



PROFIT NYHETSBREV



Fra forskning til verktøy: Utvikling av GDGN

Internasjonal lærings-, undervisnings- og opplæringsaktivitet (LTTA) i Polen

En av de viktigste milepælene i PROFIT-prosjektet i løpet av de siste seks månedene var lærings-, undervisnings- og opplæringsaktiviteten (LTTA) som ble holdt i Polen. Partnerne samlet seg for å gjennomgå og forbedre det pedagogiske og narrative grunnlaget for prosjektet, med fokus på utviklingen av den gamifiserte digitale grafiske romanen (GDGN), det innovative læringsverktøyet i hjertet av PROFIT.

Under LTTA-en utforsket deltakerne historiefortellingstilnærmingen som er tatt i bruk i prosjektet, og diskuterte hvordan konsepter innen økonomisk kompetanse kan integreres effektivt i engasjerende fortellinger som resonnerer med unge mennesker.

Det ble viet spesiell oppmerksomhet til utviklingen av prosjektets historier og de pedagogiske veiene som er innebygd i dem.

Møtet inneholdt også presentasjon av hovedpersonene som skal veilede elevene gjennom de ulike historiene. Partnerne diskuterte karakterprofiler, motivasjoner, visuell identitet og deres rolle i å støtte elevenes engasjement i emner om økonomisk kompetanse. Dette samarbeidet sikret konsistens på tvers av alle fortellinger, samtidig som det opprettholdt en mangfoldig og relaterbar rollebesetning av karakterer.

LTTA ga partnerne en viktig mulighet til å utveksle ideer, teste konsepter og styrke den pedagogiske verdien av GDGN før de gikk videre til de neste utviklingsstadiene.



Co-funded by
the European Union



PROFIT

PROFIT NYHETSBREV

Internasjonalt nettarrangement: Presentasjon av forskning og utvikling av historier

I mars 2026 koordinerte SERVIN et internasjonalt nettarrangement som samlet mer enn 60 deltakere fra hele Europa for å utforske den nyeste utviklingen i PROFIT-prosjektet.

Arrangementet åpnet med en presentasjon av prosjektets forskningsfunn og rammeverket for økonomisk kompetanse, som ga en oversikt over nøkkelkompetansene, utfordringene og utdanningsbehovene som ble identifisert i løpet av forskningsfasen. Deltakerne fikk innsikt i hvordan disse funnene har formet prosjektets pedagogiske tilnærming og læringsmål.

Den andre økten fokuserte på overgangen fra forskning til praksis gjennom utviklingen av den gamifiserte digitale grafiske romanen (GDGN). Partnerne forklarte hvordan konsepter innen økonomisk kompetanse omdannes til interaktive fortellinger som kombinerer historiefortelling, beslutningstaking og gamifisering.

Deltakerne fikk også muligheten til å oppdage to av prosjektets historier og møte karakterene som vil følge elevene gjennom deres reise med økonomisk kompetanse. Presentasjonen genererte betydelig interesse og verdifull tilbakemelding om det pedagogiske potensialet til narrativbasert læring.

Det høye nivået av deltakelse og engasjement viste den sterke interessen for innovative tilnærminger til økonomisk utdanning og fremhevet relevansen til PROFIT-prosjektet for unge mennesker over hele Europa.



Co-funded by
the European Union

Følg oss på

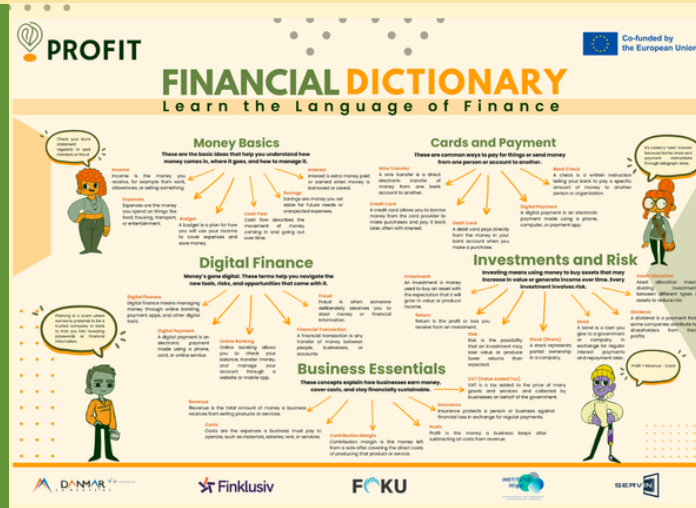




PROFIT NYHETSBREV

PROFIT

Ferdigstilling av PROFIT Financial Dictionary



En annen viktig milepæl i denne rapporteringsperioden var ferdigstillingen og presentasjonen av PROFIT Financial Dictionary.

Ordboken fungerer som et felles referanserammeverk for alle prosjektaktiviteter, og sikrer at økonomiske konsepter presenteres konsekvent og tilgjengelig gjennom hele undervisningsmateriellet. Den inkluderer nøkkelterminologi knyttet til budsjettering, sparing, investering, gjeldshåndtering, digital finans, entreprenørskap og økonomisk beslutningstaking.

Ordboken ble utviklet i samarbeid mellom prosjektpartnere og er tett knyttet til Financial Literacy Framework og innholdet i den gamifiserte digitale grafiske romanen. Ved å gi klare og brukervennlige definisjoner, støtter den deltakerne i å forstå økonomiske konsepter og anvende dem i virkelige situasjoner.

Ferdigstillingen av ordboken representerer et betydelig skritt mot å sikre sammenheng, kvalitet og tilgjengelighet på tvers av alle PROFIT-læringsressurser.

Hva skjer nå?

Etter hvert som PROFIT-prosjektet går inn i neste fase, ferdigstiller partnerne handlingene til den gamifiserte digitale grafiske romanen og fortsetter utviklingen av den digitale plattformen.

Kommende testaktiviteter vil involvere unge mennesker og interessenter, hvis tilbakemeldinger vil bidra til å forbedre læringsopplevelsen. Ved å kombinere historiefortelling, spilling og økonomisk utdanning, har PROFIT som mål å gi unge mennesker viktige ferdigheter for informerte økonomiske beslutninger.



Co-funded by
the European Union

Følg oss på

