

IL CONSORZIO

IL COORDINATORE

Warsaw University of Life Sciences - Poland



I PARTNER

Finance & Banking, Associazione per lo Sviluppo Organizzativo e delle Risorse Umane - Italy

fb

finance & banking
Associazione
per lo sviluppo organizzativo
e delle risorse umane

FUNDACIÓ PRIVADA INSTITUT D'ESTUDIS FINANCERS - Spain



Eurodimensions - Malta



Folkuniversitetet Uppsala - Sweden



VIRTUAL CAMPUS LDA - Portugal



virtualcampus

DIMITRA EDUCATION & CONSULTING SA - Greece



DIMITRA
educational organization



Financial Literacy Escape Room for Adults

Project ID:2022-1-PL01-KA220-ADU-000087033



RESTA IN
CONTATTO



FLER



FLER



<https://flerproject.eu>



Co-funded by
the European Union



Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono le opinioni dei soli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute..

SCOPO DEL PROGETTO



Il progetto FLER mira a migliorare l'alfabetizzazione finanziaria degli adulti, soprattutto di quelli che vivono nelle aree rurali, e a migliorare le loro capacità di prendere decisioni finanziarie oculate nella vita quotidiana e/o nelle imprese. Il progetto fornirà agli adulti un metodo digitale stimolante, che facilita l'esperienza di apprendimento ossia le stanze di fuga virtuali. I corsi di apprendimento basati su scenari forniranno ai beneficiari del progetto un contesto di insegnamento interattivo, consentendo una comprensione degli argomenti finanziari più efficaci. Il progetto è inoltre volto a promuovere lo sviluppo economico sostenibile e il benessere sociale migliorando il benessere finanziario degli adulti con scarse conoscenze finanziarie.

RISULTATI



1 - Corsi di apprendimento basati su scenari di vita reale che mirano a migliorare le competenze finanziarie, adattati alle esigenze di apprendimento degli adulti con un basso livello di alfabetizzazione finanziaria.

2 - Virtual Escape Rooms - strumento di apprendimento basato sul gioco accattivante e motivante nell'ambito dell'alfabetizzazione finanziaria.

PRINCIPALI BENEFICIARI

- adulti con scarsa alfabetizzazione finanziaria;
- università;
- organizzazioni di formazione per adulti;
- istituzioni governative, ONG; istituti di ricerca, policymakers e business sector

IMPATTO

- Fornire agli adulti con scarsa alfabetizzazione finanziaria e residenti nelle zone rurali un processo di apprendimento digitale incentrato sulla tematica
- Consentire agli adulti con un basso livello di alfabetizzazione finanziaria la possibilità di prendere decisioni finanziarie oculate nella loro vita quotidiana e/o nelle loro attività