

Mūsų mokykla kaip asocijuotas partneris, atsakingas už patirties ir gerųjų praktikų priėmimą ir dalijimąsi, metodinės medžiagos testavimą kartu su mokiniais, dalyvavimą mokymuose ir grįžtamojo ryšio teikimą bei viešinimą, prisijungė prie tarptautinio Erasmus+ projekto „**Finansinio raštingumo skatinimas pradiniame ir pagrindiniame ugdyme, naudojant žaidybinimą ir skaitmeninį istorijų pasakojimą“ (DigiFinEdu)** (orig. DIGItal storytelling of FINancial literacy in primary and secondary EDUcation) .

„DigiFinEdu“ projekto pirminė tikslinė grupė yra pradinio ir pagrindinio ugdymo mokytojai, mokiniai, tėvai. Kitos suinteresuotosios šalys: valdžios institucijos, švietimo ekspertai, mokslininkai, mokyklų darbuotojai.

Projektu **siekiama padidinti pradinio ir pagrindinio ugdymo mokinių (9–12 m.) finansinį raštingumą „FinLit“, kad jie taptų finansiškai sumaniais suaugusiais**.

Siekiant šio bendro projekto tikslo, bus įgyvendinami šie 4 konkretūs uždaviniai:

* „FinLit“ diegimo pradiniame ir pagrindiniame ugdyme skatinimas;
* tėvų ir mokytojų kompetencijų mokant „FinLit“ tobulinimas;
* tėvų įsitraukimo į savo vaikų ugdymo procesą didinimas;
* supratimo apie „FinLit“ švietimo politiką ir strategijas nacionaliniu ir tarptautiniu mastu didinimas.

"GATE" projekte numatomi du pagrindiniai apčiuopiami rezultatai

1. **DigiFinEdu metodinė medžiaga**. Šį rezultatą sudarys el. knyga, kurioje išsamiai aprašomas dabartinis „FinLit“ švietimo kontekstas nacionaliniu (partnerių šalyse) ir tarptautiniu lygiu, ir novatoriška „FinLit“ mokymo praktika mokytojams ir tėvams.
2. **DigiFinEdu didaktinė medžiaga ir testavimas**. R2 bus ne mažiau kaip 10 modulių su pamokų planais, medžiaga ir instrukcijomis mokytojams, tėvams ir mokiniams. Tikslas – pateikti paruoštą mokymo medžiagą, kurią būtų galima nedelsiant pritaikyti mokykloje ir namuose. Šis rezultatas bus tikrinamas visą projekto laikotarpį.
3. **DigiFinEdu vizualinė novelė (angl. Visual Novel)**. R3 bus skirtas mokomojo vaizdo žaidimo „FinLit“ kūrimui, derinant skaitmeninio istorijų pasakojimo ir žaidybinimo metodikas. Žaidimas bus sukurtas kaip „vaizdinis romanas“ su sprendimų priėmimu ir interaktyviais elementais. Bendradarbiausime su kitomis į projektą įsijungusiomis mokyklomis, projekto koordinatoriais VšĮ „**eMundus“** komanda, **Vytauto Didžiojo universiteto Švietimo akademija**, kuri įgyvendina Tarptautinę Lietuvos-Izraelio gabių vaikų ugdymo programą „Gifted“.
* Daugiau apie projektą: <https://www.digifinedu.eu/>
* Projekto socialinis tinklas: <https://www.facebook.com/Digifinedu/>

*Projektas finansuojamas Europos Komisijos ir vykdomas pagal Erasmus+ programą, Bendradarbiavimo partnerystes mokyklinio ugdymo srityje.*