



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Проект „4G ДИДАКТИЧЕСКИ МЕТОДИ“
по Програма "Еразъм+"
с договор 2020-1-CZ01-KA201-078434



4G Didactic Pills



Кратко ръководство за създаване на „дидактически материали“, които могат да се използват на мобилни устройства

Авторски колектив по проекта

ноември 2022 г.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Съдържание

ВЪВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. Педагогически модел	3
1.1. Използване на дидактически материали като педагогически метод	3
1.2. Дидактически материал и разказване на истории	4
1.3. Използването на изображения като педагогически инструмент за развитие на емоционалната интелигентност и меките умения.....	4
1.4. Дидактически техники за работа с изображения	4
1.5. Информационни и комуникационни технологии (ИКТ) в съчетание с неформално обучение	5
Глава 2. Интерактивни инструменти за създаване на "дидактически материали", които могат да се използват на мобилни устройства	6
Раздел 1. Защо учителите трябва да използват интерактивни инструменти за създаване на учебни материали?	6
Раздел 2. Примери за интерактивни инструменти	8
Раздел 3. Инструмент за интерактивно и игрово онлайн съдържание. Kahoot.....	10
Раздел 4. Инструмент за интерактивно анимирано съдържание. Genially	10
Раздел 5. Инструмент за онлайн графичен дизайн. Canva	11
Раздел 6. Интерактивен инструмент за разказване на подкасти. Audacity	12
Глава 3. Насоки за развиване на обучението по житейски умения в училищата чрез "Дидактически материали"	13
"Дидактическите методи" на проекта 4G.....	13
Партньорство	15



ВЪВЕДЕНИЕ

Ръководството е разработено в резултат на проекта "4G Дидактически методи", съфинансиран от програма "Еразъм+", KA2 - Сътрудничество за иновации и обмен на добри практики, KA201 - Стратегически партньорства за училищно образование.

То има за цел да се превърне в полезен инструмент в ръцете на учителите в средните училища и ще ги подготви да произвеждат дидактически материали, свързани с житейските умения, използваеми на технологично устройство, които ще бъдат ефективни за интеграцията на учениците със СОП (препоръки, политики, казуси и др.).

Благодарение на своите функции, мобилните телефони имат потенциала да се превърнат в мощно приобщаващо устройство. Те могат да служат като мост между учениците с и без увреждания (Dwight, 2013).

Житейските умения се определят като "група от психосоциални компетентности и междуличностни умения, които помагат на хората да вземат информирани решения, да решават проблеми, да мислят критично и творчески, да общуват ефективно, да изграждат здрави взаимоотношения, да съчувстват на другите и да се справят и

управляват живота си по здравословен и продуктивен начин. Житейските умения могат да бъдат насочени към лични действия или действия спрямо другите, както и към действия за промяна на заобикалящата среда, така че тя да бъде благоприятна за здравето" според Световната здравна организация (СЗО).

Дидактическите материали 4G предоставят лесно достъпни инструменти за справяне с предизвикателствата, с които се сблъскват младите хора - от управление на емоциите до вземане на информирани решения.

Глава 1. Педагогически модел

1.1. Използване на дидактически материали като педагогически метод

Проектът "4G Дидактически методи" има за цел да разработи и разпространи педагогически метод, основан на теоретичната основа на "Дидактическите материали", насочен към житейските умения по практичен и използваем начин. Чрез предложената методика учителите ще придобият нови инструменти за насърчаване на рефлексията и опита на учениците от средните училища, включително на тези с по-малко възможности и на учениците

със специални образователни потребности (СОП), с оглед предотвратяване на ранното напускане на училище от тяхна страна. Използването на методиката на дидактическите материали може да бъде отправна точка за разбиране на това как изображенията, картините и/или снимките могат да помогнат на учениците да се впуснат в размисъл, след което да действат за промяна и да станат най-добрата версия на себе си.

1.2. Дидактически материал и разказване на истории

Комбинацията от традиционното разказване на истории и използването на мултимедийни технологии дава в резултат мощен инструмент, наречен "дигитално разказване на истории", който позволява значително да се разширят възможностите както при създаването на историите, така и при последващото им предаване¹.

1.3. Използването на изображения като педагогически инструмент за развитие на емоционалната интелигентност и меките умения

Ученето чрез изображения е чудесен ресурс за получаване на информация и ефективното ѝ запомняне, тъй като мозъкът е основно за подаване на изображения, а не на

думи. Човешкият мозък има способността да запомня 70 % от това, което виждаме, в сравнение с 20 % от това, което четем, и 10 % от това, което чуваме. Ето защо учениците реагират доста добре на визуално съдържание.

1.4. Дидактически техники за работа с изображения

Чрез изображението учителите могат да работят с учениците си върху меките умения и емоционалната интелигентност, като постигнат следните резултати:

- Развиване на умения за общуване, които насърчават творчеството и участието и благоприятстват динамиката на класа.
- Повишена мотивация благодарение на притегателната си сила.
- Предизвиква любопитство и спонтанни и естествени реакции, независимо дали ни харесва изображението, което виждаме, или не.
- Работи се върху междуличностните и межкултурните отношения, като се дава възможност за по-пряко предаване на културното съдържание. Изображенията са особено полезни, когато се намираме в ситуация

¹ Di Fuccio & Mastroberti, 2018; Nicolopoulou et al. 2015; Iandolo, 2011; Zancanaro et al., 2007; Baumer, Ferholt & Lecusay, 2005).

на преподаване, в която има различни култури.

- Развиване на самосъзнание, управление на емоциите, емпатия и критичност.
- Осигурява игрив и забавен характер.

1.5. Информационни и комуникационни технологии (ИКТ) в съчетание с неформално обучение

Информационните и комуникационните технологии (ИКТ) променят представата ни за света и моделите на достъп до знания и междуличностно взаимодействие. Интернет и виртуалните платформи могат да осигурят ново пространство за изграждане на умения, които намират нови сценарии за учене в една неограничена територия.

Неформалното учене е целенасочено, но доброволно учене в широк кръг от среди. Тези среди и ситуации може да са временни, а дейностите или курсовете, които се

провеждат, може да се ръководят от професионални фасилитатори на обучението (като учители или младежки треньори) или от доброволци (като младежки лидери). Дейностите и курсовете се планират и обикновено те са насочени към конкретни целеви групи, но рядко се документират или оценяват резултатите от обучението или постиженията по конвенционални видими начини. Приканваме ви да се отнасяте към тази методология като към инструмент за намиране на вдъхновение, предложения и идеи, които да помогнат на учениците в тяхното личностно и образователно развитие.

Всъщност ИКТ изискват нова конфигурация на традиционно използвания в училищата дидактически и методически процес, при който знанието не е задължително да се предоставя от учителя, а ролята на ученика не е просто на получател на информация (Riveros and Mendoza, 2008).



Глава 2. Интерактивни инструменти за създаване на "дидактически материали", които могат да се използват на мобилни устройства

Раздел 1. Защо учителите трябва да използват интерактивни инструменти за създаване на учебни материали?

Днешните деца растат в среда, богата на технологии и не можем да очакваме от тях да седят тихо на чина и да преписват от дъската.

В своето историческо развитие електронното обучение е преминало през различни фази – от получаването на материали чрез кореспонденция до виртуално преподаване. Gros (2011) счита, че електронното обучение е преминало през три различни поколения. *Първото поколение* е фокусирано върху модел, базиран на материали и адаптирането им към уеб формати. *Второто поколение* е фокусирано върху модела на виртуалната класна стая, търсейки най-добрата учебна среда. *Третото поколение* – върху гъвкав и съвместен модел, при който ученикът извършва своето онлайн обучение съвместно със своите връстници, чрез учебна общност, като отдава специално значение на

генерирането на специализирано онлайн съдържание, достъпно от различни устройства, използвайки технологията като основа за създаване и достъп до съдържание.

Интерактивното обучение е по-практичен и реален процес на предаване на информация в класните стаи. Когато технологиите и образователните проекти си взаимодействат, се наблюдава динамична взаимозависимост. Тези методически и технологични промени имат свое собствено ниво на въздействие - някои от тях променят дълбоко практиките и формите на обучение. Чрез използването на различни учебни технологии учителите могат да получат информация за това как учениците взаимодействат с учебните материали, което позволява персонализиране на учебната дейност и проектиране на учебна среда в съответствие с нуждите, интересите и формите на взаимодействие на учителите и учениците.

Онлайн педагогиката се отнася до начина, по който се практикува преподаването чрез интернет и свързаните с него инструменти. Тя стана изключително необходима след обявяването на епидемията от КОВИД-

19 в края на 2019 година. Стартирането на онлайн класовете ускори дигитализацията и информатизацията на преподаването, като например използването на приложения като Google Classroom, Google Meet, MS Teams, Zoom и други различни виртуални платформи, които позволяват на обучаемите да учат и да придобиват знания в интерактивен режим. През 2010 г. Бил Пелц, професор по психология в Herkimer County Community College, посочва трите си принципа на ефективна онлайн педагогика:

Принцип 1: Оставете учениците да свършат (по-голямата част от) работата. Колкото повече "качествено" време учениците прекарват в работа с учебното съдържание, толкова повече от това съдържание те научават.

Принцип 2: Интерактивността е сърцето и душата на ефективното асинхронно обучение. Интерактивността е това, което отличава ефективния онлайн курс от високотехнологичния кореспондентски курс.

Принцип 3: Стрежете се към присъствие - социално присъствие, познавателно присъствие или преподавателско присъствие.

От решаващо значение за онлайн педагогиката са фактори като ангажираност на учениците, интерес, свързани с тях въпроси и ефективност,

както и обратна връзка за това как учениците възприемат обучението в хода му. Основата на онлайн педагогиката е способността за:

- (а) Изграждане на взаимоотношения и общност;
- (б) Включване на активно учене;
- (в) Използване на агенцията за обучаващи се;
- (г) Възприемане на майсторско обучение;
- (д) Персонализиране на учебния процес.

Прилагането на интерактивни инструменти в образованието има своите ползи:

1. Повишена ангажираност
2. Усъвършенства уменията за критично мислене
3. Възможност за практикуване на наученото
4. Ситуации, максимално близки до реалността
5. Сътрудничество и работа в екип
6. Желание за учене

Налични са много интерактивни инструменти за обучение. Те се предлагат в широк спектър от форми:

- измервателни инструменти и калкулатори
- анкети и викторини
- игри
- интерактивни инфографики
- интерактивни видеоклипове и стрийминг на живо.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Проект „4G ДИДАКТИЧЕСКИ МЕТОДИ“
по Програма "Еразъм+"
с договор 2020-1-CZ01-KA201-078434



4G Didactic Pills

Раздел 2. Примери за интерактивни инструменти

	инструмент	Вид на дидактическите дейности	Въвеждащи думи за приложението	уебсайт
1	ActivePresenter	Лекции	Включва всички инструменти, необходими за запис на екрана, аотиране, редактиране на скрийнкаст видеоклипове и създаване на интерактивно съдържание за елек-тронно обучение.	https://atomisystems.com/activepresenter/
		Тестове		
2	Animoto	Лекции	С помощта на Animoto вие и вашите ученици можете лесно да създавате и споделяте видео съдържание.	https://www.animoto.com/
3	Отговор Градина	Тестове	Можете да получите кратки отговори от учениците, като използвате „градината с отговори“.	www.answergarden.com
		Състезание		
		Лекции		
4	Apester	Дидактически игри	С Apester можете лесно да проектирате, редактирате и споделяте интерактивни преживявания от проучвания, интерак-тивни формуляри, викторини, мобилни целеви страници, персонализирани уеб истории и много други.	https://apester.com/
5	App-eLearn	Лекции	Помага за проектиране, създаване и публикуване на съдържание на всяка платформа, блокове за изграждане	https://www.app-elearn.com/

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

		Класове	на съдържание за логическо изграждане на рамка на съдържанието, функции за оценяване, проследяване и отчитане, рандомизиране на въпроси и записване на резултатите от оценяването на учениците в система за управление на обучението.	
		Тестове		
6	Buncee	Лекции	Можете да създавате и споделяте интерактивно съдържание за класната стая и мултимедийни презентации. Можете да интегрирате съдържание от различни източници.	https://buncee.com/
7	Cambridgeone	Дидактически игри	Система за управление на езиково обучение.	https://www.cambridgeone.org/
8	Camtasia	Лекции	Camtasia улеснява записването и създаването на професионално изглеждащи видеоклипове в Windows и Mac. Това е видеорекордер, видеоредактор и записвач на екрани - безплатна 30-дневна пробна версия.	https://www.techsmith.com/
		Класове		
9	Canva	Лекции	Платформа за графичен дизайн, която се използва за създаване на графики за социални медии, презентации, плакати, документи, видеоклипове и друго визуално съдържание.	https://www.canva.com/
10	Classkick	Лекции	Безплатно приложение, което ви показва върху какво работят вашите ученици. То ви дава възможност да предоставяте обратна връзка в реално време.	https://www.classkick.com/



Раздел 3. Инструмент за интерактивно и игрово онлайн съдържание. Kahoot

Kahoot е дигитална платформа, използваща игри в стил викторина, които улесняват създаването, споделянето и провеждането на учебни игри или тривиални викторини за минути. В училище Kahoot може да се използва за всеки предмет, и с всяко устройство както при преподаване в клас, така и за дистанционно така и в смесен формат на обучение за:

- ✓ Въвеждане на нови теми;
- ✓ Да дадат възможност на учениците да се чувстват мотивирани да продължат да учат;
- ✓ Преглед на съдържанието в клас и у дома;
- ✓ Да ангажират класа си чрез дистанционно обучение и/или с интерактивни уроци;
- ✓ Извършват формираща оценка;
- ✓ Събират мненията на учениците чрез незабавна обратна връзка;
- ✓ Насърчават творчеството и работата в екип;
- ✓ Проследяват напредъка в обучението с течение на времето за формиращи оценки;

Софтуерът позволява да се създават забавни и бързи учебни игри наречени "kahoots". Форматът и броят на въпросите зависят от създателя, който може да добавя видеоклипове, изображения и диаграми, за да засили ангажираността си. Kahoots се играят най-добре в група. За да се включите в играта, ви е необходим уникален ПИН код. За водещия на играта се препоръчва да използва голям екран.

Раздел 4. Инструмент за интерактивно анимирано съдържание. Genially

Какво е Genially?

Genially е онлайн платформа с безплатен вход за създаване на анимирано и интерактивно цифрово съдържание.

Изключително лесният и интуитивен потребителски интерфейс, широката гама от продукти с голямо визуално въздействие, които могат да включват съдържание от различен вид (текст, изображения, аудио, видео), възможността за споделяне на работата с други хора и съвместна работа по един и същи проект са все характеристики, които правят Genially ценен съюзник за учителите.

Какво може да се постигне с Genially?

- **Презентации**

Genially предлага възможност за създаване на презентации или видеопрезентации, които могат да се използват от учителите за въвеждане на нови теми (също и в режим на обърната класна стая) или от учениците като подкрепа за представяне на собствените им задълбочени изследвания или групова работа.

- **Обяснение от изображение**

Genially ни позволява да оставим изображенията да говорят сами за себе си. Създавайки интерактивно изображение, ние всъщност можем да обогатим нашите изображения с други слоеве информация (видео, аудио, текст и др.)..

- **Схематизиране**

С помощта на Genially е възможно да се създадат инфографики, които да схематизират обясняваните или изучаваните теми, като ги преведат на достъпен и всеобхватен визуален език.

- **Илюстриране на теми, практики и процедури**

Genially предоставя възможност за създаване на интерактивни информационни документи, които обединяват информацията, необходима за първоначално разбиране или

практическо ръководство по дадена учебна тема, практика или процедура.

- **Учене чрез игра**

Genially ни позволява да създаваме игри и викторини, които да мотивират учениците, да ги включват активно в процеса на преподаване и учене, да оценяват и да насърчават запаметяването на понятията чрез забавление.

- **Създаване на модули за обучение**

Genially ни позволява да създаваме **учебни материали, които** са истински модули за обучение.

Как да се регистрирате?

За да започнете да използвате Genially, първо трябва да се регистрирате.

Затова трябва да отидете на началната страница (<https://genial.ly>)

Раздел 5. Инструмент за онлайн графичен дизайн. Canva

Canva е онлайн инструмент за създаване на графики. Той е безплатен (но има и платена професионална версия) и е много удобен за създаване на прости графики.

Canva е онлайн софтуер за графичен дизайн, който е създаден, за да позволи на всеки, независимо от уменията и опита му в областта на

дизайна, да създава с лекота професионално изглеждащи визуализации.

Инструментът е проектиран така, че да е максимално удобен за начинаещи.

С Canva можете да създавате огромен набор от дизайни, включително плакати, логота, видеоклипове, съдържание за социални медии, материали за печат, банери, уебсайтове и много други.

Какво можете да създадете с помощта на CANVA за изображения за вашите социални медии

- Публикации и корици във Facebook

- Създаване на публикации в Instagram

- Създаване на история в Instagram, статус в WhatsApp и история във Facebook

- Постове и заглавия в Twitter

- Обложки и миниатюри на каналите в YouTube

Графики за вашата организация:

- Създаване на покани, визитки, плакати, лого, флаери, банер на блога, заглавия на имейли, Фотоколаж.

Стартирайте Canva в уеб браузъра си (<https://www.canva.com/>)

Раздел 6. Интерактивен инструмент за разказване на подкасти. Audacity

Историите, които познаваме днес, са останали в паметта на човечеството не само заради самото документиране, но и заради своята значимост, защото представят един цялостен разказ, който е диалог с нашата действителност.

Как да разказваме истории?

Успешният разказ се основава на няколко фактора. На първо място, трябва да имаме предвид коя е целевата ни аудитория и оттам да изберем посланието, което да предадем, и езика, който да използваме.

Какво е значението на разказването на истории?

Когато общуваме, искаме да задържим вниманието на аудиторията до края, за да сме сигурни, че сме предали посланието си ефективно.

Какво е Audacity?

Audacity е безплатен за използване софтуер с отворен код за цифров аудио-

редактор и записващо устройство, предназначен за macOS, Windows, GNU/Linux и други операционни системи, като например Unix-подобни.

Характеристики на Audacity

Можете да записвате аудио от различни източници. Можете да използвате този софтуер за редактиране на цифрово аудио за последваща обработка на всички видове аудио, като например добавяне на нормализация и ефекти на избледняване и изключване или подрязване.

Глава 3. Насоки за развиване на обучението по житейски умения в училищата чрез "Дидактически материали"

"Дидактическите методи" на проекта 4G

В рамките на проекта "4G Дидактически методи" беше използван методът на разказване на истории, предавани чрез цифрови устройства, за да се направи преподаването още по-привлекателно за целевата аудитория (14-годишни ученици).

Дидактическите материали могат да помогнат на учителя при провеждането на дейности, насочени към придобиването на така наречените умения за живот, които, както е определено от СЗО (Световната здравна организация), са "всички онези умения, необходими за общуване с другите и за справяне с проблемите, натиска и стреса на ежедневието. Липсата на такива социално-емоционални умения може да

доведе, особено при младите хора, до установяване на негативно и рисково поведение в отговор на стреса: опити за самоубийство, пристрастяване към наркотици, пушене на цигари, алкохолизъм и др."

Материалите, подготвени като част от проекта 4G, могат да се използват на цифрови устройства като персонални компютри или смартфони, както и на преносими компютри.

Те са разработени на базата на 10 умения за живот: Творчество, критичен дух, вземане на решения, ефективна комуникация, емпатия, управление на емоциите, решаване на проблеми, самосъзнание, ефективни взаимоотношения, управление на стреса.

Има 10 дидактически материали, свързани с 10-те умения за живот, споменати по-горе. Всеки материал е посветен на едно житейско умение и се състои средно от 3 истории.

До материалите и свързаните с тях истории може да се стигне, като се свържете като "домакин" със следната връзка:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/index.php?categoryid=2>

Платформата, в която са заредени дидактическите материали, ще поиска вашето потребителско име и парола, но вие избирате да влезете като гост и няма

да се налага да се регистрирате, за да използвате дидактическите материали.

Достъпът до платформата, съдържаща образователните материали, не изисква предварително задаване на потребителско име. За да използвате предоставените учебни материали, както се вижда, просто отворете връзка:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/index.php?categoryid=2>

и оттук - пътеката на един от езиците на проекта 4G (английски, български, чешки, италиански, португалски, испански).

В противен случай можете да получите директен достъп до следните връзки за отделните езици на проекта:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=14> (българска версия)

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=13> (чешка версия)

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=10> (италианска версия)

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=12> (португалска версия)

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=11> (испанска версия)

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=3> (английска версия)

Платформата проследява достъпа, но не позволява да се определи връзката между достъпа и потребителя в съответствие със законодателството за защита на личните данни. Достъпът не се съхранява от платформата. Поради това е възможно да се използват едни и същи дидактически материали няколко пъти.

Партньорство



Evropska rozvojova agentura,
s.r.o.
Чешка република

EUDA е частна компания, която ръководи мрежа от институции и експерти в областта на образованието, иновациите и регионалното развитие в целия ЕС.

Свържете се с

Адрес: Na Čihadle 959/55 - Praha

Имейл: martin.rejmis@eracr.cz

Уеб: www.eracr.cz



Програма за образование
TIBER UMBRIA COMETT
Италия

TUCEP е сдружение с нестопанска цел на дванадесет италиански университета, множество предприятия и публични органи, създадено през 1992 г.

в рамките на програмата на ЕС COMETT.

Свържете се с

Адрес: Piazza dell'Università, 1 - 06123 Перуджа

Имейл: tucep@tucep.org

Уебсайт: www.tucep.org



Artes Srl Италия

Artes srl е компания, родена през 2008 г., която си сътрудничи със синдикати и бизнес асоциации на европейско и национално равнище и е извършила важни проучвания за междупрофесионални фондове.

Свържете се с

Адрес: via della ninfa, 23 - 06132 Перуджа

Имейл: info@artesianlinea.it

Уеб: <http://www.artesianlinea.it/>



GIUNTI PSYCHOMETRICS SRL
Италия

Основана във Флоренция през 1950 г., като Giunti O.S. Organizzazioni Speciali (cera Giunti Psychometrics) е водещият италиански издател на психодиагностични тестове и инструменти по отношение на каталога, историята и специфичния пазар.

Свържете се с

Адрес: VIA FRA' PAOLO SARPI 7° - 50136 Firenze

Имейл: paolo.lippi@giuntipsy.com

Уеб: www.giuntios.it



INSTITUT ZA PODGOTOVKA
NA SLUJITELIV
MEJDUNARODNI
ORGANIZACII ZDRUZHENIE
България

Институтът за обучение на персонал в международни организации (ИТPIO) е частна организация с нестопанска цел - НПО със статут на сдружение, създадена през 2010 г.

Свържете се с

Адрес: БУЛСКОВЕЛЕВ 42 ЕТ 6 АП 11 - 1606 София

Имейл: kovachev@itpio.eu

Уеб: www.itpio.eu



ASOCIACION CULTURAL
EUROACCION MURCIA
Испания

Euroaccion е неправителствена и независима организация за подпомагане на обучението на младежи и възрастни, както и на професионалното и личностното развитие на хората с ограничени възможности. Нейната мисия е да вдъхновява и стимулира човешкия потенциал чрез учене чрез преживяване, неформално образование, доброволчество и проекти за социално приобщаване.

Свържете се с

Адрес: Avenida Primero de Mayo 20, 1ºB, 30120 El Palmar, Мурсия

Имейл: euroaccion@gmail.com

Уеб: www.euroaccion.com



Професионална гимназия
по агротехнологии "Цанко
Церковски" България

Професионална гимназия по аграрни технологии "Цанко Церковски" е общинско училище с 101-годишна история.

Свържете се с

Адрес:

5200 Павликени

бул. "Руски" 46,

Имейл: vitljanov@abv.bg

Уеб: <http://pgat-pavlikeni.com>



AEVA - ASSOCIACAO PARA A
EDUCACAO E VALORIZACAO
DA REGIAO DE AVEIRO
Португалия

AEVA (Асоциация за образование и валоризация на регион Авейро) (www.aeva.eu) е основана през 1998 г. като организация с нестопанска цел, за да отговори на нуждите на местния бизнес в преодоляване на несъответствието между уменията и търсените умения чрез сближаване на образованието и професионалния свят.

Свържете се с

Адрес: 567 - 3800-510 AVEIRO

Имейл: ana.ribeiro@aeva.eu

Уеб: www.epa.edu.pt



www.4gdp.eu