

# ANGLE

## A Network Game for Life-cycle Education

Międzynarodowy projekt  
służący podniesieniu wiedzy  
finansowej młodszych pokoleń



## O projekcie

***"Powiedz mi, a zapomnę. Naucz mnie, a zapamiętam. Pozwól mi zrobić, a zrozumiem." (Benjamin Franklin)***

Wiedza finansowa i ekonomiczna jest niezbędna do podejmowania właściwych decyzji finansowych. Można ją nabyć już na wczesnych etapach życia. Aby jednak dotrzeć do osób młodszych, trzeba skorzystać z nowych narzędzi i technologii edukacyjnych.

Głównym celem projektu ANGLE "A network game for life-cycle education" (Sieciowa gra na rzecz edukacji w przebiegu życia), współfinansowanego ze środków programu UE Erasmus+, jest promocja i podniesienie wiedzy ekonomicznej i finansowej wśród młodszych pokoleń oraz przyjęcie perspektywy przebiegu życia. Projekt ma nauczyć osoby młode, jak uwzględniać długookresowy horyzont podejmowanych decyzji i ich przyszłe konsekwencje.

ANGLE koncentruje się na sposobach, w jaki wiedza jest nabywana z wykorzystaniem innowacyjnych technologii edukacyjnych, takich jak gry i narzędzia online edukujące przez zaangażowanie i uczestnictwo.

## PARTNERZY

- CeRP-Collegio Carlo Alberto (Lider)
- ETLA Economic Research
- National Institute for Family Finance Information (NIBUD)
- Palermo Urban Solutions Hub (PUSH)
- SGH-Warsaw School of Economics
- ST Skills Together
- Tilburg University
- Université Paris Dauphine



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



Grupą docelową projektu ANGLE są studenci pierwszych lat studiów obu płci, o różnych cechach społeczno-ekonomicznych.

## Produkty

Cele projektu ANGLE zostaną osiągnięte dzięki stworzeniu 3 produktów:

**Produkt 1.** Zestaw broszur dostępnych on-line i w wersji papierowej dotyczących kluczowych aspektów przebiegu życia: edukacja vs. praca; oszczędzanie vs. zadłużanie; decyzje mieszkaniowe; wybory emerytalne.

**Produkt 2.** Gra planszowa zaprojektowana by umożliwić uczestnikom zmierzenie się ze zdarzeniami replikującymi życiowe sytuacje. Gracze dysponują różnymi zasobami, co odzwierciedla zróżnicowane historie rodzinne, i zbierają punkty przez podejmowanie mądrych wyborów w przebiegu życia, rozwiązując quizy i służąc radą innym graczom. Podstawowe założenia i zasady gry będą projektowane wspólnie, angażując użytkowników końcowych w proces tworzenia, testowania, użytkowania i doskonalenia systemu.

**Produkt 3.** Zestaw materiałów edukacyjnych w formie filmów online o tematyce „oszczędzanie vs. zadłużanie”, dostarczający młodym wiedzy i umiejętności potrzebnych, aby lepiej zarządzać tym istotnym w przebiegu życia obszarem.

## Metodyka

Projekt akcentuje tworzenie produktów we współpracy ze studentami, aby odpowiadać na potrzeby, aspiracje i perspektywy młodych oraz mówić ich językiem. Z tego powodu wierzymy, że produkty końcowe projektu ANGLE mogą również zainteresować licealistów, młodych bezrobotnych oraz osoby niepracujące i nieuczące się (NEETs), skutkując poszerzeniem grupy docelowej.

Uczestnicy gry i użytkownicy narzędzi online **zyskają umiejętności istotne na rynku pracy** - pośrednio, poprzez lepsze inwestowanie w kapitał ludzki, finansowy czy mieszkaniowy w przebiegu życia, oraz bezpośrednio, poprzez łatwiejsze przejście z edukacji do pracy, zważywszy na rolę edukacji finansowej na niemal wszystkich stanowiskach.



Więcej informacji o projekcie: [www.angle-cerp.carloalberto.org](http://www.angle-cerp.carloalberto.org)