

FLER

Wykorzystanie „Interaktywnych Pokoi Zagadek” w procesie nauczania: Wiedza finansowa dla dorosłych

WP2-A2.1 Badania terenowe mające na celu identyfikację potrzeb, wyzwań i problemów osób dorosłych w obszarze wiedzy, umiejętności i kompetencji finansowych

Raport końcowy

2023



Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejszy dokument odzwierciedla wyłącznie poglądy autorów raportu, a Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji.



Badania terenowe mające na celu identyfikację potrzeb, wyzwań i problemów osób dorosłych w obszarze wiedzy finansowej

Przeprowadzone badania terenowe miały główny cel zdobycia kompleksowego zrozumienia specyficznych potrzeb i wyzwań, z jakimi borykają się dorośli z obszarów wiejskich w kontekście wiedzy, umiejętności i kompetencji finansowych (ang. financial literacy). Do realizacji tego celu zastosowano metodykę, która obejmowała wykorzystanie grup fokusowych i wywiadów z ekspertami. Techniki te umożliwiły prowadzenie dogłębnych dyskusji i zdobycie wglądu z różnych perspektyw, w tym grupy docelowej dorosłych o niskim poziomie umiejętności finansowych, ekspertów ds. edukacji i szkolenia dorosłych, specjalistów ds. umiejętności finansowych i powiązanych partnerów. Pierwsze działanie, A2.1, zostało zaprojektowane z konkretnym celem identyfikacji potrzeb, trudności i problemów związanych z umiejętnościami finansowymi wśród dorosłych mieszkających na obszarach wiejskich. Grupy fokusowe i wywiady stanowiły platformę, na której uczestnicy mogli podzielić się swoimi doświadczeniami, wyrazić swoje wyzwania i omówić swoje zrozumienie wiedzy, umiejętności i kompetencji finansowych. Te dane stanowiły podstawę dla kolejnych etapów projektu i dały inspirację do tworzenia scenariuszy wirtualnych pokoi zagadek, których celem jest poprawienie wiedzy, umiejętności i kompetencji finansowych osób dorosłych poprzez grywalizację.

Na początku spotkań grup fokusowych, uczestnicy wypełniali krótki kwestionariusz. Uzyskane wyniki wskazały, że wiedza finansowa grupy docelowej różniła się w zależności od kraju i wieku uczestników. Niemniej jednak wszyscy uczestnicy grup fokusowych potwierdzili potrzebę poszerzenia swojej wiedzy, umiejętności i kompetencji finansowych. Co istotne, we wszystkich krajach (PL, ES, MT, PT, IT, EL, SE), grywalizacja została oceniona jako cenne narzędzie do zwiększania zrozumienia tematów finansowych. Poniżej przedstawiamy kluczowe wnioski wynikające z przeprowadzonego badania grupy fokusowej w 7 krajach partnerskich:

- Badanie grupy fokusowej miało na celu zidentyfikowanie potrzeb i istotnych kwestii związanych z edukacją finansową wśród dorosłych mieszkańców obszarów wiejskich. Uzyskane wyniki różniły się w zależności od kraju, obejmowały brak świadomości na temat oszustw finansowych, potrzebę zrozumienia budżetowania, zrozumienie potrzeby funduszy awaryjnych, zrozumienie ryzyka i planowania emerytury oraz długoterminowych oszczędności.

- W odniesieniu do oszustw finansowych, uczestnicy wyrazili, że brakuje im świadomości i zidentyfikowali potrzebę ochrony danych osobowych podczas korzystania z platform cyfrowych. Co więcej, na Malcie i w Portugalii, respondenci wskazali na potrzebę



zwiększenia świadomości i edukacji na temat zapobiegania oszustwom finansowym. W Grecji, Włoszech, Polsce i Hiszpanii, oszustwa typu phishing i ataki w postaci złośliwego oprogramowania (ang. malware) zostały dodatkowo zidentyfikowane jako istotne obszary.

- W odniesieniu do budżetowania i funduszy awaryjnych, partnerzy zauważyli potrzebę zrozumienia planowania budżetu domowego, przeciwdziałania niezdolności do zgromadzenia finansowej poduszki, poprawy decyzji budżetowych oraz ogólnej potrzeby zwiększenia wiedzy na temat budżetowania i funduszy awaryjnych.
- W odniesieniu do dochodu i ryzyka, uczestnicy podkreślali swoje preferencje co do inwestowania w działalność gospodarczą i brak wiedzy o dostawcach/produktach ubezpieczeniowych, obawy związane z zamykaniem oddziałów banków i kwestiami podatkowymi, oraz brak zaufania do narzędzi finansowych dostarczanych przez banki.
- Inne istotne obawy dotyczyły planowania emerytury lub długoterminowych oszczędności. Przeprowadzone wywiady wykazały, że ludzie są zaniepokojeni swoim przyszłym dobrobytem finansowym w odniesieniu do produktów inwestycyjnych. Na przykład, wyrazili zainteresowanie nauką więcej o podatkach związanych z ich profesjonalną sferą lub, bardziej ogólnie, poprawą wiedzy na temat wpływu polityki fiskalnej i monetarnej na oszczędności i dochody z tytułu inwestowania.

Odnośnie przeprowadzonych wywiadów z ekspertami, zgromadzono informacje na temat ich rekomendacji, wyzwań i możliwości związanych z poprawą umiejętności finansowych dorosłych osób pochodzących z obszarów wiejskich. Opisano opinie ekspertów na temat wykorzystania wirtualnych pokoi zagadek jako cyfrowego narzędzia do nauki. Dodatkowo, przeprowadzone wywiady umożliwiły kontakt z kluczowymi interesariuszami i ekspertami, którzy mogą na późniejszym etapie wspomóc realizację i rozwój projektu. Do wyników tych badań należą:

- Główne kwestie finansowe nie są odpowiednio zrozumiane przez dorosłe osoby z niską znajomością finansów (wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami): zidentyfikowane obszary obejmowały zarządzanie domowymi budżetami, inwestowanie, ubezpieczenia, ocenę ryzyka, planowanie emerytalne, dostęp do zasobów finansowych oraz zrozumienie dokumentów i materiałów przygotowanych przez instytucje finansowe (w tym banki).
- Zalecenia umożliwiające dorosłym o niskim poziomie wiedzy, umiejętności i kompetencji finansowych podejmowanie trafnych decyzji. Eksperti sugerowali kursy szkoleniowe, tworzenie ośrodków usług edukacyjnych przez władze lokalne, zwiększanie świadomości na temat zrozumienia dokumentów finansowych, eliminowanie cyfrowego wykluczenia poprzez dostarczanie urządzeń cyfrowych i dostępu do internetu w połączeniu z szkoleniem z umiejętności finansowych i cyfrowych.

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejszy dokument odzwierciedla wyłącznie poglądy autorów raportu, a Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji.



- Wyzwania/problem, z którymi mogą się spotkać dorosłe osoby o niskiej znajomości finansów w celu poprawy umiejętności cyfrowych: zidentyfikowano takie wyzwania jak niska motywacja, ograniczony dostęp do infrastruktury i sprzętu, wysokie koszty, brak osób kształcących oraz kursów podnoszących kwalifikacje (w tym praktyczne).

- Możliwości wynikające z poprawy umiejętności cyfrowych dla dorosłych o niskim poziomie wiedzy umiejętności i kompetencji finansowych: eksperci podkreślili potencjalne korzyści wynikające z poprawy umiejętności cyfrowych dla tej grupy. Do tych korzyści należy redukcja wykluczenia cyfrowego, umożliwienie dostępu do wiedzy finansowej i usług doradczych, promowanie korzystania z cyfrowych instrumentów finansowych oraz ułatwienie lepszego zrozumienia finansów w kontekście biznesowym.

- Ponadto, odnośnie wykorzystania wirtualnych pokoi zagadek jako narzędzia do nauki, eksperci wyrazili pozytywną odpowiedź i uznali potencjał tej innowacyjnej metody w poprawie umiejętności finansowych dorosłych osób z obszarów wiejskich. Zasugerowali różne cyfrowe podejścia, takie jak aplikacje mobilne, szkolenia online, filmy na YouTube, media społecznościowe, grywalizację i rzeczywistość wirtualną. Eksperci wskazali, że grywalizacja, w tym wirtualne pokoje zagadek, może pomóc i zachęcić dorosłych do poszerzania wiedzy finansowej i poprawy umiejętności finansowych. Podkreślili znaczenie korzystania z cyfrowych podejść, w tym aplikacji mobilnych, zwłaszcza że wiele osób ma dostęp do urządzenia telefonicznego, ale nie do komputera.

Podsumowując, przeprowadzone badania terenowe dotyczące potrzeb i wyzwań związanych z wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami finansowymi dorosłych o niskim poziomie umiejętności finansowych z obszarów wiejskich przyniosły cenne wyniki. Eksperci uznali, że grywalizacja, w tym wdrożenie wirtualnych pokoi zagadek, może odgrywać kluczową rolę w motywowaniu i zachęcaniu dorosłych do zwiększania swojej wiedzy finansowej i poprawy umiejętności i kompetencji finansowych. Poprzez interaktywne, angażujące i przyjemne doświadczenia edukacyjne, jednostki są bardziej skłonne do aktywnego uczestnictwa w procesie edukacyjnym i zapamiętania zdobytych informacji. Wyniki uzyskane podczas badań ujawniły konkretne obszary, w których dorośli z obszarów wiejskich mają trudności ze zrozumieniem i zarządzaniem swoimi finansami. Te spostrzeżenia będą niezwykle pomocne przy tworzeniu dostosowanych treści edukacyjnych, które będą odpowiadały na zidentyfikowane potrzeby i wyzwania. Wirtualne Pokoje zagadek będą wykorzystywać techniki grywalizacji do zwiększenia kompetencji z zakresu umiejętności finansowych dorosłych o niskim poziomie tych umiejętności. Wprowadzenie uczestników w zabawne i wymagające środowisko, pokoje zagadek zapewnią praktyczne scenariusze i możliwości rozwiązywania problemów, które zachęcą do aktywnego uczenia się i rozwijania umiejętności i kompetencji finansowych.