



Co-funded by
the European Union

A3L
A3Learning
Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

МОДУЛ 2

**Подобряване на дигиталната компетентност в
преподаването**

Част 2.3.

Използване на добри практики

[HTTPS://A3LEARNING-PLATFORM.EU/](https://a3learning-platform.eu/)



Въведение

В последните модули наблюдавахме как приемането на цифрови технологии дава възможност на преподавателите да отговорят на променящите се нужди на учениците, насърчава активно участие и култивира дух на иновации в образованието. Чрез спазване на ефективни стратегии, преподавателите могат да оползотворят пълния потенциал на цифровите инструменти, подхранвайки динамична и ефективна учебна атмосфера за всеки ученик.

Този модул предлага практични идеи, като показва примери за внедряване на тези инструменти в различни предмети и учебни сценарии. Той действа като подготвителен наръчник за преподавателите, като подчертава практическото приложение на инструментите и ресурсите, представени по-рано.



УЧЕБНИ РЕЗУЛТАТИ

До края на този модул ще можете да:

1. Разгледате практически примери за внедряване на инструменти за различни предмети.
2. Адаптирате най-добрите практики за конкретни учебни контексти.
3. Прилагате инструментите ефективно в реални учебни сценарии.



ЗА РЕФЛЕКСИЯ

- Как практически прилагате инструменти в различни предмети в преподаването си?
- Как персонализирате най-добрите практики, за да отговарят на специфични контексти на преподаване?



ПРЕГЛЕД

Съдържание

I. Стратегии за интегриране на инструменти

II. Най-добри практики

Планиране и внедряване на цифрови устройства и ресурси

Управление и оркестриране на цифрови стратегии за преподаване

Експериментиране с нови формати и педагогически методи

III. Ръководства за най-добри практики

Ръководство за най-добри практики за езици

Ръководство за най-добри практики за социални науки

Ръководство за най-добри практики за науки

Ръководство за най-добри практики за изкуства

IV. Примери за инструменти



I. СТРАТЕГИИ ЗА ИНТЕГРИРАНЕ НА ИНСТРУМЕНТИ

Защо е толкова важно?

Безпроблемната интеграция на дигитални инструменти не само обогатява учебния процес, но и оборудва учениците с безценни умения за дигиталната епоха. Тя:

Подобрява учебния процес (прави обучението по-ангажиращо и динамично).

Съответства на реалните умения (учениците развиват дигитална грамотност).

Предлага възможности за диференциация и персонализация (отговаря на разнообразните нужди и стилове на обучение на отделните ученици).

Повишава ефективността и гъвкавостта (позволява на преподавателите да се фокусират повече върху улесняване на обучението и по-малко върху административни задачи).



I. СТРАТЕГИИ ЗА ИНТЕГРИРАНЕ НА ИНСТРУМЕНТИ

Включване на дигитални инструменти в учебните планове

- 1) Определяне на учебните цели:** Започнете с определяне на учебните цели на урока и как дигиталните инструменти могат да подпомогнат или да подобрят тези цели. Изберете инструменти, които са в съответствие със съдържанието и педагогическите цели на урока.
- 2) Избор на подходящи инструменти:** При избора на дигитални инструменти вземете предвид специфичните нужди на вашите ученици и съдържанието, което се преподава. Изберете инструменти, които са лесни за използване, подходящи за възрастта и релевантни за учебните цели на урока.
- 3) Осигуряване на обучение и подкрепа:** Предоставяйте ресурси, уроци и възможности за практическа работа, за да се гарантира, че всички се чувстват комфортно и уверено при използването на инструментите.



I. СТРАТЕГИИ ЗА ИНТЕГРИРАНЕ НА ИНСТРУМЕНТИ

Включване в учебните планове

4) Интегриране безпроблемно: Интегрирайте дигиталните инструменти безпроблемно в съществуващите учебни планове, за да поддържате непрекъснатост и плавен поток. Представяйте инструментите в подходящи моменти от урока и ги интегрирайте в дейности и оценки по естествен и смислен начин.

5) Насърчаване на изследването и креативността: Насърчавайте учениците да изследват и експериментират с дигиталните инструменти, за да стимулират креативността и иновациите. Предоставяйте възможности на учениците да си сътрудничат, да решават проблеми и да създават, използвайки инструментите, за да задълбочат разбирането си за съдържанието..



I. СТРАТЕГИИ ЗА ИНТЕГРИРАНЕ НА ИНСТРУМЕНТИ

Включване на дигитални инструменти в учебните планове

Дигиталните инструменти могат да бъдат интегрирани в различни учебни предмети, за да се подобрят учебните преживявания и да се подпомогне постигането на учебните цели. Чрез включването на дигитални инструменти в учебните планове, преподавателите могат да създадат по-ангажиращи, интерактивни и персонализирани учебни преживявания за своите ученици.

Урок по социални науки

Включете инструменти за дигитално картографиране като Google Earth или ArcGIS, за да изследвате исторически събития и географски концепции.

Учениците могат виртуално да изследват исторически места, да анализират първични източници и да създават интерактивни карти.

Урок по изкуство

Интегрирайте инструменти за дигитално създаване на изкуство, като Adobe Photoshop или Procreate, за да позволите на учениците да изследват дигитални техники за изкуство и да изразят своята креативност. Учениците могат да създават дигитални картини, илюстрации и графичен дизайн, демонстрирайки своите артистични умения в дигитален формат.



I. СТРАТЕГИИ ЗА ИНТЕГРИРАНЕ НА ИНСТРУМЕНТИ

Приспособяването на стратегиите към учебния материал е от съществено значение за гарантиране, че обучението е релевантно, ангажиращо и ефективно за учениците. Всяка учебна област има своите съдържателни стандарти, дисциплинарни практики и когнитивни изисквания, които изискват специализирани методи на преподаване.

Чрез приспособяване на стратегиите към учебния материал, преподавателите могат да отговорят на тези уникални изисквания, да подкрепят учебните преживявания и да насърчават по-дълбоко разбиране и овладяване на дисциплинарните концепции.

Освен това, специфичните за предмета стратегии могат да помогнат на преподавателите да се възползват от интересите, предходните знания и връзките с реалния свят на учениците, което прави обучението по-смислено и ефикасно в различни учебни области..



Co-funded by
the European Union

A3L
A3Learning

II. Добри практики





II. Добри практики

i,,) Стратегически да се планират и интегрират цифрови устройства и ресурси в учебния процес, за да се оптимизира ефективността на учебните интервенции

Съответствие с учебните цели: Важно е да се гарантира, че избраните цифрови устройства и ресурси са в съответствие с планираните учебни цели. Интегрирайте технологиите безпроблемно в учебната програма, за да подобрите разбирането и ангажимента на учениците по темата.

Достъпност и приобщаване: Изберете цифрови ресурси, които са достъпни за всички ученици, включително тези с увреждания. Уверете се, че съдържанието е представено в различни формати, предоставяйки възможности за разнообразни предпочитания за обучение.

Ученик-центриран подход: Включете учениците в избора на цифрови ресурси, за да се адаптират към техните интереси и предпочитания за обучение. Дайте възможност на учениците да поемат отговорност за своето пътуване на обучение, като ги насърчавате да изследват ресурси, които им се харесват.



II. Добри практики

i) Стратегически да се планира и интегрират цифрови устройства и ресурси в учебния процес, за да се оптимизира ефективността на учебните интервенции.

Пример

Учител по биология в гимназия планира урок за човешката дихателна система. Той интегрира цифрови ресурси, като интерактивни 3D модели и виртуални симулации, за да предостави на учениците потапящо и практическо изследване на функционирането на дихателната система. Учителят гарантира, че цифровите устройства, като таблети или лаптопи, са лесно достъпни за всеки ученик, за да се ангажират активно с ресурсите по време на урока.



II. Добри практики

ii) За да се управляват и координират адекватно дигиталните стратегии за преподаване, за да се създаде благоприятна учебна среда.

- Създаване на технологични насоки: Създайте технологични насоки съвместно със студентите, за да очертаете очакванията за подходяща употреба на технологиите по време на учебните часове и отговорно боравене с цифрови устройства. Тези насоки могат да помогнат на студентите да развият саморегулация и да гарантират, че технологиите се използват за подобряване на обучението, а не за разсейване от него.
- Образование за цифрово гражданство: Отделете време за преподаване на умения за цифрово гражданство, включително онлайн етикет, критична оценка на онлайн съдържанието и отговорна цифрова комуникация. Дайте на студентите тези умения, за да насърчите уважителна и безопасна онлайн среда за обучение.
- Балансиране на цифрови и нецифрови дейности: Поддържайте баланс между цифрови и нецифрови дейности, за да осигурите всеобхватно учебно преживяване. Включете различни дейности, включително групови дискусии, практически експерименти и творчески проекти, за да предоставите на студентите разнообразни възможности за обучение.



II. Добри практики

ii) Ефективно да се управляват и координират дигиталните стратегии за преподаване, за да се създаде благоприятна учебна среда.

Пример

Учител в начално училище установява ясни очаквания за използването на технологии в класната стая. Те създават споразумение за дигитално гражданство със своите ученици, очертавайки отговорно поведение при използване на цифрови устройства. Учителят включва съвместни онлайн платформи и интерактивни презентации, за да подобри ангажимента и участието на учениците, като същевременно поддържа баланс между дигиталните и недигиталните учебни дейности.



II . Добри практики

iii,) Да се изследват и разработват иновативни формати и педагогически подходи за обогатяване на учебните практики и ефективно ангажиране на учениците.

- Професионално развитие: Участие в семинари и конференции за професионално развитие, за да се следи за появата на нови дигитални инструменти и най-добри практики. Ангажиране с общности за професионално обучение, за да се споделят идеи и да се сътрудничи при разработването на иновативни методи на преподаване.
- Обратна връзка от учениците и рефлексия: Редовно търсене на обратна връзка от учениците за ефективността на дигиталните стратегии за преподаване. Насърчаване на учениците да споделят своите преживявания и предпочитания по отношение на дигиталните инструменти и дейности. Използване на тази обратна връзка за усъвършенстване и подобряване на учебните подходи.
- Пилотни проекти: Провеждане на пилотни проекти за тестване на нови формати и технологии в контролирана среда, преди пълното им внедряване. Това позволява на преподавателите да оценят осъществимостта и въздействието на новите подходи и да направят необходимите корекции.



II . Добри практики

iii) Да се изследват и развиват иновативни формати и педагогически подходи, за да се обогатят учебните практики и да се ангажират ефективно учениците.

Пример

Учител по език и литература в средното училище изследва използването на дигитално разказване на истории като начин за подобряване на уменията за писане и креативността на учениците. Учителят запознава учениците с платформи за дигитално разказване на истории, където те могат да създават мултимедийни разкази, използвайки изображения, аудио и видео елементи. Учителят насърчава учениците да експериментират с различни техники и жанрове за разказване на истории, като им предоставя възможности за самоизразяване и обратна връзка от връстници.



Co-funded by
the European Union

III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

За различни предмети



III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

Езикови приложения: Включване на интерактивни приложения за изучаване на езици

Езиковите приложения използват технологии, за да създадат динамични и интерактивни учебни преживявания. Те предлагат широк спектър от функции и функционалности, включително упражнения за лексика, граматически упражнения, дейности за слушане с разбиране, упражнения за говорене и модули за културно потапяне. Чрез включване на мултимедийни елементи като аудио записи, видеоклипове, изображения и интерактивни упражнения, тези приложения ангажират множество сетива и учебни модалности, улеснявайки по-дълбокото разбиране и запаметяване на езиковите концепции. Освен това много приложения използват елементи на геймификация, като награди, предизвикателства и проследяване на напредъка, за да мотивират учащите се и да насърчават устойчивото ангажиране с материала.



III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

За езици: Включване на интерактивни приложения за изучаване на езици

- Съгласуване с учебните цели: Изберете приложения за изучаване на езици, които са в съответствие с учебните цели и задачи на езиковата учебна програма. Изберете приложения, които покриват съответните езикови умения и лингвистични концепции.
- Допълване на учебните дейности: Интегрирайте приложения за изучаване на езици като допълнителни ресурси, за да затвърдите и разширите учебните уроци.
- Поощряване на персонализирано обучение: Насърчавайте учениците да изследват приложения за изучаване на езици със собствено темпо и според индивидуалните им предпочитания за обучение.
- Улесняване на сътрудничеството и комуникацията: Използвайте функциите на приложенията за изучаване на езици, които поддържат сътрудничеството и комуникацията, като например взаимодействие между връстници, групови дейности и съвместни проекти (форуми, дискуссионни форуми или виртуални класни стаи).



За езици: Включване на интерактивни приложения за изучаване на езици

- Duolingo е популярно приложение за изучаване на езици, което предлага интерактивни уроци на над 30 езика. То има гамифициран подход към изучаването на езици, с кратки уроци, проследяване на напредъка и постижения, за да мотивира учениците. То обхваща умения като речник, граматика, слушане и говорене, което го прави подходящо за ученици от всички нива.
- Memrise използва разпределено повторение и мнемонични техники, за да помогне на потребителите да запомнят речник и фрази на различни езици. То предлага разнообразни езикови курсове, създадени от носители на езика, както и съдържание, генерирано от потребители, и също така включва мултимедийни елементи като аудио записи и видео клипове, за да подобри ангажимента и запаметяването при обучението.
- Rosetta Stone е известен със своя потапящ подход към изучаването на езици, който подчертава контекстуализираното обучение чрез визуализации, аудио и текст. То предлага курсове на множество езици и е подходящо за ученици от всички нива на владеене, от начинаещи до напреднали говорещи.



III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

За социални науки: Използване на онлайн дискусии и дебати

Онлайн дискусиите и дебатите предлагат ценни възможности за обогатяване на уроците по социални науки, като насърчават критичното мислене, сътрудничеството и по-дълбокото разбиране на сложни социални проблеми. Чрез структурирани онлайн взаимодействия, учениците могат да се включат в смислен диалог, да изследват различни гледни точки и да развият основни умения в комуникацията, аргументацията и гражданското участие.

Освен това онлайн дискусиите и дебатите насърчават активното гражданство и гражданското участие, като дават възможност на учениците да изразят своите гледни точки по въпроси от социално значение и да се застъпват за положителни промени в своите общности.



За социални науки: Използване на онлайн дискусии и дебати

- Определете ясни очаквания:** Предоставете ясни насоки, цели и очаквания за онлайн дискусиите, включително правила за уважителна комуникация, изисквания за участие и критерии за оценка.
- Поощрявайте активно участие:** Насърчавайте активно участие в онлайн дискусиите, като задавате провокиращи въпроси, предоставяте подходящи ресурси и улеснявате смислени взаимодействия между студентите.
- Подпомагайте сътрудничеството и обратната връзка от връстници:** Създайте възможности за съвместно обучение и обратна връзка от връстници, като включите групови дискусии, дейности за рецензиране от връстници и съвместни проекти в онлайн дискусиите. Насърчавайте студентите да се ангажират с идеите си, да предоставят конструктивна обратна връзка и да надграждат върху приноса си, за да задълбочат разбирането и да насърчат съвместното решаване на проблеми.



За социални науки: Използване на онлайн дискусии и дебати

- **Flipgrid** е платформа за видео дискусии, която позволява на учениците да записват кратки видео отговори на дискуссионни теми или теми за дебат. Преподавателите могат да създават дискуссионни теми, да задават въпроси или да задават теми за дебат, а учениците отговарят, като записват видео отговори.
- **Google Classroom** предлага различни функции за улесняване на онлайн дискусии и дебати, включително възможността за създаване на дискуссионни теми, публикуване на теми за дебат и улесняване на нишкови дискусии между учениците. Преподавателите могат да използват Google Classroom, за да задават теми за дебат, да споделят ресурси и да модерират дискусии в реално време.
- Padlet е виртуална табло за съобщения, която позволява на потребителите да публикуват текст, изображения, видеоклипове и връзки, за да създадат съвместни дискусии или дебати. Преподавателите могат да създадат табло Padlet за всяка тема за дебат. То позволява асинхронно участие и може лесно да се интегрира в онлайн учебни среди.



III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

За науките: Включване на учебни приложения

Учебните приложения предлагат широк спектър от функции и функционалности, които подобряват уроците по наука, като предоставят на учениците възможности за практическо изследване, експериментиране и учене, основано на запитвания.

Тези приложения често включват интерактивни симулации, виртуални лаборатории, мултимедийни ресурси и игрифицирани дейности, които позволяват на учениците да визуализират абстрактни концепции, да провеждат виртуални експерименти и да се ангажират с реални явления в безопасна и контролирана среда.

Чрез потапяне на учениците в динамични и интерактивни учебни преживявания, учебните приложения насърчават любопитството, критичното мислене и уменията за решаване на проблеми, като същевременно насърчават по-дълбокото разбиране и запаметяване на научните знания.



За науките: Включване на учебни приложения

- Съгласуване с учебните стандарти: Изберете учебни приложения, които са в съответствие с учебните стандарти и учебните цели за научно образование. Изберете приложения, които обхващат съответните научни теми, концепции и умения, описани в учебната програма.
- Допълване на практичните дейности: Използвайте учебни приложения, за да допълните практичните лабораторни дейности и експерименти, като предоставите на учениците допълнителни възможности да изследват научните явления.
- Диференциране на обучението: Използвайте адаптивните функции на учебните приложения, за да диференцирате обучението и да отговорите на разнообразните учебни нужди на учениците.
- Поощряване на сътрудничеството и разпитването: Насърчавайте сътрудничеството и обучението, основано на разпитване, като включите съвместни учебни дейности, групови проекти и дискусии между връстници в учебните преживявания, базирани на приложения.



III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

За науките: Включване на учебни приложения

- PhET предлага колекция от безплатни интерактивни симулации, обхващащи широк спектър от научни теми, включително физика, химия, биология и науки за Земята. Тези симулации позволяват на учениците да изследват научни концепции чрез практически експерименти, визуализации и интерактивни модели, правейки абстрактните концепции по-конкретни и достъпни.
- Labster предлага виртуални лабораторни симулации, които позволяват на учениците да провеждат реалистични експерименти във виртуална среда. Тези симулации дават възможност на учениците да практикуват лабораторни техники, да провеждат експерименти и да анализират данни, без да се нуждаят от физическо лабораторно оборудване или материали.
- ExploreLearning Gizmos предлага интерактивни симулации и виртуални експерименти, обхващащи математически и научни теми за класове от 3 до 12. Тези симулации позволяват на учениците да манипулират променливи, да наблюдават причинно-следствени връзки и да тестват хипотези във виртуална лабораторна среда, насърчавайки ученето чрез проучване и умения за научни изследвания.



III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

За изкуства: Включване на учебни приложения

Учебните приложения предлагат широк спектър от функции и функционалности, които подобряват уроците по изкуства и занаяти, като предоставят на учениците достъп до учебни уроци, виртуални семинари, творчески инструменти и галерии с вдъхновение.

Тези приложения често включват стъпка по стъпка инструкции, видео демонстрации и интерактивни дейности, които водят учениците през процеса на създаване на художествени и занаятчийски проекти, като същевременно предлагат възможности за експериментиране, изследване и самоизразяване.

Чрез използването на цифрови технологии, учебните приложения правят образованието по изкуства и занаяти по-достъпно, интерактивно и ангажиращо, давайки възможност на учениците да разгърнат своята креативност и да развият своите артистични способности.



За Изкуство: Включване на учебни приложения

- Изберете подходящи приложения: Търсете приложения, които предлагат разнообразие от творчески инструменти, идеи за проекти и образователни ресурси, съобразени с нуждите и интересите на учениците.
- Допълнете практичните дейности: Използвайте учебни приложения, за да допълните практичните дейности по изкуства и занаяти. Приложенията могат да предлагат уроци, съвети и техники, за да подобрят уменията на учениците и да разширят техния творчески репертоар.
- Насърчавайте проучването и експериментирането: Насърчавайте учениците да проучват и експериментират с различни художествени техники, медии и стилове, използвайки учебни приложения.
- Подпомагайте размисъл и обратна връзка: Използвайте учебни приложения, за да улесните размисъл и обратна връзка върху творбите на учениците. Приложенията могат да предоставят функции за аотиране, коментирание и споделяне на произведения на изкуството, насърчавайки култура на сътрудничество и конструктивна критика."''''



III. НАСОКИ ЗА ДОБРИ ПРАКТИКИ

За изкуство: Включване на учебни приложения

- Medibang Paint е приложение за цифрово рисуване, което предлага широк набор от инструменти и функции за създаване на цифрово изкуство. Студентите могат да го използват за скициране, рисуване и илюстриране, използвайки различни четки, слоеве и ефекти.
- Canva е уебсайт за графичен дизайн, който позволява на студентите да създават постери, листовки и цифрово изкуство, използвайки персонализируеми шаблони, графики и текст. Студентите могат да го използват за проектиране на визуални композиции, експериментиране с типография и творческо изразяване на идеите си.
- Tinkercad е приложение за 3D моделиране, което позволява на студентите да проектират и създават 3D модели за печат или виртуално рендиране. Студентите могат да го използват, за да изследват концепциите за геометрия, пространствено разсъждение и прототипиране, докато проектират обекти, скулптури и архитектурни модели.



IV. ПРИМЕРИ ЗА ИНСТРУМЕНТИ

"Видео „Топ 5 приложения за интерактивни виртуални уроци“





IV. ПРИМЕРИ ЗА ИНСТРУМЕНТИ

Допълнителни ресурси





ИЗТОЧНИЦИ

- Bersin, J. (2004). The Blended Learning Book. Pfeiffer. Retrieved July 31, 2023, from https://books.google.pt/books?hl=pt-PT&lr=&id=chhoH9BIOrgC&oi=fnd&pg=PR1&dq=what+is+the+Blended+learning+methodology&ots=TzDivtLWDI&sig=RIYYVPMECmR8j5CBgdXn_SxZiAM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Buckingham, D. (2020, June). Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. *Digital Education Review*, 37, 230 - 239. Retrieved July 2023, from <http://greav.ub.edu/der/>
- Cardoso, A. d., & Espírito Santo, E. (2020). Literacia digital: um mosaico de experiências no contexto da formação docente. In J. A. Coord. Sara Dias-Trindade, *Pedagogias Digitais no Ensino Superior* (Vol. 8, pp. 83 - 104). Coimbra. Retrieved July 2023, from <https://shorturl.at/mpsMU>
- Cronje, J. C. (2020). Towards a New Definition of Blended Learning. *The Electronic Journal of e-Learning*, 18(2), 114 - 121. doi:DOI: 10.34190/EJEL.20.18.2.001
- Cunha, S. S. (2014). O SABER PEDAGÓGICO E LITERACIA DIGITAL: CONSTRUINDO PRÁTICAS NO COTIDIANO ESCOLAR. In C. P. Souza, *IV Colóquio Interdisciplinar de Cognição e Linguagem: educação, trabalho e identidade* (pp. 316 - 330). Retrieved July 2023, from <https://shorturl.at/BRWZ8>
- Eraut, M. (2002, April). Conceptual Analysis and Research Questions: Do the Concepts of "Learning Community" and "Community of Practice" Provide Added Value? Annual Meeting of the American Educational Research Association, pp. 1 - 14. Retrieved July 31, 2023, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED466030.pdf>
- Figueira, L. F., & Dorotea, N. (2022). Competência digital: DigCompEdu Check-In como ferramenta diagnóstica de literacia digital para subsidiar formação de professores. *REDUFOR : Revista EDUCAÇÃO & FORMAÇÃO*. doi:<https://doi.org/10.25053/redufor.v7.e8332>
- Nazarenko, A. L. (2015, October 27-30). Blended Learning vs Traditional Learning: What Works? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, pp. 77 - 82. Retrieved July 31, 2023, from https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815046662?ref=cra_js_challenge&fr=RR-1
- Redecker, C. (2017). DigCompEdu - European Framework for the Digital Competence of Educators. European Commission. Yves Punie. Retrieved 2023, from https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en



Co-funded by
the European Union



<https://a3learning.eu/>

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

