

NEWSLETTER PROFIT



Międzynarodowe działanie w zakresie uczenia się, nauczania i szkolenia (LTTA) w Polsce

Międzynarodowe działanie w zakresie uczenia się, nauczania i szkolenia (LTTA) w Polsce

Jednym z najważniejszych etapów realizacji projektu PROFIT w ciągu ostatnich sześciu miesięcy było międzynarodowe działanie w zakresie uczenia się, nauczania i szkolenia (LTTA), które odbyło się w Polsce. Partnerzy spotkali się, aby przeanalizować i udoskonalić edukacyjne oraz narracyjne założenia projektu, koncentrując się na opracowaniu grywalizowanej cyfrowej powieści graficznej (GDGN) – innowacyjnego narzędzia edukacyjnego stanowiącego centralny element projektu PROFIT.

Podczas LTTA uczestnicy przyjrzeni się podejściu narracyjnemu przyjętemu w projekcie i omówili, w jaki sposób zagadnienia związane z edukacją finansową można skutecznie włączyć w angażujące historie odpowiadające zainteresowaniom i doświadczeniom młodych ludzi.

Szczególną uwagę poświęcono opracowaniu historii projektowych oraz zawartych w nich ścieżek edukacyjnych.

Podczas spotkania zaprezentowano również głównych bohaterów, którzy będą prowadzić osoby uczące się przez poszczególne historie. Partnerzy omówili profile postaci, ich motywacje, identyfikację wizualną oraz rolę w angażowaniu odbiorców w tematykę edukacji finansowej. Wspólna praca pozwoliła zapewnić spójność wszystkich narracji, przy jednoczesnym zachowaniu różnorodnego i bliskiego młodym ludziom grona bohaterów.

LTTA było dla partnerów ważną okazją do wymiany pomysłów, testowania koncepcji oraz wzmocnienia wartości edukacyjnej GDGN przed rozpoczęciem kolejnych etapów jej opracowywania.



PROFIT

NEWSLETTER PROFIT

Międzynarodowe wydarzenie online: prezentacja wyników badań i opracowywania historii

W marcu 2026 roku organizacja SERVIN koordynowała międzynarodowe wydarzenie online, które zgromadziło ponad 60 uczestników z całej Europy zainteresowanych najnowszymi rezultatami projektu PROFIT.

Wydarzenie rozpoczęło się od prezentacji wyników badań projektu oraz Ram Kompetencji Finansowych, obejmującej przegląd najważniejszych kompetencji, wyzwań i potrzeb edukacyjnych zidentyfikowanych na etapie badawczym. Uczestnicy dowiedzieli się, w jaki sposób wyniki te wpłynęły na podejście pedagogiczne projektu oraz jego cele edukacyjne.

Drużyna część wydarzenia dotyczyła przejścia od badań do praktyki poprzez opracowanie grywalizowanej cyfrowej powieści graficznej (GDGN). Partnerzy wyjaśnili, w jaki sposób zagadnienia z zakresu edukacji finansowej są przekształcane w interaktywne narracje łączące opowiadanie historii, podejmowanie decyzji i elementy grywalizacji.

Uczestnicy mieli również okazję poznać dwie historie opracowywane w ramach projektu oraz bohaterów, którzy będą towarzyszyć osobom uczącym się podczas zdobywania wiedzy i umiejętności finansowych. Prezentacja wzbudziła duże zainteresowanie i pozwoliła zebrać wartościowe opinie na temat edukacyjnego potencjału uczenia się opartego na narracji.

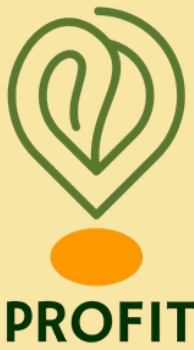
Wysoki poziom uczestnictwa i zaangażowania potwierdził duże zainteresowanie innowacyjnymi metodami edukacji finansowej oraz znaczenie projektu PROFIT dla młodych ludzi w całej Europie.



Co-funded by
the European Union

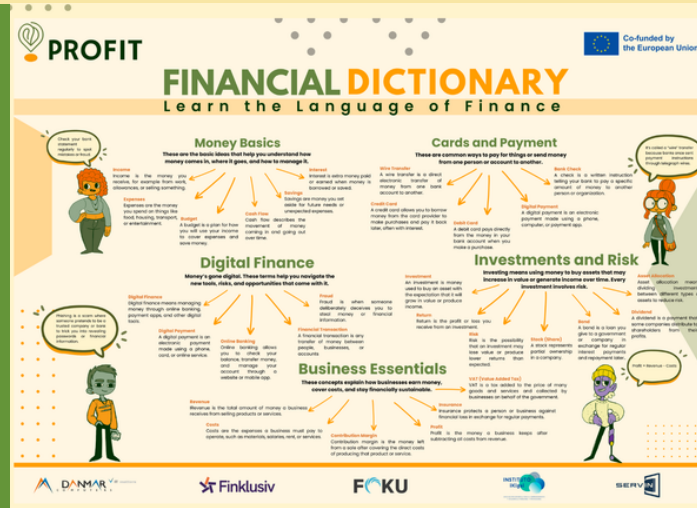
Obserwuj nas na





NEWSLETTER PROFIT

Finalizacja Słownika Finansowego PROFIT



Kolejnym ważnym osiągnięciem w tym okresie sprawozdawczym było ukończenie i zaprezentowanie Słownika Finansowego PROFIT.

Słownik stanowi wspólny punkt odniesienia dla wszystkich działań projektowych, zapewniając spójne i przystępne przedstawianie zagadnień finansowych we wszystkich materiałach edukacyjnych. Obejmuje kluczową terminologię związaną z planowaniem budżetu, oszczędzaniem, inwestowaniem, zarządzaniem zadłużeniem, finansami cyfrowymi, przedsiębiorczością oraz podejmowaniem decyzji finansowych.

Słownik został opracowany wspólnie przez partnerów projektu i jest ściśle powiązany z Ramami Kompetencji Finansowych oraz treścią grywalizowanej cyfrowej powieści graficznej. Dzięki jasnym i przyjaznym dla odbiorców definicjom pomaga uczestnikom zrozumieć zagadnienia finansowe oraz stosować zdobytą wiedzę w rzeczywistych sytuacjach.

Ukończenie słownika stanowi istotny krok w kierunku zapewnienia spójności, wysokiej jakości i dostępności wszystkich materiałów edukacyjnych PROFIT.

Co dalej?

Wraz z rozpoczęciem kolejnego etapu projektu PROFIT partnerzy finalizują historie tworzone w ramach grywalizowanej cyfrowej powieści graficznej oraz kontynuują prace nad platformą cyfrową.

W nadchodzących działaniach testowych wezmą udział młodzi ludzie i inni interesariusze, których opinie pomogą udoskonalić proces uczenia się. Łącząc narrację, grywalizację i edukację finansową, projekt PROFIT ma na celu wyposażenie młodych ludzi w kluczowe umiejętności potrzebne do podejmowania świadomych decyzji finansowych.



Co-funded by
the European Union

Obserwuj nas na

