

MAKING SPACE 365 KŪRYBINIŲ ĮGŪDŽIŲ IR JAUNIMO VERSLUMO MOKYMO PRIEMONIŲ RINKINYS

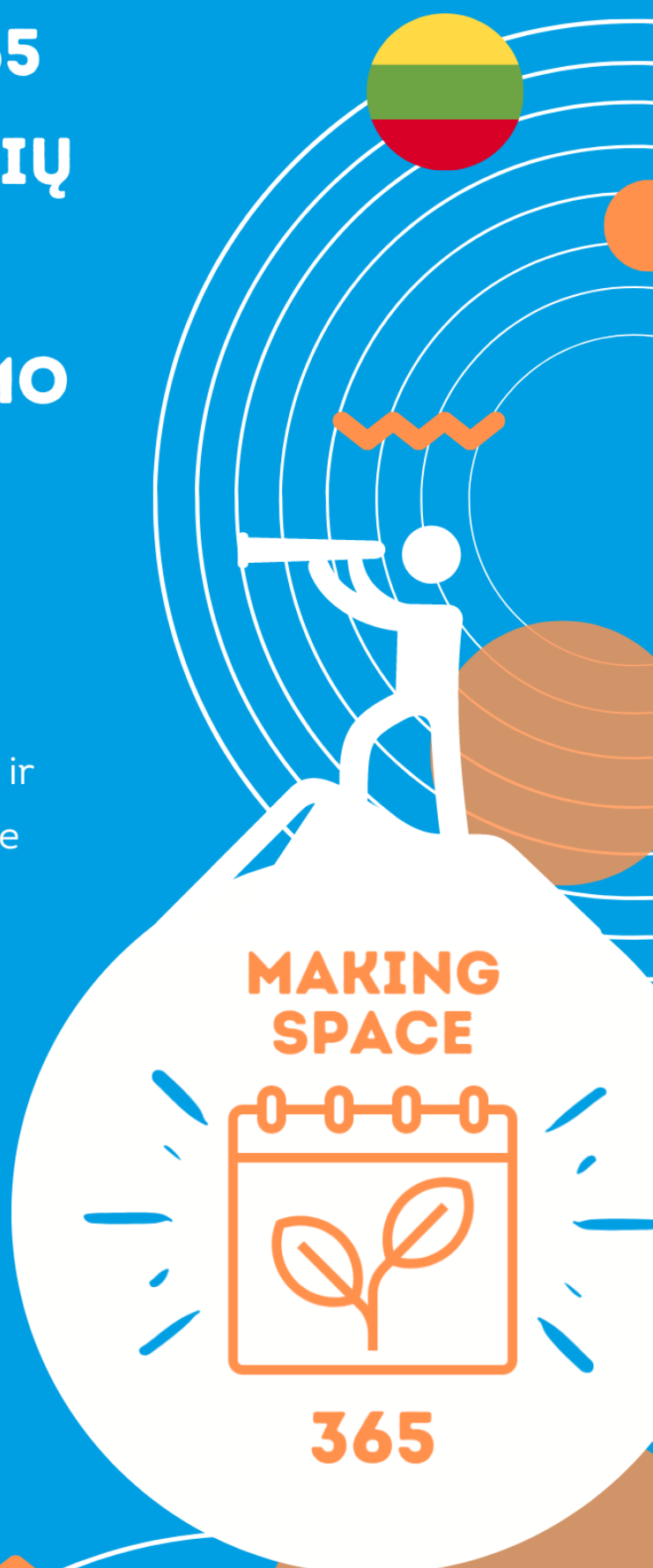
Maksimalus jaunų žmonių
potencialo didinimas per kūrybinį ir
kultūrinį verslumą bendruomenėje



Verslumo kompetencijos

Modulis T1

Galimybių paieška ir
idėjų įvertinimas



2020-1-PT02-KA227-YOU-007635



Modulis T1: Idėjos ir galimybės – galimybių pastebėjimas ir idėjų vertinimas

Šiame modulyje rasite modulinį, aktyvių mokymosi išteklių ir veiklų rinkinį, kuris padės jums ir jūsų besimokantiesiems ugdyti gebėjimus *pastebėti galimybes ir įvertinti idėjas*.

Šį modulį sudaro:

- 3 valandų trukmės tiesioginio mokymosi veiklos aprašymas
- 2 valandų savarankiško mokymosi veikla
- Informacinis lapas
- Besimokančiojo dalomoji medžiaga
- Savirefleksijos pratimai

Šio modulio tikslas ir mokymosi uždaviniai

„Plane Factory“ metodika sukurta siekiant įtraukti jaunimą į prototipų kūrimo ir bendradarbiavimo procesą, kartu sprendžiant verslumo iššūkius, susijusius su trūkumu, rizika ir galimomis nesėkmėmis.

Besimokantieji gauna užduotį planuoti, projektuoti ir skraidinti popierinius lėktuvėlius, o sėkmės atveju jie gali gauti pelno. Tikimasi, kad per šį modulį besimokantieji įgis šių žinių, įgūdžių ir nuostatų:

Žinių, įgūdžių ir požiūrių orientacinė matrica			
Tema	Žinios	Įgūdžiai	Požiūris
T1 – Galimybių pastebėjimas ir idėjų vertinimas	<ul style="list-style-type: none"> • T1K1 – Pagrindinės žinios apie tai, kas yra galimybė, o kas – iššūkis • T1K2 – Pagrindinės žinios, kaip atlikti poreikių vertinimą • T1K3 – Įvadas į vertę ir įvairius jos aspektus (socialinį, kultūrinį, ekonominį...) • T1K4 – Supažindinimas su idėjų verte ir jų apsaugos būdais (pvz., autorių teisėmis) 	<ul style="list-style-type: none"> • T1S1 – Galimybių nustatymas • T1S2 – Iššūkių nustatymas ir jų įveikimo būdai • T1S3 – Vaizduotės ir kūrybiškumo naudojimas siekiant išnaudoti galimybes ir kurti vertę • T1S4 – Iniciatyvumas ir aktyvumas • T1S5 – Gebėjimas nustatyti pagrindines suinteresuotąsias šalis, kurios gali padėti išnaudoti galimybes ir įvertinti idėjas. • T1S6 – Gebėjimas kurti strategijas, kaip kuo geriau išnaudoti galimybes ir idėjas 	<ul style="list-style-type: none"> • T1A1 – Suvokti idėjų vertę ir tai, kaip jos gali būti panaudotos tam tikroms galimybėms sukurti ir (arba) išnaudoti. • T1A2 – Suvokti poreikių vertinimo svarbą, kuris gali padėti veiksmingai išnaudoti galimybes ir idėjas, atsižvelgiant į bendruomenės, organizacijos, įmonės ir kt. poreikius.

1 dalis: Galimybių pastebėjimas ir idėjų įvertinimas. Kontaktinio mokymo(si) veikla

Šioje modulio dalyje rasite išsamią mokymosi užduotį, skirtą tiesioginiam grupiniam mokymui. Šios mokymosi veiklos trukmė – maždaug 3 valandos. Šios veiklos tikslas – padėti mokymų vadovams / fasilitatoriams suteikti besimokančiųjų grupėms holistinę mokymosi patirtį, kuri padėtų jiems ugdyti gebėjimą pastebėti galimybes ir įvertinti idėjas.

Šioje veikloje naudojamos įvairios priemonės, kurias galima naudoti su skirtingomis tikslinėmis grupėmis ir pritaikyti prie kiekvienos besimokančiųjų grupės poreikių.

Santrauka


Įrankio pavadinimas / numatomas laikas	Įrankio tipas	Priemonės tikslas
1 dalis		
1	Pasidalykite tikslais, pristatykite temą ir susipažinkite vieni su kitais. 30 min	Vedančiojo prisistatymas. Ledlaužis ir susipažinimas.
2	Paaiškinti ir apžvelgti modulį. Dalyviai susipažįsta vieni su kitais ruošdamiesi komandinei veiklai.	Komandinis darbas
3	Duokite laiko dalyviams susiburti į komandas ir susigalvoti įmonės pavadinimą.	Komandinis darbas
3	Darbo ir bandymų zonų paruošimas 20 min	Dalyviams suteikiama erdvė ir pagrindinė įranga. Jiems pasiūloma įsikurti savo erdvę ir apžiūrėti bandymų zoną. Lėktuvams konstruoti reikalingas medžiagas išduos vedantysis, o dėl papildomų priemonių įsigijimo bus duoti papildomi nurodymai.
Pertrauka		
2 dalis		
4	Konstravimas ir testavimas 40 min.	Dalyviai kuria prototipus ir juos išbando. Vedantysis stebi, kaip dalyviai laikosi taisyklių.
5	Apskaičiuoti kiekvienos įmonės pelną ir (arba) nuostolius ir pateikti juos lentelėje. Taip skatinama konkurencija ir išryškinama geroji praktika bei klaidos.	Analizė ir pristatymas
6	Refleksija 25 min.	Skirkite laiko apmąstyti veiklą ir tai, ko dalyviai išmoko. Jų verslumo mąstysenos tobulinimas. Apmąstykite, kaip jie atliktą veiklą kitaip ir kaip ši veikla susijusi su bendra verslumo tema.

Išsamus aprašymas:

1 dalis	
Sesijos pavadinimas	Įvadas ir pasiruošimas – lėktuvų gamyklos įrengimas
Apytikslė trukmė	Maždaug 1 val. 30 min.
Grupės dydis	Lyginis skaičius 6 – 36, priklausomai nuo popieriaus atsargų
Reikalinga įranga, medžiagos ir erdvė	<ul style="list-style-type: none"> • Erdvė popieriniams lėktuvėliams konstruoti ir išbandyti • Įvairiaspalvis popieriaus rulonas po 25 lapus • Popierinių lėktuvėlių „Taisyklių“ lapai kiekvienai grupei • Kiekvienos grupės bandomojo skrydžio registracijos lapas • Sąsiuvinis su rezultatų lentele, į kurią galite įrašyti bandymus ir laimėjimus. • Žaidimo pinigai • Maskuojamoji juosta arba kreida
Tikslai	<p>Besimokantieji galės:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Išplėtoti supratimą apie stygiaus ir rizikos bei galimos nesėkmės sąvokas saugiame ir žaidybiniame kontekste. ☑ Naudoti sėkmės ir nesėkmės rodiklius, kad galiausiai paskatintumėte juos keisti ir pritaikyti savo strategijas, sukuriant naujų galimybių pasiekti sėkmę, atnaujinant savo planus ir iš naujo apibrėžiant, kaip atrodo sėkmė. ☑ Įsitraukti į prototipų kūrimo ir bendradarbiavimo procesą, sprendžiant verslumo iššūkius, susijusius su nepriteklumi ir nesėkmės rizika.
Žinios įgūdžiai Požiūris Nuoroda	T1A1, T1S1, T1S2, T1S3, T1S4, T1 K1, T1K2.
Išsamus aprašymas	<p>1 etapas – Įvadas</p> <p>1.1. Pristatykite sesijos temą ir bendrą koncepciją „Galimybių pastebėjimas ir idėjų vertinimas“, susijusią su EntreComp sistema, ir, jei reikia, pasidalykite sistema.</p> <p>1.2 Pasidalykite su besimokančiaisiais pamokos tikslais, apibūdinkite veiklą, jei reikia, aptarkite ledlaužį.</p> <p>1.3 Komandos steigs įmones, kurios projektuos, bandys, skraidins (ir, jei pavyks, parduos) popierinius lėktuvėlius. Suskirstykite visus į grupes (lėktuvų testavimo įmones). Grupių skaičių lems turimų skirtingų spalvų popieriaus skaičius. Kiekvienai grupei priskirkite įmonės pavadinimą (tai nusprendžia kiekviena grupė – tam skirkite 2 minutes).</p> <p>2 etapas – Pasiruošimas</p> <p>2.1 Paaiškinkite besimokantiems, kad jie turi sukurti lėktuvų bandymų patalpą: ji gali būti patalpoje arba lauke, kurioje būtų daug vietos</p>

	<p>lėktuvams išbandyti. Jie turi pažymėti starto ir finišo liniją ir nuspręsti dėl sutarto ilgio. Prie šios dalies gali prisidėti ir vedantysis.</p> <p>2.2 Komandos turėtų būti maždaug 3 metrų atstumu viena nuo kitos. Kiekviena komanda turėtų turėti po nedidelį staliuką, o ant kiekvienos komandos stalo turėtų būti padėtas „Taisyklių“ lapas.</p> <p>2.3 Paruoškite darbo vietas grupėms, priklausomai nuo jų dydžio, kiekvienai grupei išduokite po 10 popieriaus lapų, geriausia, jei kiekviena komanda naudotų skirtingų spalvų popierių, kad būtų lengviau atskirti kiekvienos komandos popierinius lėktuvėlius.</p> <p>3 etapas – Planavimas ir strategija</p> <p>3.1 Paaiškinkite visoms grupėms, kad šiandien jų įmonės kurs, bandys, skraidins (ir, jei pavyks, parduos) popierinius lėktuvėlius. Informuokite grupes, kad jūs esate klientas ir kad pirksite VISUS lėktuvėlius, kurie bus sėkmingai paleisti nuo starto linijos ir perskris per finišo liniją neliesdami žemės. Kaip klientas, jūs sumokėsite jiems 10 pinigų už kiekvieną sėkmingai paleistą lėktuvą, tačiau (<i>pauzė dramatiškam efektui!</i>) kiekvienas bandomasis skrydis jiems kainuos 5 pinigus! Būdami rizikos kapitalo investuotojai ir šios veiklos užsakovai, kaip nemokamą investiciją „pasiūsite“ po 10 popieriaus lapų kiekvienai grupei. Taip pat iš anksto suteiksite jiems kreditą už 5 pinigų vertės bandomuosius skrydžius, o visos grupės sąskaitos bus apmokėtos veiklos pabaigoje.</p> <p>3.2 Paaiškinkite veiklos taisykles ir suteikite komandoms galimybę užduoti klausimus, patikslinti informaciją ir pan. Suteikite komandoms laiko suplanuoti ir parengti veiklos strategiją (griežtai 5 min.) – stebėkite komandas ir atkreipkite dėmesį į bet kokį taisyklių pažeidimą!</p> <p>4 etapas – Konstravimas ir pradinis bandymas</p> <p>4.1. Po planavimo ir strategavimo laiko komanda gali pradėti konstruoti savo lėktuvus. Moderatoriai turėtų būti šalia ir atidžiai stebėti, kaip vyksta darbai. Laikykitės griežtai nustatyto laiko, dėl kurio susitarta šiai veiklos daliai, tačiau skatinkite komandas užduoti klausimus visą laiką.</p> <p>4.2 Paleidimo sesijų metu rezultatų lape fiksuokite bandymų, nesėkmių ir sėkmių skaičių – po kiekvienos rungties (žr. 2 dalį) juos galima susumuoti, o dar geriau – rodyti didesnius visai grupei kaip „Rezultatų lentelę“, kad paskatintumėte varžytis!</p>
<p>Patarimai, rekomendacijos vedančiajam</p>	<p>Šią veiklą gali atlikti vienas asmuo. Tačiau rekomenduojama, kad jums padėtų kitas padėjėjas. Didesnėms grupėms labai naudinga turėti žmogų, kuris stebėtų bandymus ir sėkmę bei prižiūrėtų taisykles.</p>
<p>Pertrauka</p>	
<p>2 dalis</p>	

Sesijos pavadinimas	Plėtra, investicijos ir patobulinimai – lėktuvų gamykla
Apytikslė trukmė	1 valanda 30 minučių
Grupės dydis	Lyginis skaičius 6 – 36, priklausomai nuo popieriaus atsargų
Reikalinga įranga, medžiagos ir erdvė	<ul style="list-style-type: none"> • Erdvė popieriniams lėktuvėliams konstruoti ir išbandyti • Įvairiaspalvis popieriaus rulonas po 25 lapus • Popierinių lėktuvėlių „Taisyklių“ lapai kiekvienai grupei • Kiekvienos grupės bandomojo skrydžio registracijos lapas • Sąsiuvinis su rezultatų lentele, į kurią galite įrašyti bandymus ir laimėjimus. • Žaidimo pinigai • Maskuojamoji juosta arba kreida
Tikslai	<p>Šioje sesijoje daugiau kalbama apie plėtrą, strategiją ir tobulinimą. Bendroji koncepcija buvo pristatyta, tačiau daugiau dėmesio bus skiriama rizikai ir galimybių pastebėjimui.</p> <p>Besimokantieji galės:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☐ Bandyti gauti pelno kurdami popierinių lėktuvų prototipus, galinčius nuskristi tam tikrą atstumą. ☐ Apsvarstyti kitus kintamuosius. Kartu su lėktuvo pajėgumais komandoms tenka racionalizuoti savo produktyvumą, valdyti išlaidas, išlaikyti kokybę ir siekti pelningumo įvedus naujas taisykles. ☐ Apmąstyti, ką išmoko ir kaip jie vėl imtųsi šios veiklos, jei turėtų kitą galimybę.
Išsamus aprašymas	<p>1 etapas – Pritaikymas ir pakartotinis testavimas</p> <p>1.1. Taisyklės priklauso nuo vadovo, ar komanda galiausiai baigia su skola, ar su pelnu, skatinant apmąstyti skolą ir nuostolį versle. Informuokite komandas, kad dėl griežtų saugos reikalavimų, susijusių su eksperimentinių orlaivių bandymais, yra svarbių taisyklių, kurių jos privalo laikytis, ir kad už bet kokius pažeidimus bus baudžiama pagal taisyklių lapą.</p> <p>1.2 Po kiekvieno paleidimo etapo išmeskite visus tikslo nepasiekusius lėktuvus ir pakartokite šį etapą tris ar daugiau kartų. Užsiėmimų metu galite matyti, kaip jaunuoliai stebi, kaip kiti gamina sėkmingus lėktuvėlius, arba klausia patarimų ar rekomendacijų, jie netgi gali sumokėti vieni kitiems, kad šie jiems pagamintų popierinius lėktuvėlius. Leiskite atlikti šiuos veiksmus – jei tik jie atitinka taisykles; vėliau tai suteikia daugiau diskusijų temų. Po visų bandymų ir (arba) skraidymo raundų apskaičiuokite bendrą kiekvienos grupės pelną.</p> <p>Naršymo internete laiką galima įsigyti už 10 pinigų – kitu atveju naršymas</p>

	<p>nėra leidžiamas.</p> <p>2 etapas – Refleksija</p> <p>2.1 Pabaigoje reikėtų surengti plenarinę diskusiją ir (arba) refleksijos sesiją, kurios metu būtų aptarta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ Ko išmoko, ką kitą kartą darytų kitaip? ☒ Gerosios praktikos nustatymas komandose ☒ Kaip gerai jie bendradarbiavo ir kaip gerai buvo taikoma strategija? ☒ Kokių verslumo įgūdžių jie galėjo įgyti? ☒ Pateikite patarimų, kaip būtų galima patobulinti veiklą kitą kartą.
<p>Patarimai, rekomendacijos vedančiajam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Visą laiką leiskite dalyviams matyti surinktų taškų („pinigų“) suvestinę, kad patirtis taptų žaismingesnė • Skirti baudas už taisyklių pažeidimus • Visą laiką aiškinkite taisykles • Pabrėžkite griežtus laiko apribojimus • Skatinti konkurencinę atmosferą
<p>Šaltiniai / bibliografija</p>	<p>TED pokalbis – „Puikių galimybių paslaptis? Žmogus, kurio dar nesate sutikę“ Tanya Menon https://www.youtube.com/watch?v=TFgtl7nt6Q4</p> <p>TED pokalbis – „Žiūrėkite į problemas kaip į galimybes“ Mona Patel TEDx New Bedford</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=FzAyOddR5u4</p> <p>Informatyvus Mičigano universiteto (inžinerija) vaizdo įrašas – „Verslumas: Galimybių pastebėjimas“ https://www.youtube.com/watch?v=0_OcmMKVnyl</p> 

2 dalis: Galimybių pastebėjimas ir idėjų vertinimas – Savarankiško mokymosi veikla

Šioje modulio dalyje rasite užduočių, skirtų savarankiškam mokymuisi, rinkinį, kuris padės besimokantiesiems ir (arba) naudotojams įtvirtinti savo žinias apie galimybių pastebėjimą ir idėjų vertinimą bei metodus ir priemones, kurios gali padėti jiems nustatyti savo stipriąsias ir silpnąsias puses, taip pat ugdyti įgūdžius ir požiūrį, susijusius su galimybių pastebėjimo ir idėjų vertinimo kompetencija (kaip išsamiai aprašyta aukščiau).

1 veikla: Vaizdo įrašai ir klausimai

Apmąstykite šiuos pavyzdinius atvejo tyrimo vaizdo įrašus.

1 atvejo tyrimas – poveikis Charlotte Pearce, „Inkpact“ įkūrėja ir generalinė direktorė, dalijasi įžvalgomis apie savo įmonės plėtrą. Pasiklausykite, kaip ji pasakoja apie galimybę ir kaip ji ja pasinaudojo.



Vaizdo įrašo nuoroda – <https://www.youtube.com/watch?v=omqdkhSY4OE&feature=youtu.be>

2 atvejo analizė – „Reach Robotics“ įkūrėjas ir generalinis direktorius Silas Adekunle dalijasi įžvalgomis apie savo įmonės plėtrą. Pasiklausykite, kaip jis pasakoja apie tai, kaip pasinaudojo galimybėmis universitete.



Vaizdo įrašo nuoroda – <https://www.youtube.com/watch?v=L5CMvD7orME>

02 veikla

Apmąstykite toliau pateiktą 3 atvejo analizių vaizdo įrašą ir apsvarstykite toliau pateiktus klausimus.

Verslumo centro vykdomasis direktorius Douglas Nealas pasakoja apie verslumo galimybių pastebėjimo strategijas.



Vaizdo įrašo nuoroda – https://www.youtube.com/watch?v=0_OcmMKVnyI

Klausimai savirefleksijai:

- Apsvarstykite realų vietos verslą ar produktą ir pasidalykite keturiomis idėjomis, kaip galėtumėte juos patobulinti.
- Kas trukdo žmonėms pastebėti galimybes?
- Ar nežinomybė, ką daryti, trukdo žmonėms eiti toliau?
- Kaip atpažinti tinkamas galimybes?
- Ar svarbu palaikyti ryšius su kitais žmonėmis?
- Ar svarbu atsižvelgti į tai, kas jau vyksta bendruomenėje?



1 MODULIS: Galimybių įžvelgimas ir idėjų įvertinimas

Informacinis lapas

„Verslumas yra tada, kai pasinaudojate galimybėmis ir idėjomis ir paverčiate jas vertybe kitiems. Sukurta vertė gali būti finansinė, kultūrinė arba socialinė“.

Danijos verslumo ir jaunųjų įmonių fondo pasiūlyta apibrėžtis

Pagal Europos Komisijos verslumo kompetencijų sistemą, vadinamą [EntreComp](#), galimybių įžvelgimas ir idėjų vertinimas yra du iš 15 gebėjimų, kuriuos gali ugdyti bet kuris jaunas žmogus, kad taptų verslus.



Vaizdo įrašo nuoroda – <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1317&langId=en>

Šiame vaizdo įrašė Rossas Hallas, „Ashoka Education Strategy“ (<https://www.ashoka.org/en>) direktorius ir „Ashoka“ pasaulinės vadovų komandos narys, kalba apie šią kompetenciją ir apie tai, kaip pedagogai gali ją paversti veiksmis.



Vaizdo įrašo nuoroda – <https://www.youtube.com/watch?v=LctfWCH5i0w>

Velso Trinity Saint David universiteto Tarptautinio kūrybinio verslumo vystymo instituto direktorius Andy Penaluna ir Bratislavos viešbučių akademijos viešbučių vadybos, rinkodaros ir verslumo dėstytoja Kornélia Lohyňová diskutuoja apie kūrybiškumą ir jo ugdymą



Vaizdo įrašo nuoroda – <https://www.youtube.com/watch?v=NRc9h1V4vSo>

BESIMOKANČIOJO DALOMOJI MEDŽIAGA 1 MODULIS: Galimybių pastebėjimas ir idėjų įvertinimas

Lėktuvų gamyklos tikslas



Gaukite pelno planuodami, kurdami ir sėkmingai įveikdami reikiamą atstumą popieriniais lėktuvais.

Lėktuvų gamyklos taisyklės

Visi popieriniai lėktuvėliai turi būti pagaminti **tik iš popieriaus** (be spaustukų ar lipnios juostos).

Visi lėktuvėliai turi būti bent **10 cm ilgio** ir turėti sparnus.

Visi lėktuvo skrydžiai turi būti paleidžiami **tik rankomis**

Lėktuvams turi būti leista nusileisti prieš pakylant kitam lėktuvui.

Vienu metu paleidimo ir (arba) bandymų zonoje gali būti tik po **vieną asmenį** iš kiekvienos grupės.

Bandomieji skrydžiai kainuoja **5 pinigus** ir gali būti atliekami tik iš starto / bandymų zonos.

Lėktuvus galima bandyti **skraidinti tik vieną kartą**

Visi sėkmingi lėktuvai tampa kliento nuosavybe už **10 pinigų už** kiekvieną.

Per kiekvieną rundą neišbandyti lėktuvai turi būti sunaikinti po kiekvieno raundo.

Bus x4 testavimo rundai, kurių kiekvienas truks po **10 minučių**.

Prieš kiekvieną rundą grupės turės **5 minutes planavimui ir strategavimui**, bet negalės eksperimentuoti su popieriumi.

Po to vyksta **10 minučių trukmės gamybos** sesija, kurios metu kuriami lėktuvai.

Po to vyksta **5 minučių paleidimo** sesija

Užsiėmimo pabaigoje taip pat bus atliekama refleksijos užduotis su klausimais ir diskusija grupėje.

SAVIREFLEKSIJOS PRATIMAI 1 MODULIS: Lėktuvų gamykla, galimybių pastebėjimas ir idėjų vertinimas

Apmąstykite lėktuvų kūrimo pratimus ir apsvarstykite šiuos 10 klausimų. Skirkite laiko savarankiškam bandymui atsakyti į klausimus, o paskui susirinkite kartu su kitais lėktuvų konstruktoriais.

Kokią strategiją pasirinkote?

Greitas prototipų kūrimas – „Greitai klysk, pigiai klysk“ – Kodėl įmonei svarbu suprasti šį mąstymo būdą?

Bendra vizija – Ar lengva ar sunku buvo dirbti su komanda? Ar būtų buvę geriau dirbti vienam?

Specializacija – Kaip nusprendėte, kas atliks kiekvieną vaidmenį? Ar keitėte vaidmenis tarp raundų? Ar jūsų grupė turėjo lyginamąjį pranašumą prieš kitas grupes?

Intelektinė nuosavybė – Ar grupė turėtų kalbėti apie „idėjų vagystę / apgaule“ – ar tai vyksta rinkoje? Ar verslininkai „vagia“ idėjas vieni iš kitų? Ar galite apsaugoti savo idėjas?

Galimybių sąnaudos – Kokios buvo investicijų į mokslinius tyrimus ir technologinę plėtrą alternatyvios sąnaudos, palyginti su didesnio skaičiaus lėktuvų bandymais?

Kaip ši veikla susijusi su realiuoju pasauliu? Kaip galite panaudoti šią informaciją priimdami verslo planavimo sprendimus?

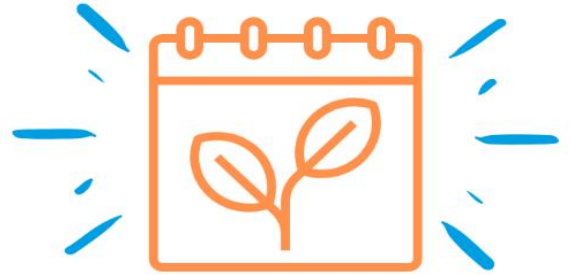
Galimybių sąnaudos – tai kito geriausio dalyko, kurio atsisakote priimdami sprendimą, vertė. Su kokiais alternatyviais sąnaudomis susidūrėte atlikdami šią veiklą?

Lyginamasis pranašumas – gebėjimas gaminti tam tikrą prekę ar paslaugą mažesnėmis ribinėmis ir alternatyviais sąnaudomis, palyginti su kita preke ar paslauga. Koks buvo jūsų lyginamasis pranašumas?

Papildomas klausimas: Kaip galėtumėte patobulinti šią veiklą?



MAKING SPACE



365



 With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

This publication has been produced with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of the Making Space 365 Project consortium and can in no way be taken to reflect the views of the EA and the Commission.

2020-1-PT02-KA227-YOU-007635