagni d'impatto sia nella finanza personale che nella comprensione civica.



Il gioco da tavolo mostra un miglioramento iniziale in entrambe le aree durante la fase di prova, con gli eventi moltiplicatori previsti per sviluppare ulteriormente questi guadagni man mano che gli strumenti raggiungono un pubblico più ampio.

Miglioramenti Maggiori Identificati →

Miglioramenti Maggiori Identificati

Confrontare le risposte prima e durante la sperimentazione locale mostra progressi iniziali proprio nelle tre aree identificate come più deboli.

1 Capitalizzazione e investimenti a lungo termine

Le risposte corrette stanno tendendo verso il ~74% durante la fase di sperimentazione, con quest'area che richiede ancora la maggiore attenzione in futuro.

2 Bilanci governativi e finanze pubbliche

Le prime sessioni pilota mostrano che circa l'85% dei partecipanti spiega correttamente perché i governi raccolgono le tasse, rispetto al 67,3% del valore iniziale.

3 Inflazione e potere d'acquisto

Circa l'80% ora comprende correttamente concetti correlati come i fondi di emergenza, insieme a una crescente fiducia nel collegare le scelte personali all'impatto sulla comunità.

Questi primi segnali suggeriscono che il gioco da tavolo sta colmando le lacune identificate nel sondaggio di base, con risultati più completi attesi una volta completati gli eventi moltiplicatori.

Cosa succederà dopo? →

Cosa Verrà Dopo!

Nei prossimi mesi, il progetto si concentrerà su:

- Organizzare e realizzare gli eventi moltiplicatori in tutti i paesi partner
- Condividere i risultati del progetto e il gioco da tavolo con i partecipanti e le parti interessate
- Raccogliere feedback e valutare l'impatto degli eventi moltiplicatori
- Preparare e realizzare il webinar finale dell'UE per condividere i risultati del progetto a livello europeo

Ogni attività si baserà sui risultati del progetto e sul feedback dei partecipanti per garantire una diffusione significativa e un impatto duraturo.

Partner di Progetto

Germania (Coordinatore)	Portogallo	Italia
HIGHLIGHTS E.V.	EDUMANSHA – Associação para o Aprendizado Contínuo	Informamentis Europa

Stay Connected →

Questo non è la fine. Segui il nostro viaggio mentre continuiamo a trasformare l'educazione finanziaria in un'esperienza di apprendimento coinvolgente e civica per i giovani di tutta Europa.

Rimani connesso!

Ulteriori aggiornamenti, approfondimenti e risultati seguiranno nella nostra prossima newsletter.

Dichiarazione di non responsabilità: Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni espresse sono esclusivamente degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.