

EEN PROJECT ROND FINANCIËLE EDUCATIE



Financiële kennis is een onmisbare hefboom
die de toekomstige generaties helpt een persoonlijke
en professionele toekomst op te bouwen.
Als verantwoordelijke burger
kun je er niet omheen.
Bovendien wordt geld beheren alsmaar ingewikkelder
en gebeurt er steeds meer online.
Om deze reden heeft La Fabbrica,
een agentschap gespecialiseerd in educatief
materiaal, besloten **Budget Responsible**
te ontwikkelen, een innovatief initiatief dat jongeren
de nodige tools biedt om hun budget te leren beheren
en zo verantwoordelijke burgers te worden.

WAAROM DIT PROJECT ROND FINANCIËLE EDUCATIE?

«**Financiële educatie** is een **basisvaardigheid** om actief aan de moderne maatschappij te kunnen deelnemen. Onze kinderen groeien op in een steeds complexere wereld waar **ze zelf moeten instaan** voor hun eigen financiële toekomst.»

Bron: OESO (Organisatie voor Economische Samenwerking en Ontwikkeling)

Volgens de periodieke resultaten uit de OESO PISA-test, een Europees onderzoek naar de vaardigheden van jongeren, is het aangewezen dat er in elk land op school ruimte en aandacht is voor financiële educatie.

Uit de PISA-test van de OESO blijkt dat er een zeer sterke correlatie is tussen het financieel vaardigheidsniveau en het socio-economische statuut, zo sterk zelfs dat gewoon al een bankrekening hebben leidt tot betere resultaten voor financiële educatie. België staat op de tweede plaats in de PISA-rangschikking, maar hoewel 64 % van de leerlingen geld verdient dankzij een formele of informele activiteit en 56 % een bankrekening bezit, beschikt bijna twee derde niet over de nodige kennis om dat geld te beheren of een bankuittreksel te ontcijferen. Het is dus er belangrijk om leerkrachten de nodige pedagogische tools aan te reiken zodat zij financiële educatie kunnen promoten en verenigen met de klassieke disciplines en de traditionele leerstof.

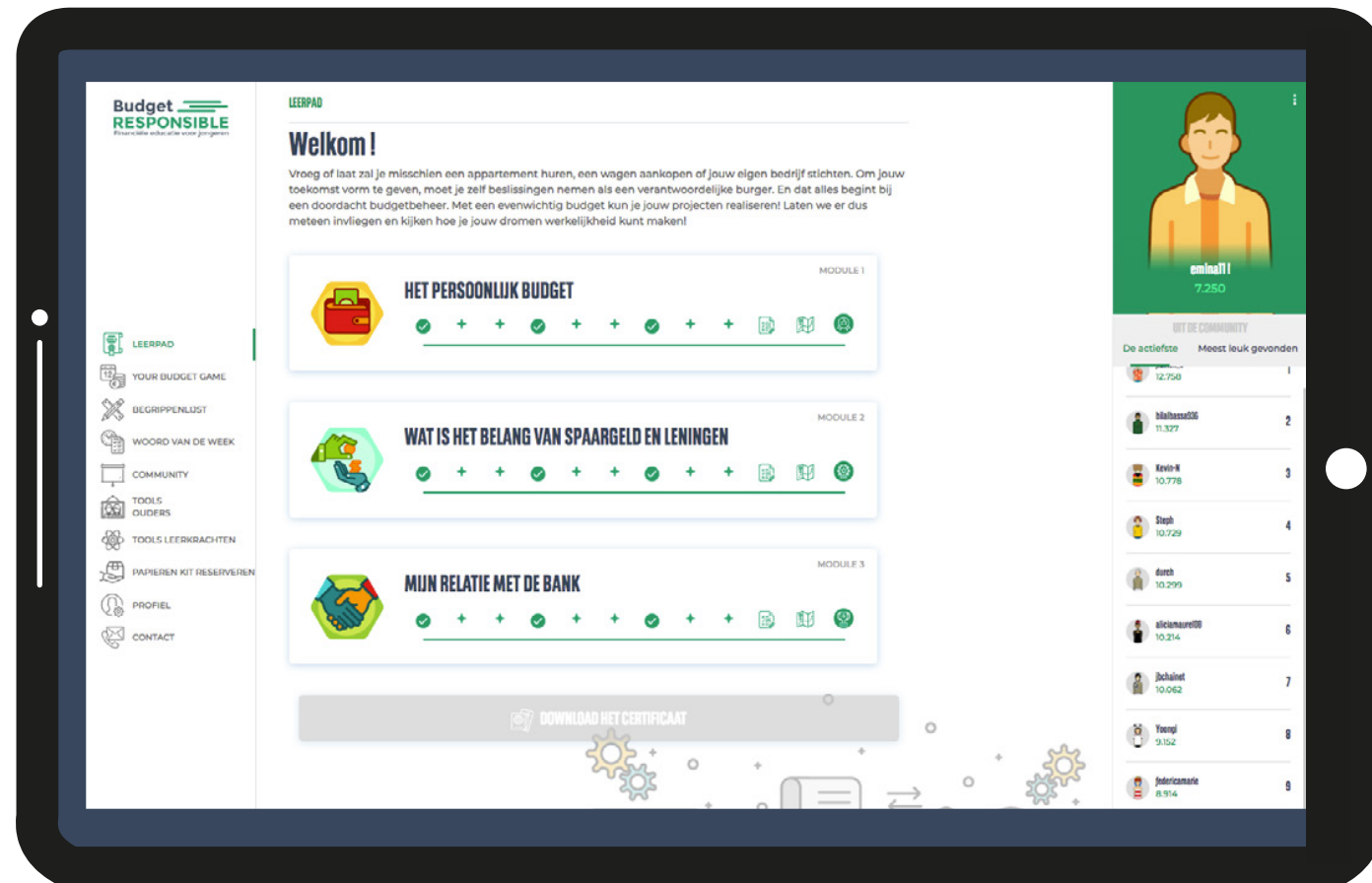
Bron: OESO-PISA www.oecd.org/pisa/data, www.oecd.org/pisa/data



Jongeren worden maar weinig betrokken bij de financiële problemen of keuzes van volwassenen. Daardoor kunnen ze natuurlijk ook niet de **nodige financiële kennis opdoen of de sleutels tot een goed budgetbeheer bemachtigen**. Nochtans zijn het twee essentiële vaardigheden van een **verantwoordelijke burger**.

Het eerste doel van financiële educatie is dan ook om bij te dragen aan dit gebrek aan informatie en opleiding: leren hoe je je budget beheert is essentieel.

BUDGET RESPONSIBLE



Vandaag lanceert La Fabbrica **Budget Responsible** in België:

- Een **internationaal project rond financiële educatie gericht op jongeren**;
- Een **nieuw, origineel, innovatief en gratis initiatief** waarmee jongeren kunnen leren hoe ze hun geld verantwoord kunnen beheeren.



Een educatief parcours boordevol activiteiten die speciaal ontwikkeld zijn voor jongeren. Dankzij de tools op het interactieve platform, kunnen ze zowel in de klas als thuis aan bod komen.

De **virtuele en speelse** context biedt jongeren 'economische uitdagingen' als voorbereiding op een **autonome financiële toekomst**.

EEN PARCOURS IN DRIE STAPPEN

1. HET PERSOONLIJK BUDGET

In **Module 1** komen de **basisconcepten rond budgetbeheer** (persoonlijk, huishoudelijk), het spaargeld en het begrip 'overblijvende leefgeld' aan bod.

EDUCATIEVE DOELSTELLINGEN:

- De dagelijkse kosten en uitgaven leren beheeren;
- De inkomstenbronnen correct kunnen evalueren;
- Kunnen sparen voor een project.

2. WAT IS HET BELANG VAN SPAARGELD EN LENINGEN?

In **Module 2** wordt uitgelegd wat het **sociale en economische belang van sparen en lenen** is, hoe een lening met spaargeld kan worden aangevraagd, welke soorten leningen er bestaan, hoe je een lening aanvraagt en wat de taak is van de financiële tussenpersonen.

EDUCATIEVE DOELSTELLINGEN:

- De relatie kennen tussen sparen en lenen;
- Weten hoe een lening werkt;
- De soorten leningen kennen en weten met welke lening je jouw projecten kunt financieren;
- Begrijpen welke kosten gepaard gaan met een lening;
- Begrijpen waartoe de leningnemer zich verbindt.

3. MIJN RELATIE MET DE BANK

In **Module 3** wordt de **rol en de verantwoordelijkheid van de bank** uitgelegd en er wordt dieper ingegaan op de evolutie van de bank van de oudheid tot nu.

EDUCATIEVE DOELSTELLINGEN:

- De geschiedenis, organisatie en werking van het bankwezen kennen;
- Begrijpen welke verantwoordelijkheid de klant draagt in zijn relatie met de bank;
- Het belang van een goede dialoog tussen bank en klant begrijpen.

EEN OPEN GESPREK MET DE LEERLINGEN

Budget Responsible biedt jongeren de gelegenheid om na te denken over hun budget en hun spaarwoonten in het dagelijkse leven.

Daarnaast stimuleert **Budget Responsible** hen ook om na te denken over de manier waarop ze hun huidige en toekomstige projecten op een verantwoorde manier kunnen realiseren.



1. KLASSIKALE ACTIVITEITEN MET DE LEERKRACHTEN

Leerkrachten kunnen **drie gidsen downloaden** waarmee ze hun **klassikale activiteiten** kunnen voorbereiden en uitdiepen.

Deze gidsen, **één per module**, bevatten een **waai-er aan activiteiten** (online, offline) waarmee de leerkrachten **in de klas** mee aan de slag kunnen.

Het educatieve parcours kan **in alle vakken worden geïntegreerd**, waardoor lessenspakket **transdisciplinair** kan worden behandeld.

Op school stimuleert de leerkracht **samenwerkend lerend**.

Thuis kan elke leerling vervolgens de verworven kennis testen dankzij de activiteiten op het platform.

De **structuur** in de gidsen is **flexibel**, zodat leerkrachten steeds zelf kunnen kiezen of ze liever alles klassikaal behandelen of de leerlingen ook thuis willen laten werken. Elke gids **kan worden aangepast aan de wensen van de leerkracht**, volgens zijn/haar lessenplan, de beschikbare technologie en de behoeften van de klas.

Elke les bestaat uit:

1. Een **online video**: de video vormt een **inleiding op het thema** dat aan bod komt. Daarin worden al enkele basisconcepten aangesneden in toegankelijke taal en geanimeerde infographics. De video kan zowel in de klas als thuis worden bekeken.
2. Een **inleiding** via een **klassikale 'ijsbreker'**. Ideaal om de eventuele voorkennis of vooroordelen van de jongeren te ontdekken over het thema in kwestie.
3. Een **uitdieping** van het behandelde onderwerp.
4. Een **online test**: minigame/meerkeuze.
5. Een **debriefing** via een **groepsactiviteit**.
6. Ideeën voor **activiteiten waarmee de kennis over de verschillende onderwerpen kan worden verdiept**.



Elk hoofdstuk komt overeen met **3 uur klassikale activiteiten**.

2. INTERACTIEF PLATFORM

Naast **klassikale activiteiten** kunnen de leerlingen ook thuis aan de slag op het platform.

Deze activiteiten helpen leerlingen om hun kennis te testen en dus zichzelf te evalueren.

Op de **internationale website** vinden leerkrachten en jongeren (als aanvulling op het parcours):

- **video's;**
- **quizen** en minigames voor in de klas;
- een **interactieve begrippenlijst;**
- een **simulatiespel**.



Budget Responsible biedt ook ondersteuning aan ouders die het onderwerp samen met hun kinderen willen bespreken voor een beter budgetbeheer.

Your budget game : de 'meerwaarde' van een simulatiespel

Het platform bevat een **simulatiespel** waarin alle thema's van het project verwerkt zijn. Jongeren worden uitgenodigd om een personage te creëren en **30 dagen lang virtueel een toekomstig leven te leiden** door hun budget te beheren.

Aan het begin van het spel moeten de leerlingen **20 vragen** beantwoorden waarmee ze de **situatie bepalen** van het personage in wiens huid ze zullen kruipen. Ze vullen met andere woorden een **echte beroepsoriëntatietest** in.

Een handig hulpmiddel om hun **vaardigheden** en **talenten** te **ontdekken** en/of te **bekrachten**, en om op een speelse manier kennis te maken met het beroepsleven.

Dankzij de 'gamification' van het project **Budget Responsible** kunnen leerlingen **fundamentele compe-tenties** ontwikkelen die **nu en in de toekomst erg gegeerd zijn op de arbeidsmarkt**:

- Zichzelf kennen (Self-awareness)
- Creatief denken (Creative thinking)
- Kritisch denken (Critical thinking)
- Beslissingen nemen (Decision making)
- Problemen oplossen (Problem solving)
- Efficiënt communiceren (Effective communication).

GAMIFICATION :

AL SPELENDERWIJS KENNIS OPDOEN

De speler kiest uit verschillende opties om zijn leven en carrière te plannen en ontdekt wat de impact is op zijn maandelijkse budget. De speler wordt aangemoedigd om **bij zijn budgetbeheer verschillende keuzes te combineren**, zodat hij de **impact van zijn beslissingen beter begrijpt** en zijn levensstijl grondig kan evalueren.



3. GASTLESSEN VAN AMBASSADEURS

De leerkrachten die deelnemen aan het project kunnen een voor **Budget Responsible** opgeleide opvoeder **uitnodigen in hun klas**. Een team staat steeds ter beschikking van de **leerkrachten om hun te helpen** bij alle organisatorische aspecten.

De opvoeder zal dieper ingaan op de thema's van het project **Budget Responsible**, en over zijn **persoonlijke ervaring en professioneel achtergrond** vertellen.

De uitgelezen gelegenheid voor jongeren om **de economische en financiële wereld te ontdekken** en in te spelen op de nieuwsgierigheid die het project heeft opgewekt.





Budget 
RESPONSIBLE
Financiële educatie voor jongeren

Ondersteuning bij de organisatie

Gedurende het hele project **kan elke leerkracht** rekenen op een '**Coördinatiecentrum**' dat helemaal gewijd is aan dit project. Het Coördinatiecentrum is opgericht en wordt beheerd door La Fabbrica, een internationaal communicatiebureau dat al 30 jaar lang gespecialiseerd is in educatieve projecten. Het centrum biedt **deelnemende scholen operationele steun via telefoon of e-mail**. De coördinatoren van La Fabbrica kunnen de **scholen op afspraak ook komen bezoeken** om hen te begeleiden bij hun online en offline activiteiten.

La**Fab**brica