



Program stručnog usavršavanja

Priručnik za učenike – Drugi dio
Samostalno online učenje

PiGGOY
Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

SADRŽAJ

Uvod	2
Obrazovna aktivnost 1 – Piggy Bank stripovi.....	2
Obrazovna aktivnost 2 – Kako osmisлити ideje i priče za vlastite stripove.....	7
Četiri koraka izrade vlastitog stripa.....	7
Obrazovna aktivnost 3 – Piggy Bank Escape Room izazovi.....	8
Kako funkcioniraju učenje i resursi temeljeni na izazovima i zašto su toliko atraktivni za učenike	9
Obrazovna aktivnost 4 – Piggy Bank WebQuest izazovi.....	10
Obrazovna aktivnost 5 – Kako izraditi svoj WebQuest	10
Obrazovna aktivnost 6 – Učenje na daljinu tijekom i nakon razdoblja COVID-19 pandemije	12
Što je učenje na daljinu?	12
Sinkrono i asinkrono učenje na daljinu	13
Može li učenje na daljinu biti raznoliko i zanimljivo?	13
Koji su nedostaci učenja na daljinu?	14
Primjeri dobre prakse za online lekcije.....	14



Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

Ova je publikacija ostvarena uz financijsku potporu Europske komisije. Ona izražava isključivo stajalište njenih autora i Komisija se ne može smatrati odgovornom pri uporabi informacija koje se u njoj nalaze.

Uvod

Ovaj dio programa obuke prati učenje u učionici. Sadrži materijale za učenje za oko 35 sati samostalnog učenja. Možete samostalno upravljati svojim učenjem te odabrati teme i dijelove učenja koji vas zanimaju.

Podsjećamo vas da se cijeli program obuke sastoji od dva dijela: učenja u učionici (25 sati) i samostalnog učenja (35 sati). Program obuke prvenstveno pomaže edukatorima odraslih da iskoriste potencijal obrazovnih resursa projekta Piggy Bank koji uključuju razne obrazovne resurse temeljene na izazovima. Štoviše, imate priliku naučiti druge vještine i steći dodatna znanja kako biste poboljšali svoj rad kao edukator, posebno u području obrazovnih alata temeljenih na izazovima.

Nakon završetka ovog dijela programa obuke moći ćete:

1. Koristiti 12 Piggy Bank stripova u obrazovne svrhe.
2. Osmišljavati ideje i priče za vlastite stripove.
3. Koristiti 12 Piggy Bank Escape room izazova u obrazovne svrhe.
4. Objasniti kako djeluju obrazovni resursi temeljeni na izazovima i zašto su tako privlačni učenicima.
5. Koristiti 12 Piggy Bank WebQuest izazova u obrazovne svrhe.
6. Pripremiti WebQuest izazove o različitim temama.
7. Poboljšati učenje na daljinu svojih učenika i uključiti online resurse projekta Piggy Bank u svoje online obrazovne alate.

Započnite i uživajte u samostalnom učenju!

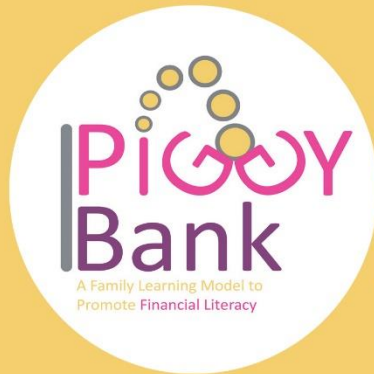
Obrazovna aktivnost 1 – Piggy Bank stripovi

Ciljevi učenja



- **Upoznajte se sa svim stripovima projekta Piggy Bank.**
- **Razmislite o tome kako ove obrazovne alate možete koristiti u praksi kao odgajatelj ili roditelj.**

Projektini tim Piggy Bank razvio je 12 stripova kao pomoć kod financijskog opismenjivanja djece. Ovi stripovi namijenjeni su djeci u dobi od 6 do 12 godina. Cjelokupna kolekcija stripova sastoji se od 12 stripova. Svaki od njih obrađuje različitu temu financijske pismenosti. Pogledajmo kako izgleda jedan od Piggy Bank stripova.



Korak po korak

Avanture finansijskih ratnika

Strip 12 - Ožujak - Svjetske valute

Ja sam Kuna i
ovo je moj
brat Šted

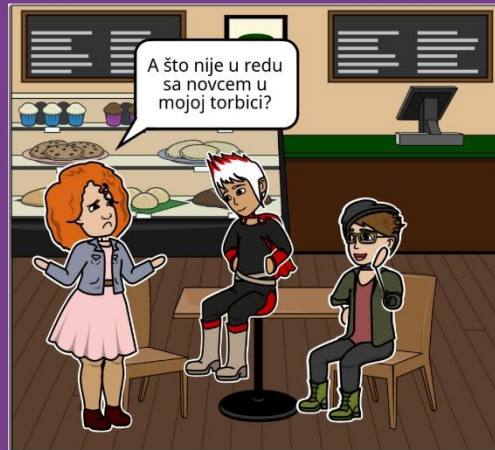
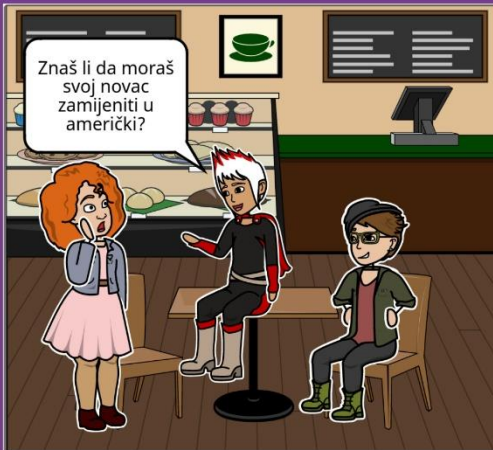
Uz pomoć heroja
Franka, Cente i
Lipe, učit ćemo o
novcu!

Ja sam
Franko!

Ja sam
Lipa!

Ja sam
Centa!







Savjeti za roditelje

Uključite cijelu obitelj pomoću nekoliko lakih koraka:

Pokažite: Pokažite djeci novac koji se koristi u vašoj zemlji i razgovarajte o vrijednosti svake kovanice i novčanice.

Razgovarajte: Pričajte djeci o euru i objasnite im kako se on koristi u 19 zemalja Europske unije. Proširite temu istraživanjem zemalja koje ne koriste euro i razgovarajte o valutama koje u njima postoje.

Razvijte razumijevanje: Pričajte djeci kako valute drugih zemalja imaju različite vrijednosti - primjerice, 1EUR nije jednak 1KN. Objasnite da centralne banke svake zemlje određuju vrijednosti njihovih valuta i da se njihov međusobni odnos određuje tečajem. Pokažite djeci internetsku aplikaciju za pretvaranje valuta i omogućite im da izračunaju kolika je vrijednost 100kn u eurima, britanskim funtama, američkim dolarima, kineskim juanima itd.

Objasnite: Opišite postupak zamjene vaše valute u neku drugu - koristite li za to banku ili mjenjačnicu / morate li unaprijed naručiti stranu valutu / postoji li novčana naknada prilikom zamjene?

Zabava za mlade učenike

Spojite imena zemalja sa njihovim valutama.

Poljska



Funta

Španjolska



Euro

Amerika



Zloti

Ujedinjeno Kraljevstvo



Dolar



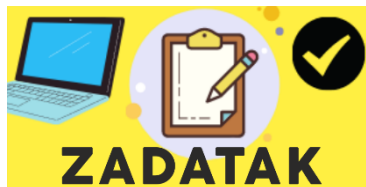
Sufinancirano sredstvima
programa Europske unije
Erasmus+

Potpore Europske komisije proizvodnji ove publikacije ne predstavljaju potporu sadržaju koji odražava samo stavove autora i Komisija ne može biti odgovorna za uporabu sadržanih informacija.

2019-1-CZ01-KA204-061127



Imajte na umu da strip sadrži priču za djecu, ali i odjeljak za roditelje. Dakle, ovi stripovi podržavaju obiteljsko obrazovanje na polju financijske pismenosti.



Vaš je zadatak upoznati se sa svih 12 stripova projekta Piggy Bank i razmisliti u kojoj mjeri ih možete koristiti u svojoj pedagoškoj praksi ili eventualno za obrazovanje svoje djece u području financijske pismenosti. Svi obrazovni resursi Piggy Bank projekta dostupni su na www.piggybank.eu.

www.piggybankproject.eu

Obrazovna aktivnost 2 – Kako osmisлити ideje i priče za vlastite stripove

Ciljevi učenja



- Naučiti postupak pripreme stripa.
- Pokušati pripremiti vlastite stripove u obrazovne svrhe.

Četiri koraka izrade vlastitog stripa

1. Na početku uvijek postoji ideja.

Sve stvari počinju s idejom, a strip nije iznimka. Dobra ideja i dobra priča najvažniji su za uspjeh stripa, romana ili filma. Imate prazan list papira i svoju maštu. Udahnite život novoj priči i novim junacima. Budite dobar pripovjedač. Ako vam padne na pamet neka kreativna ideja, slijedite je. Nikad ne znate kamo će vas odvesti.

2. Napišite scenarij

Jedna od najčešćih pogrešaka je krenuti sa crtanjem stripa prije nego što razradite svoju priču. Ovaj postupak ne dovodi do uspjeha. Odvojite vrijeme za pisanje scenarija.

Za početak mogu vam pomoći sljedeća osnovna pitanja:

- Koja će biti tema mog stripa?
- Tko će biti glavni likovi?
- Što će se dogoditi na početku, sredini i kraju moje priče?

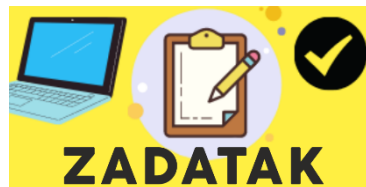
3. Nacrtajte strip

Kad je vaš scenarij završen, vrijeme je da počnete crtati. Bez obzira radite li tradicionalno ili digitalno, crtanje stripa zahtjevan je i dugotrajan posao. Srećom, postoje aplikacije i kompjuterski programi koji će vam ubrzati posao ili pomoći čak i onima koji uopće ne znaju crtati. Također je važno imati dovoljno vremena za odabir pravih boja i fontova jer to jako utječe na atmosferu i atraktivnost stripa. Ipak, u ovoj fazi procesa vaš rad ne mora biti savršen. Usredotočite se na crtanje vašeg stripa. Možete ga kasnije usavršavati.

4. Promocija

Izradili ste strip. Što sad?

Vrijeme je za njegovu promociju, marketing i upotrebu. Najbolje što možete učiniti je pričati ljudima o svom stripu. Pokažite ga prijateljima, obitelji, kolegama, učenicima. Recite svijetu o svom stripu! Srećom, stranice na društvenim mrežama poput Facebooka, Instagrama, Twittera to čine relativno jednostavnim.



Vaš je zadatak pokušati izraditi vlastiti strip. Stvaranje stripova možda vam zvuči kao nemoguća misija, ali to nije tako nemoguće kako se čini. Pronađite inspiraciju i vještine na YouTubeu ili Googleu. Samo upišite, na primjer:

- Stripovi za početnike.
- Kako izraditi strip.

...i vaša umjetnička avantura može započeti!

Obrazovna aktivnost 3 – Piggy Bank Escape Room izazovi

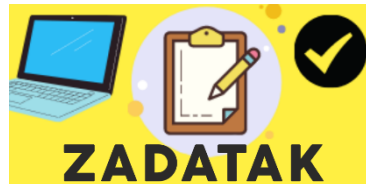
Ciljevi učenja



- **Upoznajte sve Escape Room izazove projekta Piggy Bank.**
- **Razmislite o tome kako ove obrazovne alate možete koristiti u praksi kao odgajatelj ili roditelj.**
- **Upoznajte kako funkcioniraju učenje i resursi temeljeni na izazovima i zašto su toliko atraktivni za učenike.**

Projektni tim Piggy Bank razvio je 12 Escape Room izazova. Ovi obrazovni resursi namijenjeni su mladima u dobi od 13 do 18 godina. Escape Room izazovi predstavljaju inovativne resurse za učenje koji se bave ključnim temama financijske pismenosti. Scenariji razvijeni za svaku

sobu sadrže stvarne situacije i probleme. Dizajniranje resursa financijske pismenosti od početka omogućuje projektnim partnerima da uvedu različite razine kako bi osigurali da se učenici mogu uključiti bez obzira na prethodno obrazovanje. Kroz sve Escape Room izazove prožima se jedna priča o vanzemalcima. Priča motivira učenike da završe sve Escape Room izazove.



Zadatak vam je proći kroz svih 12 Escape Room izazova projekta Piggy Bank i razmisliti u kojoj mjeri ih možete koristiti u svojoj pedagoškoj praksi ili eventualno za obrazovanje svojih tinejdžera u području financijske pismenosti. Svi obrazovni resursi Piggy Bank projekta dostupni su na www.piggybank.eu.

www.piggybankproject.eu

Kako funkcioniraju učenje i resursi temeljeni na izazovima i zašto su toliko atraktivni za učenike

Što je učenje temeljeno na izazovima (Challenge Based Learning - CBL)?

To je pedagoški pristup koji aktivno uključuje studente u situaciju koja je stvarna, relevantna i povezana s temom učenja. Puno je zabavnije učiti svladavanjem izazova nego samo pamćenje znanja - učenici stoje pred izazovom i moraju pronaći i primijeniti pravo rješenje.

Učenje temeljeno na izazovima moćan je alat za obrazovanje koji angažira učenike i daje im poticaj za napredovanje u raznim vještinama aktivnim i zabavnim učenjem. Motivira i uključuje učenike u relevantne izazove i situacije. Kroz aktivno sudjelovanje, studenti su pozvani da sudjeluju u rješavanju problema. Takve aktivnosti mogu biti vrlo nadahnjujuće za mlade učenike koji su motivirani na kreativno razmišljanje i istraživanje novih znanja i vještina na vlastiti način. Pored toga, sposobnost suočavanja s novim problemima i životnim izazovima ključna je vještina za cijeli život.

Kako funkcionira učenje temeljeno na izazovima?

Odgovor na ovo pitanje je jednostavan i može se formulirati kao postupak kroz tri faze. Prva faza je angažman kojim studenti prelaze sa šire ideje na sve konkretniji izazov. Druga je faza istraga tijekom koje studenti provode istraživanje i razvijaju osnovu za konkretna rješenja. Posljednja faza je aktivnost tijekom koje se rješenja razvijaju i upotrebljavaju, a rezultati ocjenjuju.

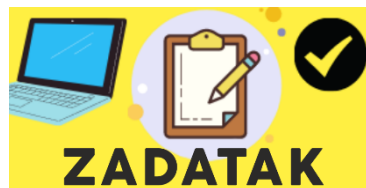
Obrazovna aktivnost 4 – Piggy Bank WebQuest izazovi

Ciljevi učenja



- **Upoznajte se sa svim WebQuest izazovima projekta Piggy Bank.**
- **Razmislite o tome kako ove obrazovne alate možete koristiti u praksi kao odgajatelj ili roditelj.**
- **Pokušajte pripremiti WebQuest za svoje učenike.**

Projektini tim Piggy Bank razvio je 12 WebQuest izazova koji potiču učenike da razviju vještine financijske pismenosti. Ovi obrazovni resursi namijenjeni su mladima između 19 i 25 godina starosti. WebQuest je istraživački usmjerena aktivnost u kojoj učenici sve informacije pronalaze na internetu. Učitelji svojim učenicima daju zadatke koji uključuju relevantne poveznice na web stranice pomoću kojih rješavaju problem. Svrha korištenja WebQuest izazova je potaknuti učenike da koriste informacije, a ne da ih prikupljaju ili pamte. WebQuest podržava kritičko razmišljanje kroz analizu te pronalaženje i izradu rješenja.



Vaš je zadatak upoznati se sa svih 12 WebQuest izazova projekta Piggy Bank i razmisliti u kojoj mjeri ih možete koristiti u svojoj pedagoškoj praksi. Svi obrazovni resursi Piggy Bank dostupni su na www.piggybank.eu.

www.piggybankproject.eu

Obrazovna aktivnost 5 – Kako izraditi svoj WebQuest

WebQuest izazovi su strukturirano iskustvo učenja koje koristi internetske poveznice do izvora informacija i autentične zadatke koji motiviraju učenike. WebQuest-ovi olakšavaju razvoj osobne stručnosti i podržavaju sudjelovanje u procesu koji novostečene informacije pretvara u izražajnije razumijevanje. WebQuest izazovi se mogu rješavati samostalno ili kao grupne aktivnosti - s 4-5 učenika u grupi, u parovima ili manjim skupinama od 3 učenika. WebQuest-ovi mogu uključivati različite zadatke na nekoliko razina, od početnika do stručnjaka. Svaki WebQuest ima nekoliko dijelova koji se smatraju vitalnima. Ovi dijelovi uključuju uvod, zadatke, postupak i resurse, samoprocjenu i zaključak.

Uvod

U uvodu definirate što je tema vašeg WebQuesta i koji je kontekst zadatka. Tako, na primjer, ako planirate izraditi WebQuest gdje učenici trebaju planirati putovanje na Mars, u uvodu možete ponuditi neke uvodne činjenice o Marsu. Ili ako ćete zamoliti svoje učenike da shvate kako zaustaviti nasilje bandi u lokalnom susjedstvu, u uvodu možete iznijeti neke činjenice o nasilju bandi u Europi. Vaš bi cilj trebao biti angažirati učenike i motivirati ih da dovrše WebQuest aktivnost, pa je često pametno odabrati teme koje odražavaju njihovu svakodnevnicu ili su u skladu s njihovim interesima ili ciljevima.

Zadaci

U odjeljku Zadaci navodite detalje što točno očekujete da će učenici postići do kraja WebQuest izazova. Želite da aktivnost rješavanja njihovih zadataka bude ugodna, privlačna i smisljena. Neki WebQuest izazovi uključuju aktivnosti koje potiču komunikaciju s drugim ljudima iz određenih ciljnih skupina. Naposljetku, zadaci bi trebali završiti konačnim rezultatom:

- Predstavljanje ideje u 'Upravnom odboru' (u igri uloga s nastavnicima);
- Priprema PowerPoint ili Google prezentacije;
- Izrada kratkog videozapisa na njihovom pametnom telefonu;
- Provođenje istraživanja (kratkih intervjua na ulici) u njihovom području na zadanu temu;
- Dizajniranje letaka u programu Canva;
- Razvoj poslovnog modela za novu ideju, itd.

Postupak i izvori

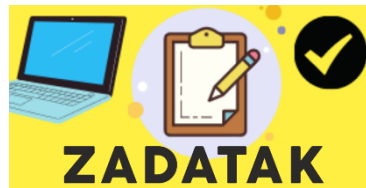
U ovom odjeljku učenici se vode kroz postupak i sve izvore koji će im pomoći da pronađu sve povezane informacije kako bi nastavili s aktivnostima učenja i izvršavanjem zadataka. Neki primjeri izvora koji se koriste u ovom odjeljku su videozapisi, članci itd. Učenici se vode i daju im se jasne upute o tome što se nakon prolaska kroz izvore od njih očekuje u svakom zadatku.

Samoprocjena

U odjeljku za ocjenjivanje od učenika se traži da ispune jednostavan Da/Ne upitnik, ocjenjujući znanje i vještine stečene kroz prethodne odjeljke WebQuesta. Pitanja iz upitnika mogu biti povezana s detaljnim popisom tema obuhvaćenih WebQuestom.

Zaključak

Ovaj je odjeljak posljednji dio WebQuesta i uključuje sažetak svega što su učenici naučili. Ove informacije mogu se sažeti u nekoliko rečenica i / ili nabrojavanja kako bi bile jasne i jednostavne za upotrebu. Zaključak također može uključivati uopćavanje stečenih znanja i vještina ili korisne savjete i primjere dobre prakse.



Vaš je zadatak pokušati pripremiti WebQuest za svoje učenike. Možete odabrati temu i razinu težine po svom nahođenju. Ne zaboravite u svoj WebQuest uključiti sve navedene dijelove:

- Uvod
- Zadaci
- Postupak i izvori
- Samoprocjena
- Zaključak

Obrazovna aktivnost 6 – Učenje na daljinu tijekom i nakon razdoblja COVID-19 pandemije

Ciljevi učenja



- **Steknite vještine i znanja o tome kako možete poboljšati učenje učenika na daljinu.**
- **Uključite internetske izvore projekta Piggybank među svoje internetske obrazovne alate.**

Pandemija COVID-19 utjecala je na obrazovne sustave širom svijeta. Većina vlada odlučila je privremeno zatvoriti obrazovne institucije kako bi smanjila širenje COVID-19 virusa. Mnoge su škole prešle na daljinsko učenje putem platformi kao što su Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams itd.

Zatvaranje škola posebno je utjecalo na učenike, učitelje i obitelji te je kao odgovor na pandemiju otvorilo pitanje digitalnog učenja i kvalitete učenja na daljinu. Vlade su preporučile korištenje učenja na daljinu i otvorenih obrazovnih aplikacija, izvora i platformi koje škole i učitelji mogu koristiti za podučavanje učenika na daljinu.

Što je učenje na daljinu?

Učenje na daljinu način je obrazovanja učenika gdje se lekcije i materijali za učenje pružaju putem interneta. Studenti rade od kuće, a ne u učionici. Za mnoge učitelje ovaj je oblik nastave bio nešto novo i morali su ga naučiti implementirati u nastavu. Zbog koronavirusa, učenje na daljinu - obično stil podučavanja koji koriste fakulteti i sveučilišta - usvojili su i učenici osnovnih i srednjih škola. Sve su škole bile prisiljene stvoriti mogućnosti učenja putem interneta i to učinkovito.

Učenje na daljinu može prepreka za neke učenike. Studenti s ograničenom računalnom opremom ili bez pristupa internetu mogu naići na probleme, a oni kojima je potrebna dodatna pomoć u motivaciji i organizaciji mogli bi također imati poteškoća zbog činjenice da su udaljeni iz tradicionalnog okruženja u učionici.

Sinkrono i asinkrono učenje na daljinu

Učenje na daljinu spada u dvije glavne kategorije:

- Sinkrono
- Asinkrono

Trebali biste razumjeti koja je razlika između sinkronog i asinkronog učenja. Različite vrste učenja na daljinu spadaju u jednu ili obje kategorije.

Sinkrono učenje na daljinu

Sinkrono znači "istovremeno". Odnosi se na način pružanja obrazovanja koji se događa u stvarnom vremenu što zahtjeva komunikaciju uživo putem interneta. Da bi se to postiglo, potrebno je koristiti tehnologiju, poput telekonferencija. Pokazalo se da je sinkrono učenje manje fleksibilno od ostalih oblika učenja na daljinu. Napokon, učenici se moraju sastati sa svojim učiteljem i svojim školskim kolegama u unaprijed zakazano vrijeme. Ovaj pristup ograničava sposobnost učenika da uči vlastitim tempom. To može frustrirati neke učenike koji žude za slobodom asinkronog učenja na daljinu.

Asinkrono učenje na daljinu

Što se tiče asinkronog obrazovanja na daljinu, studenti dobivaju upute i zadatke te uče samostalno i imaju slobodu raditi vlastitom brzinom. Studenti mogu pristupiti obrazovnim sadržajima izvan zakazanog sastanka ili predavanja i komunicirati putem internetskih chat-ova, kvizova ili video komentara po vlastitom rasporedu. Učitelji i studenti imaju koristi od fleksibilnosti asinkronog učenja jer im omogućuje izradu i upotrebu obrazovnih sadržaja kad im je to prikladno. Materijalima za učenje može se pristupiti bilo kada i bilo gdje. Projektni tim Piggybank stvorio je Escape Room i WebQuests izazove te stripove koji su primjeri obrazovnih sadržaja koji se mogu koristiti u asinkronom učenju na daljinu. Naravno, uvijek postoji potreba za virtualnom interakcijom uživo između učitelja i učenika.

Može li učenje na daljinu biti raznoliko i zanimljivo?

Učenje na daljinu može kombinirati mnoge aktivnosti. Primjerice, studenti mogu:

- gledati predavanja, videozapise ili prezentacije;
- istražiti teme rasprave;
- postaviti postove za raspravu;
- raditi na zadacima ili projektima;
- sudjelovati u video konferencijama;
- slati poruke i razgovarati s nastavnikom i ostalim učenicima;
- rješavati internetske kvizove i zagonetke;
- provjeriti znanje putem mrežnih testova;

- igrati obrazovne igre;
- koristiti obrazovne portale itd.

Koji su nedostaci učenja na daljinu?

Razmotrimo neke nedostatke učenja na daljinu. Studenti se suočavaju s većim rizikom od distrakcije na internetu. Bez osobnih sastanaka studenti mogu izgubiti pojam o rokovima i motivaciji. Studenti koji dobro rade sami mogu lako prevladati ove prepreke, no studenti koji imaju problema s određivanjem prioriteta mogli naići na probleme kao i oni kojima nedostaju organizacijske vještine i vještine rasporeda. Pored toga, učenje na daljinu dolazi sa skrivenim troškovima za obitelji. Ovi troškovi uključuju:

- Kupnja pouzdanog računala za svako dijete
- Posjedovanje brze internetske veze
- Kupnja web kamere (u nekim slučajevima)
- Održavanje računala
- Povećani troškovi komunalija (npr. potrošnja električne energije)

Nemaju svi studenti pristup ovim resursima, stoga ih učenje na daljinu može dovesti u izrazito nepovoljan položaj. Spora internetska veza ometat će sposobnost učenika da sudjeluje na mreži, onemogućuje gledanje videozapisa ili prisutnost na telekonferenciji.

Primjeri dobre prakse za online lekcije

Učitelji se ne moraju osjećati kao da počinju ispočetka. Evo nekoliko savjeta za stvaranje boljih online lekcija za vaše učenike:

- Izradite uvodni videozapis za svoje lekcije.
- Osigurajte ažuriranja sadržaja i podsjetnike.
- Dovedite gostujuće govornike i stručnjake. Koristite sinkrone chatove uživo na kojima će stručnjaci da dijeliti svoja iskustva i odgovarati na pitanja.
- Davajte smislene povratne informacije.
- Neka studenti vode diskusiju. Pokušajte rasprave učiniti smislenijima i zanimljivijima. Jedan savjet je omogućiti studentima priliku da moderiraju ili vode raspravu umjesto da samo sudjeluju.
- Sudjelujte u učenju. Najbolje što možete učiniti za svoje učenike je sudjelovati i podržati ih u procesu učenja, čak i iz daljine. Ostanite aktivni u raspravama, postavljajte pitanja i komentirajte pojedinačne objave učenika.



Razmislite o tome kako u svojoj nastavnoj praksi možete koristiti obrazovne alate projekta Piggy Bank. Imajte na umu da su finansijsko obrazovanje i finansijska pismenost presudni za mlade. Finansijsko obrazovanje priprema ih za stvarni život. Finansijski nepismenim mladim ljudima vrlo je lako upasti u finansijske zamke, a da to ni ne znaju. Loše odluke o osobnim finansiranjima mogu potrajati i desetljećima. Kad mladi steknu kvalitetno finansijsko obrazovanje o upravljanju vlastitim finansiranjima prije nego što im zatrebaju te vještine, bit će spremni kad za to dođe vrijeme. Finansijski pismene mlade osobe imaju daleko veće šanse da od početka vode bogat i siguran život. Finansijsko obrazovanje važno je za mlade jer im pruža snažan start za njihov život u budućnosti.



**Hvala na
sudjelovanju u
projektu!**



Piwoy Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-CZ01-KA204-061127