



PROFIT NEWSLETTER



Dalla ricerca allo strumento: lo sviluppo del GDGN

Attività internazionali di apprendimento, insegnamento e formazione (LTTA) in Polonia.

Una delle tappe fondamentali del progetto PROFIT negli ultimi sei mesi è stata l'Attività di Apprendimento, Insegnamento e Formazione (LTTA) svoltasi in Polonia. I partner si sono riuniti per rivedere e perfezionare le basi educative e narrative del progetto, concentrandosi sullo sviluppo della Graphic Novel Digitale Gamificata (GDGN), l'innovativo strumento di apprendimento al centro di PROFIT. Durante l'LTTA, i partecipanti hanno esplorato l'approccio narrativo adottato dal progetto, discutendo di come i concetti di alfabetizzazione finanziaria possano essere efficacemente integrati in narrazioni coinvolgenti che risuonino con i giovani.

Particolare attenzione è stata dedicata allo sviluppo delle narrazioni del progetto e ai percorsi educativi in esse integrati.

Durante l'incontro sono stati presentati anche i personaggi principali che guideranno gli studenti attraverso le diverse trame. I partner hanno discusso i profili dei personaggi, le loro motivazioni, l'identità visiva e il loro ruolo nel favorire il coinvolgimento degli studenti nei temi dell'alfabetizzazione finanziaria. Questo lavoro collaborativo ha garantito la coerenza tra tutte le narrazioni, mantenendo al contempo un cast di personaggi diversificato e con cui il pubblico possa identificarsi.

L'LTTA ha offerto ai partner un'importante opportunità per scambiarsi idee, testare concetti e rafforzare il valore educativo del GDGN prima di passare alle fasi successive dello sviluppo.



Co-funded by
the European Union



PROFIT NEWSLETTER

Evento internazionale online: Presentazione della ricerca e dello sviluppo della storia

Nel marzo 2026, SERVIN ha coordinato un evento online internazionale che ha riunito oltre 60 partecipanti provenienti da tutta Europa per approfondire gli ultimi sviluppi del progetto PROFIT.

L'evento si è aperto con la presentazione dei risultati della ricerca del progetto e del Quadro di riferimento per l'alfabetizzazione finanziaria, offrendo una panoramica delle competenze chiave, delle sfide e dei bisogni formativi individuati durante la fase di ricerca. I partecipanti hanno potuto approfondire come questi risultati abbiano influenzato l'approccio pedagogico e gli obiettivi di apprendimento del progetto.

Una seconda sessione si è concentrata sul passaggio dalla ricerca alla pratica attraverso lo sviluppo della Graphic Novel Digitale Gamificata (GDGN). I partner hanno spiegato come i concetti di alfabetizzazione finanziaria vengano trasformati in narrazioni interattive che combinano narrazione, processi decisionali e gamificazione.

I partecipanti hanno inoltre avuto l'opportunità di scoprire due delle trame del progetto e di incontrare i personaggi che accompagneranno gli studenti nel loro percorso di educazione finanziaria. La presentazione ha suscitato notevole interesse e ha fornito preziosi riscontri sul potenziale educativo dell'apprendimento basato sulla narrazione.

L'elevato livello di partecipazione e coinvolgimento ha dimostrato il forte interesse per approcci innovativi all'educazione finanziaria e ha evidenziato la rilevanza del progetto PROFIT per i giovani di tutta Europa.



Co-funded by
the European Union

Seguici su

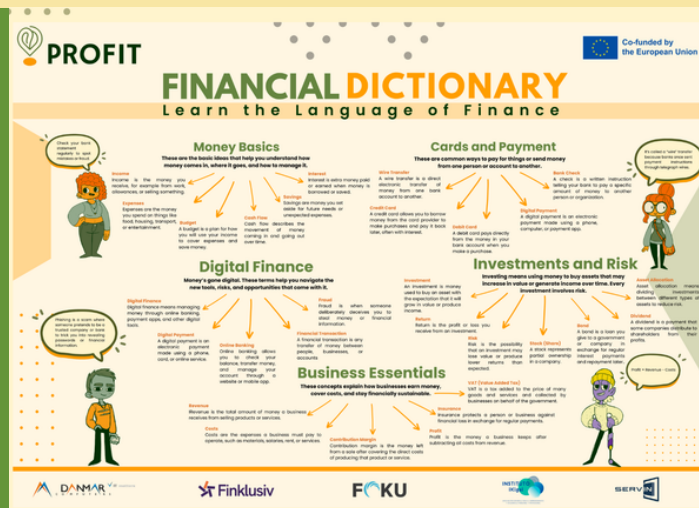




PROFIT

PROFIT NEWSLETTER

Completamento del Dizionario Finanziario PROFIT



Un altro importante traguardo raggiunto durante questo periodo di riferimento è stato il completamento e la presentazione del Dizionario Finanziario PROFIT.

Il dizionario funge da quadro di riferimento comune per tutte le attività del progetto, garantendo che i concetti finanziari siano presentati in modo coerente e accessibile in tutto il materiale didattico. Include la terminologia chiave relativa a budget, risparmio, investimenti, gestione del debito, finanza digitale, imprenditorialità e processi decisionali finanziari.

Il dizionario è stato sviluppato in collaborazione dai partner del progetto ed è strettamente allineato al Quadro di riferimento per l'alfabetizzazione finanziaria e ai contenuti della graphic novel digitale gamificata. Fornendo definizioni chiare e accessibili, aiuta i partecipanti a comprendere i concetti finanziari e ad applicarli in situazioni di vita reale.

Il completamento del dizionario rappresenta un passo significativo verso la garanzia di coerenza, qualità e accessibilità di tutte le risorse di apprendimento di PROFIT.

Cosa succederà dopo?

Con l'avvio della prossima fase del progetto PROFIT, i partner stanno finalizzando le trame della graphic novel digitale gamificata e proseguendo lo sviluppo della piattaforma digitale.

Le prossime attività di test coinvolgeranno giovani e stakeholder, il cui feedback contribuirà a perfezionare l'esperienza di apprendimento. Combinando narrazione, gamification ed educazione finanziaria, PROFIT si propone di fornire ai giovani le competenze essenziali per prendere decisioni finanziarie consapevoli.



Co-funded by
the European Union

Seguici su

