

MODUULI 4

**OPPIMISMUOTOILU JA
SISÄLLÖN KEHITTÄMINEN**

FLIIPBOOKIN KÄYTTÖ - MITEN TÄMÄ TOIMII?

Tämä dokumentti on interaktiivinen.
Dokumentin läpi löydät linkkejä
lisätietoihin.



- Nappi, joka vie sinut dokumentin alkuun.

- Aina kun näet **tekstin tämän kaltaisena**, se tarkoittaa, että siihen liittyy ulkoinen linkki.



SISÄLLYSLUETTELO

Klikkaa valikkoa

Käyttäjälähtöisen Joustavan Sisällön Luominen

OPPIMISTUOTTEEN KEHITTÄMINEN

KÄYTTÄJÄKOKEMUS JA KÄYTTÖLIITTYMÄ

INTERAKTIIVISUUS

LUONTIOHJELMISTO

VIDEO, ÄÄNI JA KUVANMUOKKAUS

SKENAARIOIDEN KEHITTÄMINEN

Oppimistulokset

- 1 Luomaan toivottavia, mukavia ja nautinnollisia oppimisskenaarioita, jotka parantavat oppimiskokemusta
- 2 Toteuttamaan sisällön kehittämisprosesseja, jotka mahdollistavat joustavat lopputulokset käyttäjien tarpeiden mukaan
- 3 Suunnittelemaan oppimistuotteita, jotka tarjoavat korkealaatuisia oppijakokemuksia multimedian avulla
- 4 Ymmärtämään erilaiset menetelmät, joita voit käyttää opetussisältösi mukauttamiseen



Käyttäjälähtöisen Joustavan Sisällön Luominen



➤ Käyttäjälähtöisen Joustavan Sisällön Luominen

Tässä osiossa tulet:

- Opit luomaan käyttäjälähtöistä sisältöä, joka mahdollistaa joustavat lopputulokset

KÄYTTÄJÄLÄHTÖINEN SISÄLTÖ

Uutta sisältöä kehitettäessä, olipa kyseessä visuaalinen, ääni- tai puhuttu sisältö, on tärkeää ottaa huomioon #oppijoiden tarpeet# ja miten voit täyttää ne #joustavilla lopputuloksilla#.

On tärkeää ymmärtää, miksi sisältöä tarvitaan, kenelle se on tarkoitettu ja miten sitä käytetään.

Sisältö tulee olla helposti saatavilla, helppoa kuluttaa ja ymmärtää.

Jotta sisältö olisi oppijoiden kannalta merkityksellistä, sen tulee olla jotain, jonka he voivat soveltaa käytännössä ja jakaa vertaistensa kanssa.

Sisällön on oltava todella arvokasta oppijoille, sen tulisi kattaa seuraavat 5 pilaria:

ARVOKKAAN SISÄLLÖN LUOMINEN

Helppo pääsy



Asiaankuuluvan sisällön tai osioiden pitäisi olla helposti löydettävissä ja käytettävissä eri alustoilla käyttäjän valintojen mukaan

Helppo sulattaa



Tieto olisi annettava loogisessa järjestyksessä ja käyttäen tyylejä, jotka helpottavat sen omaksumista (esim. bullet points, selkeä puhetyyli jne.)

Ymmärrettävä



Monimutkaiset aiheet ja tiedot olisi pilkottava osiin, jotta kohdeyleisön ymmärtäminen olisi helpompaa ja jotta ne olisivat heille merkityksellisiä

Toimintakelpoinen



Oppijan tulisi tuntea, että hän pystyy käyttämään sisällöstä oppimaansa ja ainakin teoriassa käyttämään sitä käytännössä

Jaettavissa



Oppijoiden ei pitäisi vain kokea oppimista helpoksi, vaan heidän pitäisi myös haluta jakaa sisältöä vertaistensa kanssa, jotta kohdeyleisö saavutetaan hyvin



OPPIMISTUOTTEEN KEHITTÄMINEN



➤ OPPIMISTUOTTEEN KEHITTÄMINEN

Tässä osiossa:

- Opit tuotesuunnittelun merkityksen suhteessa oppimismuotoilun kehittämiseen
- Opit soveltamaan tuotesuunnittelun periaatteita oppimismuotoilusisältösi

Tuotekehitys

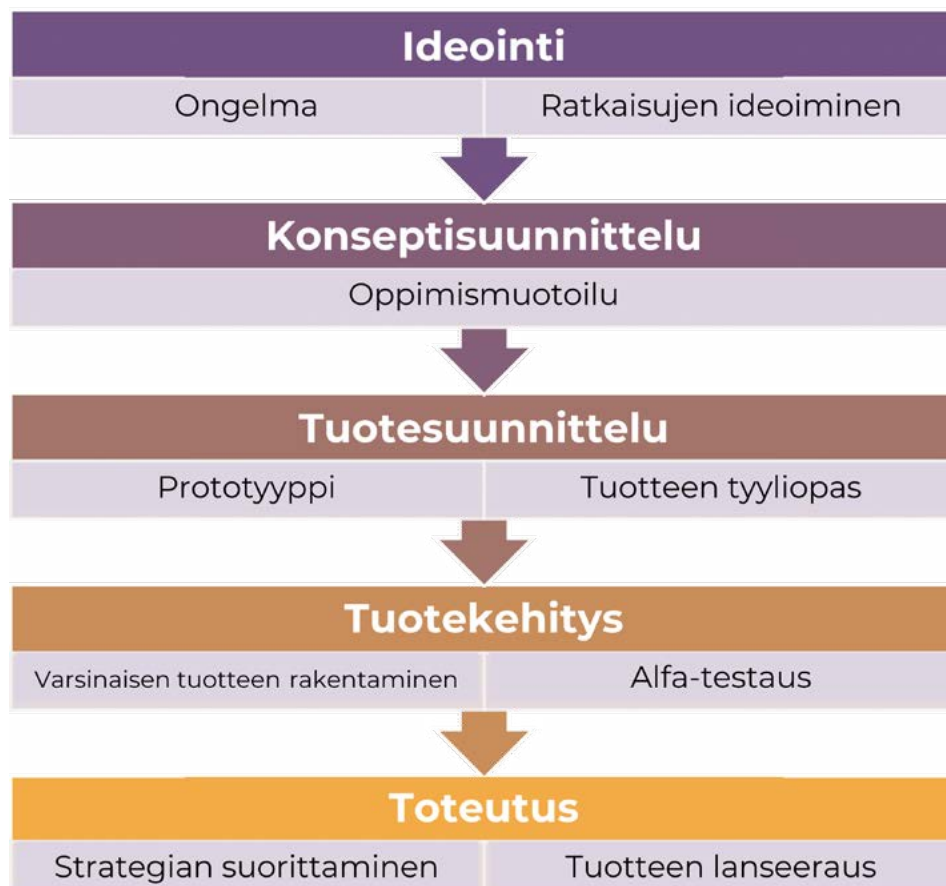
Tuotekehitys on täydellinen prosessi, joka kattaa tuotteen ideasta markkinoille tuomiseen ja sen jälkeiseen kehitykseen

Se voi myös kattaa alkuperäisen tuotteen uudelleenluomisen ja vanhemman tuotteen uudelleen esittelyn uudelle markkinalle.

Tuotekehityksen ensisijainen tavoite oppimismuotoilun näkökulmasta on kehittää, säilyttää ja vahvistaa oppijoiden tietämystä.

Tuotekehityksen metodologiaa voidaan soveltaa oppimismuotoiluun soveltamalla tuotekehityksessä käytettyjä periaatteita verkko-oppimisen kehittämisprosessiin. Tuotesuunnittelun metodologia on seuraava:

- Markkinatarpeen tunnistaminen;
- Tuotteen käsitteleminen;
- Tuotteen etenemissuunnitelman luominen;
- Tuotteen lanseeraus;
- Palautteen kerääminen.



Oppimismuotoilusisällön tuottamisessa tuotekehitysmallin soveltaminen voi ohjata sisällön kehittämisen prosessia.

Vaihe 4: Tuotekehitys on tämän moduulin tärkein vaihe. Prototyypin luominen on prosessi, jossa luodaan mallikappaleita hiomaan lopullista minimaalista toimivaa tuotetta (MVP).

Tähän vaiheeseen sisältyy tuotteesi luominen, joka julkaistaan oppijoillesi. Tämä sisältää tiedon kokoamisen, sisällön luomisen ja sen toteuttamisen valitsemaasi oppimisenhallintajärjestelmään (LMS).



KÄYTTÄJÄKOKEMUS JA KÄYTTÖLIITTYMÄ



➤ KÄYTTÄJÄKOKEMUS JA KÄYTTÖLIITTYMÄ

Tässä osiossa:

- Opit käyttäjäkokemuksesta (UX) ja käyttöliittymästä (UI)
- Opit, mitä ottaa huomioon suunnitellessasi erinomaista käyttöliittymää

(UX) ja käyttöliittymä (UI)

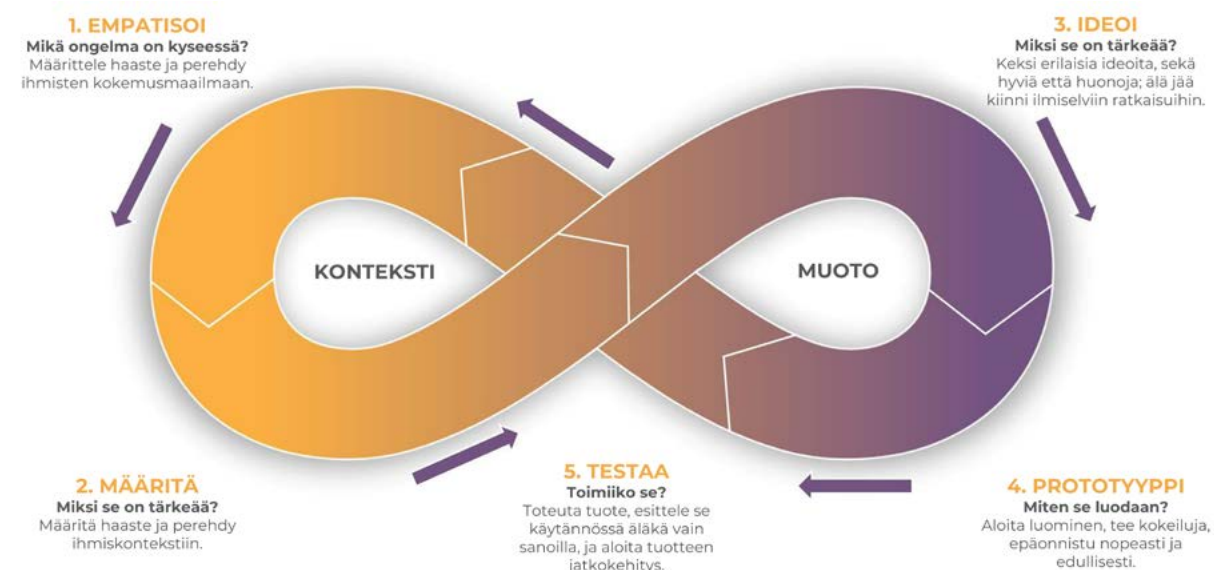
Käyttäjäkokemus (UX) ja käyttöliittymä (UI) ovat vain kaksi oppimismuotoilun näkökulmaa, jotka ovat olennaisia tehokkaan oppimiskokemuksen varmistamiseksi oppijoille. Käyttäjäkokemus# viittaa siihen, miten käyttäjät vuorovaikuttavat ja kokevat tuotteen, järjestelmän tai palvelun.

Tämä kokemus liittyy heidän käsityksiinsä hyödyllisyydestä, helppokäyttöisyydestä ja tehokkuudesta. Käyttöliittymä# viittaa tuotteen tai järjestelmän esittelyyn.

Käyttöliittymäsuunnittelun tavoite on luoda käyttöliittymä, joka tekee järjestelmän käytöstä helppoa, tehokasta ja miellyttävää tavalla, joka tuottaa halutun tuloksen. Käyttäjäkokemuksen Hunajakennomallin (User Experience Honeycomb Framework) on luotu ohjaamaan käyttöliittymän suunnittelua.

Siihen sisältyy 7 periaatetta, jotka tulee pitää mielessä tehokasta käyttöliittymää suunniteltaessa:

- KÄYTETTÄVÄ
- HYÖDYLLINEN
- TOIVOTTU
- LÖYDETTÄVÄ
- SAATAVILLA
- LUOTETTAVA
- ARVOKAS



KÄYTETTÄVÄ

Sovelluksen tulisi tuntua tutulta ja olla helppokäyttöinen.

HYÖDYLLINEN

Yrityksen tuotteen tulisi olla helppokäyttöinen

TOIVOTTU

Järjestelmän ulkoasun tulisi olla miellyttävä, ja sen tulisi olla helppo kääntää eri kielille.

LÖYDETTÄVÄ

Tiedon pitäisi olla helposti löydettävissä ja navigointi pitäisi olla yksinkertaista.

SAATAVILLA

Sovelluksen tulisi olla esteettömästi saavutettavissa, myös liikuntarajoitteisille. disabilities.

LUOTETTAVA

Sovelluksen tulisi olla läpinäkyvä, turvallinen ja rehellinen.

ARVOKAS

Jos kaikki kuusi kriteeriä täyttyvät, loppukäyttäjä kokee sovelluksen arvokkaaksi ja luotettavaksi.

INTERAKTIIVISUUS

The background of the slide is a warm, orange-toned photograph of a hand holding a pen, poised to write on a stack of papers. A solid purple horizontal bar spans the width of the slide, serving as a backdrop for the title. On the right side, a portion of a purple circle is visible, and a white triangular shape cuts into the bottom right corner.



➤ INTERAKTIIVISUUS

Tässä osiossa sinulle opetetaan:

- Erilaisista interaktiivisista elementeistä
- Interaktiivisuuden tasoista, joita voidaan sisällyttää sisältöösi

Intuitiivinen ja dynaaminen oppimismuotoilun sisältö voi nostaa tiedon omaksumisen, muistamisen ja aktiivisen palauttamisen uudelle tasolle. Interaktiivisuus on yksi keino, jolla voit helpottaa opiskelijoiden osallistumista kurssiisi. Kurssiisi sisällyttämäsi interaktiivisuuden taso riippuu useista tekijöistä, kuten budjetista, kohdeyleisöstä, sisällön luonteesta, sekä teknologisista resursseista ja taidoistasi. Kun lisäät kurssiisi interaktiivisia elementtejä, monipuolisten tasojen käyttö pitää sisällön mielenkiintoisena ja tuoreena opiskelijoiden kannalta.

Alla on joitakin esimerkkejä eri interaktiivisuuden tasoista, joita voit lisätä opetussisältöösi.

Vuorovaikutuksen Tasot

01 PASSIIVINEN - EI INTERAKTIIVISUUTTA

- Grafiikka, kuvat ja yksinkertaiset animaatiot
- Hiiren yläpuolella näkyvät tekstit
- Perusmonivalintakysymykset

02 RAJOITETTU INTERAKTIIVISUUS

- Animoitu grafiikka
- Navigointi laajenee valikoihin, sanastoihin ja linkkeihin ulkoisiin resursseihin
- Yksinkertaiset harjoitukset
- Ääni ja video

03 KESKITASO INTERAKTIIVISUUS

- Animoituja videoita
- Räätelöidyt äänitallenteet
- Monimutkaiset simulaatiot, joissa oppijat syöttävät tietoja kenttiin
- Räätelöidyt Flash-animaatiot, joissa oppijat tutkivat

04 SIMULAATIO- JA PELIPOHJAISTA OPPIMISTA

- Reaaliaikainen oppiminen
- Peliteknologian hyödyntäminen
- 3D-simulaatiot
- Multimediamateriaalit
- Digitaaliset 'avatarit'
- Kaikki tasot 1-3 elementit plus ladattu interaktiivisuus

LUONTIOHUELMISTO





➤ LUONTIOHJELMISTO

Tässä osiossa opit:

- Mitä tulee ottaa huomioon, kun valitset käytettäviä työkaluja Eri tyyppisistä luontiohjelmistoista, jotka ovat saatavilla
- Luontiohjelmistot ovat ohjelmistoja, jotka mahdollistavat digitaalisen sisällön luomisen.

Nämä työkalut voivat olla yksinkertaisia, kuten asiakirjan luominen Microsoft Wordissa, tai monimutkaisia, kuten graafisen suunnittelun työkalut.

Luontityökalut voivat olla joko 'itsenäisiä' tai '#ntegroituja'.

Nämä luontityökalut tarjoavat mainion keino opettajille luoda omaa sisältöään ja mahdollistavat käyttäjälle monimediämateriaalien tuottamisen ja käytön sisällön tarkoitettua käyttöä varten.

On erilaisia kurssintekotyökaluja, jotka voidaan mukauttaa ja käyttää useisiin eri tarkoituksiin.

Verkko-oppimisen luontityökalun valinta

Oikean verkko-oppimisen luontityökalun valitseminen on keskeistä oppimissisällön kehittämisessä.

Luontityökalut sallivat käyttäjien räätälöidä sisältöään ja ottaa käyttöön ihmiskeskeisen lähestymistavan oppimiseen.

Kun valitset käytettäviä luontityökaluja, on useita seikkoja, jotka tulisi ottaa huomioon:

- **Käyttäjäystävällinen käyttöliittymä:** Intuiitiivinen käyttöliittymä tarkoittaa, että voit aloittaa sisällön luomisen välittömästi.
- **Yhteistyömahdollisuudet:** Selvitä, tukeeko työkalu useampien käyttäjien yhteistyötä sisällön luomisessa, arvioinnissa ja muokkaamisessa.
- **Valmiiksi suunnitellut mallipohjat:** Asiantuntijoiden laatimat mallipohjat auttavat valitsemaan oppimiseen sopivimmat interaktiiviset elementit.
- **Laiteyhteensopivuus:** Tarkista, tuottaako työkalu sisältöä, joka toimii tietokoneilla, tableteilla ja mobiililaitteilla.

Luontiohjelmistojen tyypit

ITSENÄISET

Itsenäiset luontiohjelmistot ovat erillisiä ohjelmia, jotka mahdollistavat sisällön luomisen itse työkalussa ennen sen siirtämistä valitsemallesi oppimisalustalle.

Itsenäisten työkalujen käyttö voi olla erityisen hyödyllistä tietyissä tehtävissä, sillä saatavilla on monia erityistarkoituksiin suunniteltuja työkaluja, jotka tarjoavat käyttäjille lisää joustavuutta sisällöntuotannossa.

Useimmat järjestelmät tukevat ulkopuolelta tuotujen sisältöjen lisäämistä.

On kuitenkin tärkeää, että nämä viettävät tiedostot ovat muodoissa, jotka valitsemasi oppimisalusta tukee. Esimerkkejä itsenäisistä työkaluista ovat Adobe Premiere, Canva ja Figma.

SISÄÄNRAKENNETUT

Sisäänrakennetut luontityökalut ovat oppimisalustaan integroituja sisäisiä työkaluja. Niiden käyttö on kätevää, jolloin sinun ei tarvitse huolehtia yhteensopivuudesta sisältöä siirrettäessä.

Käyttömukavuus on yksi sisäänrakennettujen työkalujen suurimmista eduista. Se auttaa varmistamaan, että kaikki sisältösi on yhdenmukaista.

Esimerkkejä sisäänrakennetuista työkaluista ovat esimerkiksi kaavioiden luontityökalut, interaktiiviset videotoistimet ja kuvankäsittelyohjelmat.



VIDEO, ÄÄNI JA

KUVANMUOKKAUS



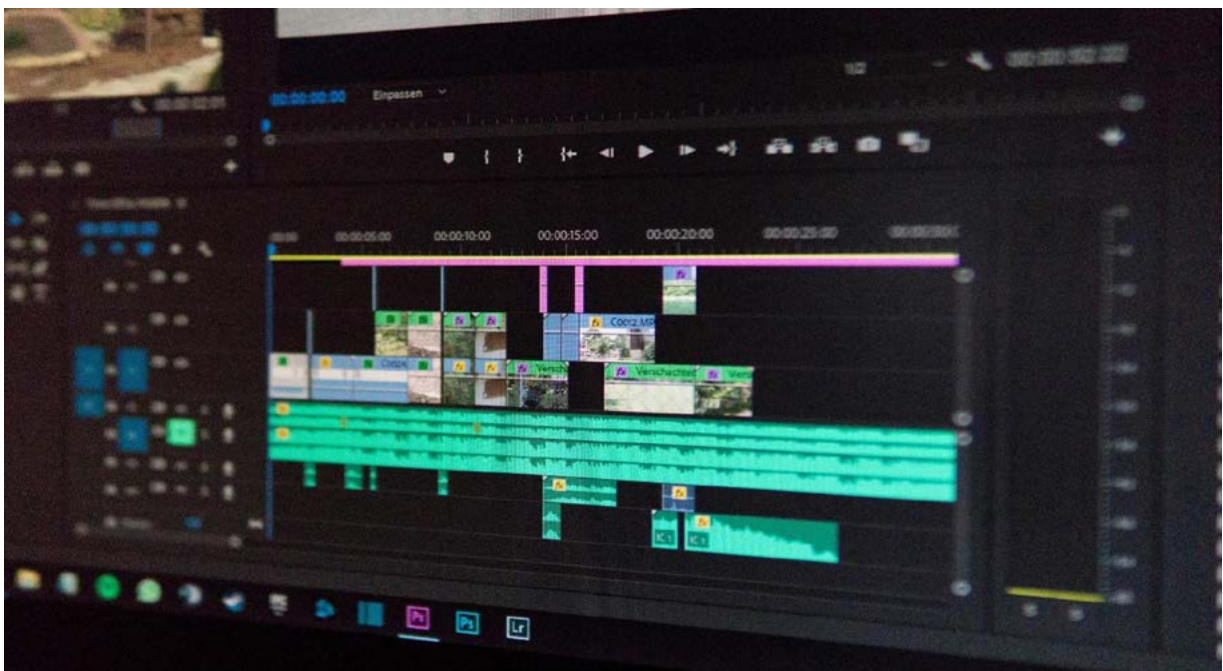
➤ VIDEO, ÄÄNI JA KUVANMUOKKAUS

Tässä osiossa sinulle kerrotaan:

- Perusvideo- ja kuvanmuokkaustekniikoista
- Kuinka lisätä mielenkiintoisia siirtymiä

Video, ääni ja kuvat ovat tehokkaita välineitä tiedon jakamiseen helposti ymmärrettävässä ja sulavassa muodossa. On tärkeää, että oppimismuotoilijat ymmärtävät, kuinka pitää nämä formaatit ytimekkäinä, sillä aika on arvokasta.

Tästä syystä heidän tulisi olla kokeneita muokkaamisessa. Tässä moduulissa saat perustiedot video-, ääni- ja kuvanmuokkauksesta, joita voit myöhemmin syventää omatoimisesti.



Kuvan lähde: Wahid Khene, Unsplash

Vaihe 1 Suunnittelu

Vaihe 2 Ohjelmistovaihtoehdot

Vaihe 3 Peruseditointitekniikat

Vaihe 4 Siirtymät

Vaihe 5 Yksityiskohtien lisääminen

Vaihe 6 Tuotteen vieminen

Suunnittelu

Kun suunnittelet tuotettavaa mediaa, ota huomioon seuraavat kysymykset:

Mikä on videon tarkoitus?

Luotaessa katselijoita on monia vaiheita:

- Käsikirjoitus
- Kirjoita skripti
- Kerää sisältö/media
- Karkea leikkaus
- Tarkka editointi
- Musiikki, alatunnisteet ja muut yksityiskohdat

Ohjelmistovaihtoehdot

Markkinoilla on monia video-, ääni- ja kuvankäsittelyohjelmistoja. Ne sopivat erilaisille käyttäjille sekä taitotasosta että toiveista riippuen.

Käyttäjille saatavilla olevia ohjelmistoja ovat esimerkiksi:

- Adobe Premiere
- Final Cut Pro
- Adobe Photoshop
- GIMP-Editing (ilmainen)

Peruseditointitekniikat

Seuraavat peruseditointitekniikat ovat laajalti käytössä ja soveltuvat valitsemaasi videoeditointiohjelmaan.

Askeleet::

- Lataa filmatut videot, kuvat ja äänitiedostot
- Siirrä nämä työtilaan
- Käytä saksityökalua jakamaan videosisältö eri kohtauksiin
- Järjestele leikatut kohtaukset haluamaasi järjestykseen
- Lisää yksityiskohtia, kuten ylä- ja alalaidan tekstejä, sekä musiikkia

Siirtymät

Klippien asettaminen peräkkäin aikajanelle videoeditointiohjelmassasi luo niin kutsutun leikkauksen.

Projektissasi on useita erilaisia vaihtoehtoja klippien välisille siirtymille.

Harkitse samankaltaisten siirtymien käyttöä koko projektissa, jotta se ei vaikuta häiritsevältä katsojille

Yksityiskohtien lisääminen

Alatunnisteet

Alatunnisteet ovat identifioivia tekstejä, joita näytetään videon nurkassa ja jotka kertovat henkilön nimen, arvonimen ja joskus myös yrityksen logon (ks. esimerkki).

Kuvien Panorointi ja Zoomaus

Tietyissä videoissa kuvien zoomaaminen ja panorointi voivat olla erittäin kiinnostavia katsojille. Tämä voi saada katsojan uskomaan, ettei kyseessä ole staattinen kuva.

Ääni

Taustaaänen lisääminen videoon voi vähentää katsojan kokemaa epämukavuutta. Oikean taustaaänen valinta on erittäin tärkeää; vältä ääniraitoja, joissa on jyrkkiä äänenvoimakkuuden muutoksia tai suuria crescendoja.

Tuotteen vieminen

Kun videon muokkaus on valmis, on aika viedä lopputuote.

Valitsemastasi videoeditointiohjelmasta riippuen prosessi voi vaihdella, mutta useimmat ohjelmat käyttävät samanlaisia toimintatapoja.

Viimeistellyn tuotteen viennissä tärkeimmät huomioon otettavat asiat ovat:

- Vienti oikeassa tiedostomuodossa
- Työprojektin tallentaminen siltä varalta, että tiedosto korruptoituu



SKENAARIOIDEN KEHITTÄMINEN



SKENAARIOIDEN KEHITTÄMINEN

Tässä osiossa tulet:

Skenaariopohjaisen oppimisen hyödyt

Miten sisällyttää skenaarioiden kehittäminen kursseihisi

SKENAARIOPOHJAINEN OPPIMINEN (Scenario-based learning, SBL)

Skenaariopohjainen oppiminen (SBL) on osoittautunut erittäin hyödylliseksi oppimisen muodoksi. SBL saa oppijat osallistumaan aktiiviseen oppimiseen esittelemällä heille ongelmia, jotka on ratkaistava.

SBL keskittyy kehittämään monimutkaisia päätöksentekotaitoja, ei monivaiheisten tehtävien suorittamiseen. SBL-kurssit yhdistävät tarinoiden viehätyksen ja käytännön harjoituksen realismiin virtuaaliympäristössä.

SBL:n edut

Se helpottaa oppimisen soveltamista.

Helpottaa päätöksentekoa ja ongelmanratkaisua.

Lisää kriittisen ajattelun taitoja.

Tarjoaa päätöksentekovälineen, jonka avulla ymmärretään tiettyjen päätösten ja valintojen seurauksia.

Tehostaa oppimistuloksia.

Motivoi ja sitouttaa oppijaa.

MIELENKIINTOISEN SKENAARION RAKENTAMINEN

SBL soveltuu erinomaisesti opettamaan oppijoille taitoja, jotka vaativat asianmukaista päätöksentekoa. Skenaario on käytännössä tarina, jossa on juoni, hahmot ja ongelma, jonka oppijat pyrkivät ratkaisemaan. Juonen tulisi kuvastaa oppijoiden olosuhteita, ja hahmojen pitäisi olla linjassa oppijoiden tavoitteiden ja pyrkimysten kanssa.

Esimerkkejä SBL-skenaarioista ovat esimerkiksi interaktiivisen verkkopelin käyttäminen oppijoiden terveys- ja turvallisuustietämyksen testaamiseen. Oppijoille tarjotaan skenaario, jossa heitä pyydetään osoittamaan tietämyksensä paloturvallisuudesta, kun he ovat loukussa palavassa rakennuksessa. Käyttäjät pelaavat peliä, ja heidän on paettava turvallisesti tekemällä useita päätöksiä haasteiden perusteella. Näin käyttäjät voivat harjoitella päätöksenteko- ja ongelmanratkaisutaitojaan turvallisessa ympäristössä, jossa väärän vastauksen saamisesta ei ole todellisia seurauksia. Peli on riskitön, ja oppija oppii päätöstensä seurauksista turvallisessa ympäristössä.

SKENAARIOIDEN RAKENTAMISEN ASKELEET

Skenaariosuunnittelu on harjoitus, joka auttaa sinua pohtimaan kriittisiä epävarmuustekijöitä ja ennakoimaan ongelmia hankkeesi tai organisaatiosi tulevaisuudessa.

Skenaariosuunnittelu auttaa sinua miettimään kaikkea, mikä vaikuttaa projektiisi. Sen jälkeen etsit strategioita ja toimintasuunnitelmia, jotka ovat järkevimpiä skenaariosta riippumatta.

Seuraavat vaiheet on syytä pitää mielessä, kun käytät skenaariotyöskentelyä opetusmateriaalin suunnittelussa:

- Tunnista kohderyhmäsi ja ymmärrä heidän tarpeensa
- Määrittele oppimistavoitteet
- Valitse tilanne skenaariolle
- Valitse sopiva skenaariorakenne
- Suunnittele skenaariosi
- Luo loppuongelma, joka oppijoillesi on ratkaistava



LOPPUPÄÄTELMÄ



➤ **LOPPUPÄÄTELMÄ**

Sisällön kehittäminen on oleellinen osa opetussuunnitteluprosessia. Työkalujen valinta, erinomaisen käyttöliittymän suunnittelu ja kehittäminen sekä LMS-järjestelmääsi soveltuvan sisällön, kuten interaktiivisten videoiden ja skenaariopohjaisen sisällön, luominen ovat kaikki tärkeitä aspekteja sisällön kehittämisessä.

Tärkeät huomioitavat seikat:

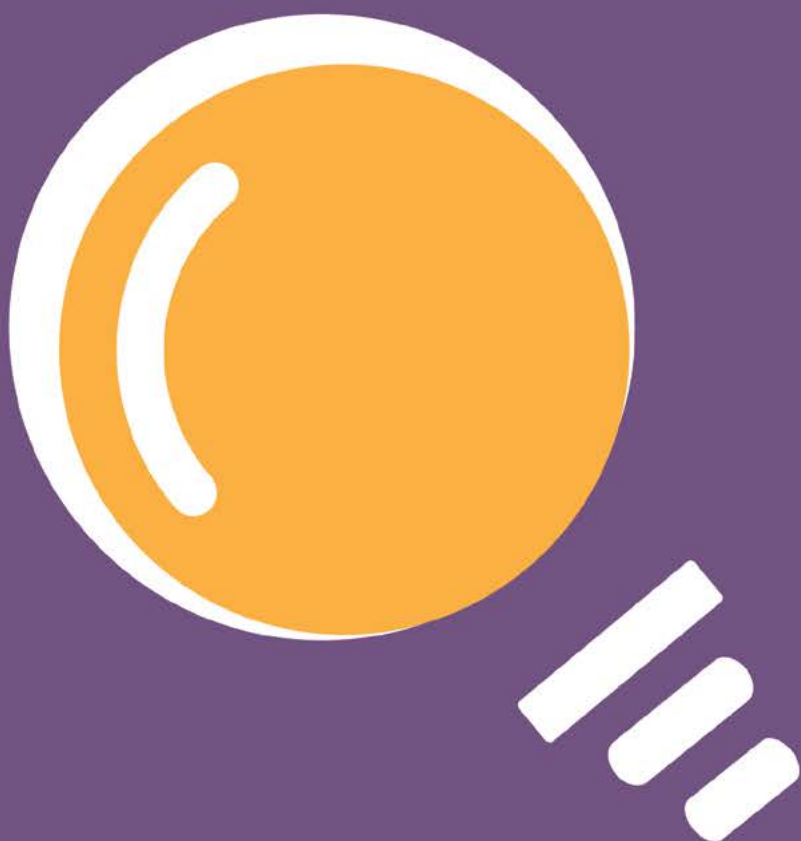
- Skenaariopohjainen oppiminen on tehokas tapa sisällyttää ongelmanratkaisu- ja päätöksentekotaidot materiaaliisi.
- Interaktiivinen sisältö osallistaa oppijoita tehokkaasti.
- Laadukas käyttöliittymä parantaa käyttäjäkokemusta.
- Videoiden efektien ja äänimaailman käyttö on erinomainen tapa pitää katsojat kiinnostuneina.



Lähteet



- Colman, H. (2022, June 26). SCORM 101: What It Is and How to Use It. Explore the eLearning World With Us.
<https://www.ispringsolutions.com/blog/scorm-course>
- Gillis, A. S. (2022, August 30). New Product Development (NPD). SearchCIO.
<https://www.techtarget.com/searchcio/definition/product-development-or-new-product-development-NPD>
- Gutierrez, K. (n.d.). Levels of Interactivity in eLearning: Which one do you need?
<https://www.shiftelearning.com/blog/bid/190140/Levels-of-Interactivity-in-eLearning-Which-one-do-you-need>
- Penfold, S. (2022, July 10). The Best Elearning Authoring Tools, Platforms & Software. Elucidat.
<https://www.elucidat.com/blog/elearning-authoring-tools/>
- Peters, D. (2012, July 24). UX for Learning: Design Guidelines for the Learner Experience. UXmatters.
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/07/ux-for-learning-design-guidelines-for-the-learner-experience.php>
- Quigley, E. (2021, December 14). Video Editing Basics for eLearning. LearnUpon.
<https://www.learnupon.com/blog/video-editing-basics-for-elearning/>
- Wesolko, D. (2018, June 18). Peter Morville's User Experience Honeycomb - Dane Wesolko. Medium.
<https://danewesolko.medium.com/peter-morvilles-user-experience-honeycomb-904c383b6886>



Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
Universidade Europeia



Euroopan unionin
rahoittama

Euroopan unionin rahoittama. Esitetyt näkemykset ja mielipiteet ovat ainoastaan tämän tekstin laatijoiden näkemyksiä eivätkä välttämättä vastaa Euroopan unionin tai Euroopan koulutuksen ja kulttuurin toimeenpanovirasto (EACEA) kantaa. Euroopan unioni ja EACEA eivät ole vastuussa niistä.



Hankkeen numero 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676