

ANGLE

A Network Game for
Life-cycle Education

Un progetto internazionale di
educazione finanziaria per le
giovani generazioni



Il progetto

L'obiettivo del progetto **ANGLE** è la realizzazione di strumenti efficaci e coinvolgenti per l'insegnamento dei principi di base dell'economia e della finanza. Padroneggiare questi concetti è cruciale per prendere decisioni adeguate e consapevoli, sin dalla giovane età.

ANGLE si rivolge ai giovani e adotta una prospettiva che copre l'intero ciclo di vita, suggerendo che è fondamentale tenere conto delle conseguenze di lungo periodo delle scelte economico-finanziarie.

"Dimmi e io dimentico, mostrami e io ricordo, coinvolgimi e io imparo" (Benjamin Franklin)

PARTNER

- CeRP-Collegio Carlo Alberto (Coordinatore)
- 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

Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea





Target

Studenti universitari nei primi anni di corso, studenti degli ultimi due anni della scuola superiore, giovani alla prima occupazione, NEET.

Output

Gli output del progetto **ANGLE** sono tre:

- Cinque **QUADERNI** che illustrano i concetti chiave in alcune decisioni economico-finanziarie cruciali: cercare un lavoro o proseguire gli studi; spendere o risparmiare; affittare o comprare casa; pianificare il pensionamento.
- Un **GIOCO** da tavolo che consente di testare in modo divertente la conoscenza dei concetti base dell'economia e della finanza, con quiz di diversi livelli di difficoltà. Lo scopo del gioco è completare il percorso del ciclo di vita attraverso una serie di scenari che si ispirano alla realtà, cercando di ottenere il più alto livello di ricchezza, conoscenza ed esperienza possibili.
- Una serie di **RISORSE ONLINE** in formato video che serviranno ai giovani per acquisire competenze utili a gestire al meglio gli snodi del ciclo di vita.

Metodologia

In tutte le fasi del progetto è stata adottata la metodologia del co-design, facendo partecipare gruppi di studenti nel processo di realizzazione e di test. Più di 300 giovani hanno contribuito allo sviluppo degli output.

[Leggi i quaderni](#)

[Scarica il gioco](#)



Scopri di più su www.angle-cerp.carloalberto.org