



Funded by
the European Union



Наръчник

NONFORMAL

Неформално обучение за функционална грамотност на младешите

Проект
2024-1-BG01-KA220-YOU-000255556

Non-formal education for functional literacy of the Youth



Финансирано от Европейския съюз.

Изразените възгледи и мнения обаче са на авторите и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Центъра за развитие на човешките ресурси.

Mastering Non-Formal Youth Education: Principles, Methods, and Tools

FOUNDATIONS & CORE METHODOLOGIES



Five Key Learning Methodologies



FACILITATION TOOLS, DESIGN & RECOGNITION



Activity Design and Youthpass Validation



© Gemini Notebook





СЪДЪРЖАНИЕ

Глава 1 – Въведение в неформалното образование	3
1.1 Неформално образование: какво представлява то?	3
1.2 Кои са основните характеристики на неформалното образование?	3
1.3 Формално, информално и неформално образование: нека ги сравним.стр	4
1.4 Защо неформалното образование е важно за младите хора?	4
1.5 Европейско признаване на неформалното образование	4
Глава 2: Какво мислят младите хора за неформалното образование	5
2.1 Личен опит и контекст на приложение	6
2.2 Силни страни и предизвикателства пред неформалното образование	6
Глава 3: Подходи и методи в неформалното образование	7
3.1 Основни неформални методологии	7
3.1.1 Учене чрез преживяване	7
3.1.2 Ролеви игри	8
3.1.3 Групова работа	8
3.1.4 Обучение от връстници / Обучение „равен на равен“	9
3.1.5 Насочвана рефлексия / Насочван размисъл	10
Глава 4: Инструменти и ресурси за неформално образование	11
4.1 Видове налични инструменти	11
4.1.1 Материални инструменти	11
4.1.2 Дигитални инструменти	12
4.1.3 Методологически ресурси	12
4.2 Как да изберем правилните инструменти	12
4.3 Използване на технологиите в неформалното учене	12
4.4 Умения на учителя за използване на инструменти	13
Глава 5 – Как да проектираме/планираме неформална дейност	14
Глава 6 – Добри практики в неформалното образование	17
Глава 7 – Онлайн ресурси от проекта	50
Глава 8 – Социални канали на проект NONFORMAL	51
Глава 9 – Участващи партньорски организации	52

Глава 1 – Въведение в неформалното образование



1.1 Неформално образование: какво представлява то?

Неформалното образование се отнася до всяка образователна дейност, която е организирана и се провежда извън традиционната училищна/академична среда. То може да приема различни форми, като дейностите обикновено имат специфични учебни цели и се характеризират с гъвкавост по отношение на съдържанието, методите и времето за изпълнение. За разлика от формалното образование, което следва строги програми и процедури за оценяване, неформалното образование е фокусирано върху ученето чрез преживяване, активното участие и личностното развитие. По-конкретно в работата с младежи неформалното образование представлява основен инструмент за насърчаване на компетентности в редица области, като гражданско участие, социално приобщаване и функционална грамотност.

1.2. Кои са основните характеристики на неформалното образование?

- **Доброволно участие:** то не е задължително, участниците избират свободно дали да се включат;
- **Ориентирано към обучаемия:** съдържанието и целите се адаптират към нуждите на самите участници;
- **Учене чрез преживяване:** ученето се осъществява чрез рефлексия (анализ и размисъл) върху натрупания опит;
- **Сътрудничество:** то се базира на групова работа, дискусии и учене от връстници (взаимно обучение);
- **Достъпно и приобщаващо:** насочено е и към младежи с по-малко възможности;
- **Гъвкаво и иновативно:** насърчава творчеството и се адаптира към местния контекст.



1.3. Формално, информално и неформално образование: нека ги сравним

Тип	Формално образование	Неформално образование	Информално образование
Структура	Силно структурирано	Структурирано, но гъвкаво	Неструктурирано, спонтанно
Разпознаване	Диплома, официален сертификат	Чрез инструменти, като Youthpass	Без официално признаване
Околна среда	Училище, университет	НПО, младежки център, онлайн	Ежедневие, семейство, медии
Методология	Лично, дефиниране на програма за обучение	Активно обучение с участие	Спонтанно обучение
Цел	Деца, ученици и студенти	Деца, младежи и възрастни	Всеки

1.4. Защо неформалното образование е важно за младежите?

Младите хора днес са изправени пред сложни предизвикателства: дигитално разделение, социално изключване, дезинформация и липса на интерес към обществения живот. Неформалното образование:

- насърчава функционалната грамотност: не само четене и писане, но също така и дигитални, граждански и социални умения;
- овластява младите хора, като ги ангажира като активни участници в собственото им учене;
- насърчава социалното приобщаване, като достига и до младежи в неравностойно положение;
- подпомага личностното развитие, повишавайки самочувствието, междуличностните умения и самосъзнанието.

1.5. Европейско признаване на неформалното образование:

Европейският съюз цени неформалното образование като неразделна част от ученето през целия живот. Стратегията на ЕС за младежта (2019–2027 г.) и програмата „Еразъм+“ подкрепят:

- достъпа до приобщаващи образователни възможности за всички;
- валидирането на умения, придобити извън училищната система (напр. Youthpass);
- активното и информирано младежко участие.

Проектът „NONFORMAL“ се вписва в тази рамка, като насърчава алтернативни, транснационални образователни методи, фокусирани върху функционалната грамотност на младите хора чрез неформални инструменти

Глава 2: Какво мислят младите хора за неформалното образование



Като част от проекта „NONFORMAL“, във всяка страна партньор (България, Малта, Полша и Турция) бяха организирани фокус групи и проучвания, за да се съберат директно мненията на младите хора и младежките работници относно неформалното образование. Резултатите предлагат реалистична и разнообразна снимка на възприятията, очакванията, ползите и предизвикателствата, свързани с този образователен подход.

2.1 Личен опити контекст на приложение

От анализа на събраните данни бяха споделени следните конкретни и лични преживявания на участниците, свързани с неформалното образование:

- тематични уъркшопове (работилници) и творчески лаборатории;
- международен обмен по програма „Еразъм+“;
- онлайн курсове и дистанционно обучение;
- извънкласни дейности и доброволчество;
- екологични кампании и граждански инициативи.

Всички участници подчертаха значението на практическото измерение, свободата на изразяване и директното участие в дейности с осезаемо въздействие.

2.2. Силни страни и предизвикателства пред неформалното образование

Според интервюираните млади хора неформалното образование се различава от традиционното по:

- **Гъвкавост:** тъй като се адаптира към нуждите и интересите на участниците;
- **Практически подход:** по-конкретно те подчертаха, че харесват подхода „Учене чрез правене“ (Learning by doing);
- **По-голяма ангажираност:** насърчаване на активното участие и мотивацията;
- **Интерактивност и сътрудничество:** засилване на работата в екип и диалога между връстници;
- **Лично въздействие:** допринася за развитието на самочувствието, креативността и адаптивността.

По-конкретно много млади хора съобщават, че са придобили меки умения като комуникация, работа в екип, лидерство, управление на времето и самоефективност. Въпреки високата оценка, която се дава на неформалното образование, младите хора посочват и някои общи предизвикателства:

- **Липса на официално (формално) признаване** на придобитите умения, което ограничава тяхната приложимост в работен или академичен контекст;
- **Ограничена достъпност** в селските или отдалечените райони, където възможностите са малко или не се популяризират достатъчно;
- **Непостоянно качество** на дейностите, тъй като не всички курсове са добре организирани или с актуализирано съдържание;
- **Липса на информираност** сред връстниците и семействата относно ползите от неформалното образование.





Глава 3: Подходи и методи в неформалното образование

Тази глава представя основните методологически подходи, приети в проекта NONFORMAL, като предоставя преглед на техниките, използвани в програмите, изпълнявани в страните партньори (България, Малта, Полша и Турция)

3.1 Основни методологии за неформално образование

3.1.1 Учене чрез преживяване

Описание

Това е процес, който започва с конкретния опит на участника и се развива чрез рефлексия (самонаблюдение), анализ и приложение. Базира се на модела на Колб (**преживяване – рефлексия – концептуализация – приложение**).

Цели

- **Развиване на осъзнатост** чрез практическа дейност;
- **Трансформиране на опита** в активни знания.

Как да го организирате

- Предложете увлекателна **практическа дейност**;
- Насочвайте **колективната рефлексия** (обсъждане) върху преживяното;
- Стимулирайте **анализа** (какво научих? защо?);
- Насърчавайте **индивидуалния размисъл** и свързването на наученото с реалния живот.

Насоки за изпълнение

- Преживяването трябва да бъде **уместно и значимо** за участниците;
- Времето за рефлексия е **от съществено значение** за превръщането на опита в учене;
- Ролята на фасилитатора е да **стимулира**, без да направлява прекомерно процеса.

Необходими материали

В зависимост от вида на дейността може да са ви необходими: материали за симулации, работни листове за рефлексия, широко пространство и инструменти за документиране на опита (напр. снимки, видеоклипове, дневници).

Роля на учителя

- Да предлага преживявания, които са **подходящи за контекста** и групата;
- Да насърчава рефлексията чрез **отворени въпроси**;
- Да създава **безопасна среда** за споделяне на емоции и мисли

1.2 Ролеви игри (Role Playing)

Описание

Ролевите игри включват влизане в ролята на реални или измислени персонажи или ситуации с цел изследване на поведението, груповата динамика и различните гледни точки.

Цели

- **Стимулиране на емпатия** и взаимно разбирателство;
- **Развиване на комуникативни** и социални умения;
- **Рефлексия върху комплексни** междуличностни или социални динамики.

Как да го организирате

- Въведете **контекста или ситуацията**, която ще бъде разиграна;
- Разпределете **ясни роли** на участниците;
- Осигурете **свободно пространство** за взаимодействие;
- Проведете **колективна рефлексия** след приключване на дейността.

Насоки за изпълнение

- Избирайте теми, които са **уместни и разбираеми** за участниците;
- Поддържайте **уважителна атмосфера**, лишена от критичност;
- Избягвайте принудата, като позволите на участниците да се включат **активно** или като наблюдатели.

Необходими материали

- **Карти с роли**, правила и описание на контекста;
- **Допълнителни реквизити** (по желание) за улесняване на играта;
- **Адекватно пространство** за провеждане на симулацията.

Роля на учителя

- Да фасилитира **контекста и динамиката** на играта;
- Да наблюдава **участието и разиграването** на ролите;
- Да ръководи **дебрифинга (обсъждането)** след дейността, като надгражда и осмисля натрупания опит.



3.1.3 Работа по групи (Group Work)

Описание

Тази методология насърчава сътрудничеството между връстници (участници) за решаване на проблеми, създаване на съдържание или изпълнение на задачи. Базира се на принципа на споделеното/колаборативното учене.

Цели

- **Насърчаване на споделената отговорност** и съвместното творчество (ко-креация);
- **Укрепване на междуличностните умения;**
- **Стимулиране на уменията за преговори**, лидерство и изграждане на чувство за принадлежност.

Как да го организирате

- Дефинирайте **ясна задача**, която трябва да бъде изпълнена в група;
- Сформирайте **балансиран подгрупи**;
- Осигурете **материали и насоки**;
- Наблюдавайте и **подкрепяйте груповия процес**.

Насоки за изпълнение

- Задачата трябва да изисква **сътрудничество**, а не просто механично разделение на труда;
- Предоставете **инструменти за управление на времето** и разпределяне на вътрешните роли;
- Осигурете **фаза за обратна връзка** за цялата група.

Необходими материали

- **Насоки/инструкции** за изпълнение на задачата;
- **Работни инструменти** (хартия, маркери, компютър, материали за творчество);
- **Таймер или хронометър** за управление на времето.

Роля на учителя

- Да насърчава **автономията и участието** на всички членове;
- Да се намесва в случай на **затруднения (блокиране) или конфликти**;
- Да насочва финалната обратна връзка с **въпроси, които надграждат и осмислят процеса**.



3.1.4 Обучение „връстници обучават връстници“ (Peer-to-Peer Education)

Описание

Този подход включва споделяне на знания, опит и умения между самите участници (връстници), които временно влизат в ролята на обучители.

Цели

- **Насърчаване на младежкото лидерство;**
- **Укрепване на увереността в себе си и доверието в другите;**
- **Стимулиране на по-хоризонтално и основано на участие (интерактивно) учене.**

Как да го организирате

- Идентифицирайте **уменията или опита**, които ще бъдат споделени;
- Подгответе **кратки сесии**, водени от самите участници;
- Редувайте моменти на **презентация, дискусия и практическа дейност**.

Насоки за изпълнение

- Оказвайте **подкрепа и предоставете инструменти** на младежите, които влизат в ролята на обучители;
- Следете за **баланса между съдържанието и динамиката** на взаимоотношенията в групата;
- Признавайте и **ценяйте личния опит** на участниците.

Необходими материали

- **Тематични листове**, визуални помагала, мултимедийни материали;
- Пространства за **работа в малки групи**;
- **Техническа поддръжка** (проектор, бяла дъска, компютър), ако е необходимо.

Роля на учителя

- Да обучи и **подкрепи младите хора** в тяхната подготовка;
- Да наблюдава и да се намесва **само когато е необходимо** по време на дейността;
- Да фасилитира **оценяването и признаването** на постигнатото в процеса.

3.1.5 Насочвана рефлексия (Guided Reflection)

Описание

Насочваната рефлексия е ключов инструмент за превръщането на натрупания опит в учене. Тя позволява на участниците да осмислят значението, да обсъждат идеи и да оценяват своя напредък.

Цели

- **Консолидиране (затвърждаване)** на наученото по време на дейностите;
- **Насърчаване на личната и колективната осъзнатост;**

Как да го организирате

- Създайте **безопасно пространство**, лишено от критичност;
- Използвайте **стимулиращи въпроси** (напр. „Какво научих?“, „Какво бих повторил?“);
- Редувайте време за **индивидуална работа, работа по двойки и групово работа**;
- Фасилитирайте **изразяването (извеждането на преден план)** на мисли и преживявания.

Насоки за изпълнение

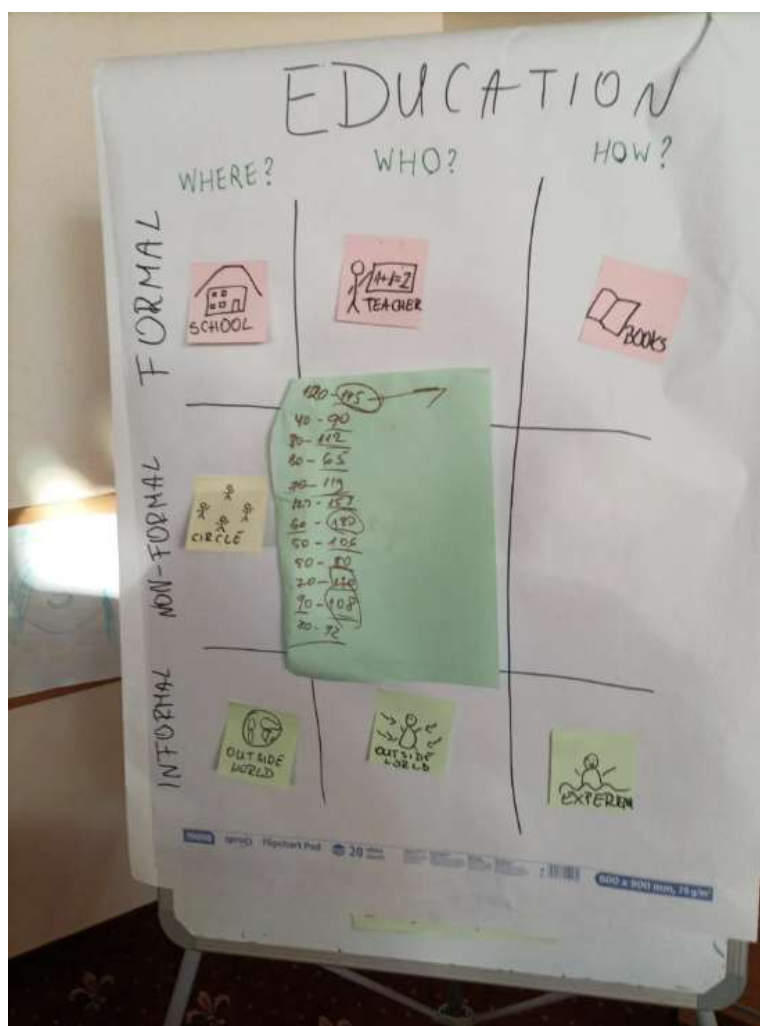
- Адаптирайте езика и въпросите към възрастта на участниците и контекста;
- Използвайте невербални канали (напр. рисунки, символи, снимки);
- Поддържайте баланс във времето, като избягвате принудата.

Необходими материали

- Листове за рефлексия или дневници;
- Хартиени кръгове, карти с илюстрирани емоции, символични предмети;
- Маркери, лепящи листчета (Post-it), визуални помагала.

Роля на учителя

- Да насочва рефлексията, без да влияе върху съдържанието и отговорите;
- Да цени всеки принос, включително и мълчаливото присъствие/участие;
- Да свързва рефлексията с целите на учебната програма.



Глава 4: Инструменти и ресурси за неформално образование



Ефективността на неформалното образование зависи също така от качеството и съответствието на използваните инструменти. Те не са просто помощни материали, а истински средства за фасилитиране на ученето, творчеството, приобщаването и участието.

Инструментите могат да бъдат физически, дигитални или методологически, като те винаги трябва да съответстват на целите на дейността и профила на участниците.

4.1 Видове налични инструменти

4.1.1 Материални (физически) инструменти

Те са полезни за практически дейности, творчески работилници или образователни игри. По-долу е представен списък с примери:

- **Флипчарт листове/плакати**, лепящи листчета (Post-it), работни листове;
- **Маркери, ножици**, лепило, рециклирани материали;
- **Символични предмети** (камъни, въжета, илюстрирани карти);
- **Пъзели**, образователни настолни игри;
- **Фотоапарати** или видеокамери;
- **Пространства на открито** за динамични дейности.

4.1.2 Дигитални инструменти

Те са идеални за повишаване на участието, документиране на дейностите или улесняване на дистанционното обучение:

- **Padlet** – колаборативно (споделено) дигитално табло за брейнсторминг (мозъчна атака), концептуални карти и обратна връзка;
- **Mentimeter/Kahoot** – полезни инструменти за куизове (викторини), анкети и интерактивни рефлексии;
- **Canva** – полезен инструмент за създаване на презентации, плакати и инфографики;
- **Miro/Jamboard** – дигитални бели дъски за съвместни дейности, базирани на сътрудничество;
- **Google Forms** – за събиране на обратна връзка, оценки или регистрация;
- **Youthpass** – за валидиране на придобитите умения.

4.1.3 Методологически ресурси

- **Наръчници за неформално образование** (на SALTO-YOUTH, Съвета на Европа и др.);
- **Тематични инструментариуми (toolkits)** (напр. за активно гражданство, околна среда, права на човека);
- **Предварително разработени работни листове** за дейности;
- **Игри за сътрудничество** и „ледоразбивачи“ (icebreakers);
- **Примери за добри практики**, които могат да бъдат репликирани (мултиплицирани)

4.2. Как да изберете правилните инструменти

Когато планирате дадена дейност, от съществено значение е да избирате инструментите въз основа на:

- **Възрастта и нивото** на участниците;
- **Образователния контекст** и наличното пространство;
- **Целите на обучението** (образователните цели);
- **Броя на участниците** и груповата динамика;
- **Достъпността и приобщаването** (езиково приобщаване, увреждания, дигитална грамотност);
- **Техническите и логистичните възможности** (наличности).



4.3. Използване на технологиите в неформалното учене

Технологиите заемат все по-важна роля дори в контекста на неформалното образование, като предлагат възможности, които обогатяват процеса на учене, без да заместват човешкия опит и измерението на взаимоотношенията. Използването на дигитални инструменти прави образованието по-достъпно, динамично и основано на участие, като засилва развитието на творчеството и автономията на участващите млади хора.

Сред основните предимства е възможността за предлагане на мултимедийно съдържание, което улеснява разбирането и стимулира различните стилове на учене. Видеоклиповете, интерактивните куизове (викторини), дигиталните карти и платформите за сътрудничество повишават участието, като насърчават активното и приобщаващо ангажиране. Освен това използването на онлайн инструменти помага за преодоляване на географските бариери и улеснява сътрудничеството между различни групи, дори и от разстояние.

Използването на технологии обаче изисква внимателно обмисляне, тъй като то крие и предизвикателства. Не всички участници имат еднакъв достъп до подходящи устройства или интернет връзка, а в някои случаи могат да се появят и различия в дигиталната грамотност. Освен това прекомерното или слабо интегрирано използване на технологични инструменти може да доведе до дезинтерес, разсейване или намаляване на качеството на отношенията в групата. Ето защо е от съществено значение технологиите да се използват обмислено, винаги като подкрепа за образователния процес и никога като самоцел.

Добра практика е дигиталните дейности да се редуват с практически (мануални), рефлексивни и междуличностни моменти, като по този начин се насърчава балансирано учене. Също така е важно да се избират прости, безплатни и лесно достъпни инструменти, като едновременно с това се полагат грижи за защитата на личните данни и киберсигурността, особено когато се работи с непълнолетни лица.

4.4. Умения на учителя при използването на инструменти

В контекста на неформалното образование ролята на учителя надхвърля обикновеното ръководене на дейности. От фасилитатора се изисква да управлява ефективно както физическите, така и дигиталните инструменти, така че те наистина да подпомагат ученето и груповото участие. За тази цел е необходим всеобхватен набор от умения – от технически до методологически и междуличностни.

От фундаментално значение е учителят да разбира инструментите, които използва (както физическите, така и дигиталните), и да може да ги адаптира към характеристиките на участниците и контекста. Не става въпрос за това да стане технологичен експерт, а по-скоро да знае как ефективно да използва дигитални платформи, творчески материали, аудиовизуални устройства и инструменти за документиране на дейностите.

Това се допълва от солидна методологическа експертиза, която позволява инструментите да бъдат интегрирани в последователни и смислени учебни пътеки. Учителят трябва да може да избира инструменти, подходящи за целите на

обучението, да структурира дейности, които извличат максимума от тяхното използване, и гъвкаво да адаптира предложенията спрямо развитието на групата.

От гледна точка на взаимоотношенията е от съществено значение да се знае как да се медира (регулира) използването на инструментите, така че всеки да може да участва активно. Фасилитаторът трябва да наблюдава, да слуша и да се намесва деликатно, като обръща внимание на груповата динамика и на всички трудности, срещани от участниците. Също така е важно да се насърчава сътрудничеството между връстници, като се използват уменията, които вече са налични в групата, и се стимулира взаимното учене.

И накрая, обучителите трябва да развият рефлексивна перспектива спрямо собствената си работа. Умението да се оценява ефективността на използваните инструменти, събирането на обратна връзка, документирането на процесите и преструктурирането на дейностите въз основа на натрупания опит са основни елементи за една информирана и развиваща се образователна практика.

Друг аспект, който трябва да се вземе предвид, е способността да се гарантира приобщаващият характер и устойчивостта на дейностите. Това означава инструментите да се адаптират към разнообразните нужди на участниците (като се вземат предвид евентуални увреждания), да се избягват скъпи или трудни за репликиране решения и да се насърчава използването на прости, рециклируеми или лесно достъпни материали.





Глава 5 – Как да се разработи неформална дейност

По-долу ще намерите готов за попълване шаблон за планиране на вашата неформална дейност.

	Насочващи въпроси	Бележки / Забележки
Наименование на дейността	Какво име (наименование) бихте искали да дадете на дейността?	
Цели на обучението	Какво трябва да научат участниците?	
Целева група	Възраст, профил, произход (контекст)	
Продължителност	Колко време продължава дейността?	
Място	Къде се провежда дейността? Какво пространство ми е необходимо?	
Методология	Кои методологии ще използвам? (напр. ролева игра, групово работно и др.)	
Инструменти и материали	Кой инструмент ми е необходим? Какъв материал трябва да подготвя?	
Стъпки на дейността / Етапи на дейността	Избройте стъпките (етапите) на дейността.	
Роля на учителя	Какво ще правя аз? Как ще фасилитирам (направлявам) дейността?	
Приобщаваща адаптация	Как мога да адаптирам дейността за участници с разнообразни (различни) нужди?	
Финална оценка /	Как мога да оценя дали учебните цели са достигнати?	



Глава 6 – Добри практики в неформалното образование

Eco postcards from the city Еко пощенски картички от града	
ДЪРЖАВА	България
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Организирано от Сдружение „Екосвят Родопи“ в периода 2022-2023 г. в Смолян, България, по Програма Еразъм
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Основната цел е да се създадат картички с послания за опазване на околната среда и те да бъдат разпространени.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи от България и Армения на възраст 16-26 години
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	В проекта участват 30 млади хора и 6 младежки работници – 15 млади хора и 3 младежки работници от България и 15 млади хора и 3 младежки работници от Армения.
МЕТОДОЛОГИИ	Използваните методологии са: • Лекции • Дискусии • Работа в екип • Ролеви игри • Практически дейности за изработване на картички с послания • Снимане на природата и обработка на снимките под ръководството на експерти • Ежедневна рефлексия (самооценка и размисъл) • Работа в национални групи / Работа в международни групи • Разговори на младите хора с водещи журналисти от региона / Среци с други млади хора от регион Смолян • Учене чрез преживяване • Учене чрез правене (Learning by doing)

ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	- Запознаване с фотографията като възможност за изкуство, което оказва въздействие върху околната среда; - Срещи с журналисти и работа по създаването на послания; - Изработване на пощенски картички с послания за опазване на околната среда; - Записване на послания от младите хора относно опазването на околната среда; - Посещение на места със съхранена природа и правене на снимки; - Среща с млади хора от училище в град Смолян; - Среща с Регионалната инспекция по околната среда и водите (РИОСВ) и обсъждане на това какво можем да направим; - Уреждане на изложба от пощенски картички във фоайето на Младежкия център в Смолян; - Разпространение на създадените картички онлайн и на хартиен носител.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	Финансиран от програма „Еразъм+“ с 26 000 евро. Доброволен труд от млади хора – доброволци от Сдружение „Екосвят Родопи“. Използване на лаптопи, принтери и проектори, закупени по предходни проект
ИНСТРУМЕНТИ	Инструментите, използвани за дидактическа подкрепа, са: - Лаптопи; - Проектор; - Фотоапарати; - Телефони с добри възможности за правене на снимки и видеоклипове; - Видеокамера; - Интернет; - Принтери; - Специален уебсайт за проекта.
РЕЗУЛТАТИ	Резултатите и въздействието от изпълнения проект „Пощенски картички от природата“ върху участващите млади хора са следните: Учене чрез преживяване и чрез неформални методи: тъй като за по-голямата част от младите хора това е първият път, в който се обучават чрез игрови методи и практически упражнения чрез опит, включително метода „равен на равен“ (peer-to-peer); Знания: за екологичните проблеми, пред които е изправена земята в момента; за културата на друг народ; повишени знания за екологичните проблеми в Европа и света; за възможностите на програма „Еразъм+“ за личностно развитие и израстване на младите хора, включително тези от малки населени места;

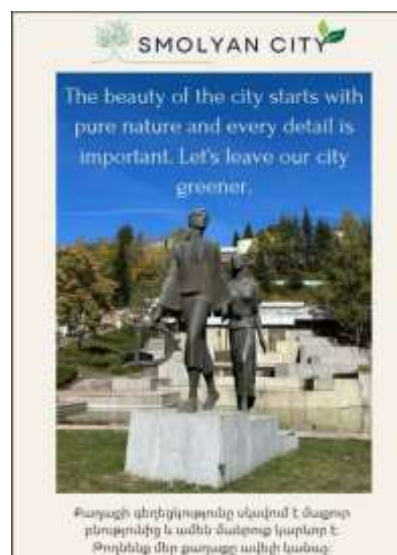
РЕЗУЛТАТИ

• Умения:

- за правене на тематични снимки и обработката им в картички с послания;
- за художествено изразяване и организиране на публично събитие чрез уреждане на изложби на картички;
- презентационни умения при представяне на картичките с послания в техните общности;
- за креативност при разработването на посланията;
- за използване на художествени методи за посочване на проблемите;
- за работа с нови програми за създаване на плакати, картички, флайери, брошури;
- за творческа работа в международни групи;
- за работа в екип в международни групи;
- за учене чрез преживяване;
- за споделяне на предишни знания – използване на метода „равен на равен“ в международни групи.

Резултатите и въздействието от изпълнения проект „Пощенски картички от природата“ върху партньорските организации са следните:

- повишен капацитет на участващите младежки работници от двете организации за работа с млади хора по екологични проекти;
- обмен на опит в областта на околната среда и младежта;
- повишен капацитет за бъдещи съвместни дейности по партньорски проекти.



Activities of youth workers with young people at risk during a crisis Дейности на младежките работници с младежи в риск по време на криза	
ДЪРЖАВА	България
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Организирано от Сдружение „Екосвят Родопи“ в периода 2020–2022 г. в град Смолян, България, по програма „Еразъм+“.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Основната цел е младежки работници от 7 държави да обменят и придобият умения и методи за своята работа с младежи в риск. Подпомагане на социалното приобщаване на маргинализирани младежи чрез прилагането на неформални методи и добри практики.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Целева група – младежки работници на възраст над 18 години от България, Армения, Грузия, Турция, Латвия, Румъния и Италия.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	В проекта участват 42 младежки работници от 7 държави.
МЕТОДОЛОГИИ	Използваните методологии са: • Лекции; • Дискусии; • Работа в екип; • Ежедневни рефлексии (самооценки и размисъл); • Работа в национални групи / Работа в международни групи; • Разговори на младежките работници с водещие журналисти от региона; • Срещи с младежки работници от регион Смолян; • Учене чрез преживяване; • Учене чрез правене (Learning by doing); • Споделяне на добри практики.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	• Презентации на добри практики от различни организации за работа с младежи в риск; • Разработване на послания за работа с младежи в риск по време на кризисни ситуации; • Срещи с журналисти и работа по разработването на послания / Записване на послания от младежките работници; • Среща с младежки работници и млади хора от училище в град Смолян; • Подреждане на изложба от пощенски картички във фоайето на Младежкия център в Смолян; • Разпространение на изработените пощенски картички онлайн, на хартиен носител, както и на магнитни носители; • Среща с Областния управител на Област Смолян и дискусия относно проблемите на младежите в риск • Честване на 9 май – Деня на Европа с изложба по проекта в Атриума на Областна администрация

РЕСУРСИ	• Финансиран по програма „Еразъм+“ със сумата от 31 000 евро; • Доброволчески труд от млади хора и младежки работници – доброволци от Сдружение „Екосвят Родопи“; • Използване на лаптопи, принтери и прожектори, закупени по предходни проекти.
ИНСТРУМЕНТИ	Използваните инструменти за дидактическа помощ са: • Лаптопи • Прожектор • Фотоапарати • Телефони с добри възможности за заснемане на снимки и видеоклипове
РЕЗУЛТАТИ	Резултатите и въздействието от изпълнения проект „Дейности на младежките работници с млади хора в риск по време на криза“ върху участващите младежки работници са следните: • Повишени социални, езикови и/или културни компетенции; • Повишен интерес към участие в обществения и политическия живот на местните общности; • Повишен интерес към общите европейски ценности и възможностите на програма „Еразъм+“ за работа с млади хора в кризисни ситуации; • Повишени социални и граждански компетенции; • Познаване на добри практики, изпълнявани в чужбина; • Споделени собствени знания и умения с младите хора и други младежки работници; • Развити умения за използване на ИКТ инструменти (информационни и комуникационни технологии); • Подобрени организационни, управленски и лидерски умения; • Укрепена и разширена мрежа от професионални контакти или създаване на нови такива; • Засилено сътрудничество между партньорските организации; • Повишен интерес към повече дейности срещу дискриминацията, нетолерантността, ксенофобията или расизма.



Prepodavame.bg – practical training and resources for teachers for teaching through non-formal learning Prepodavame.bg – практическо обучение и ресурси за учители за преподаване чрез неформално обучение	
ДЪРЖАВА	България
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Най-голямата платформа с практически обучения за учители, включваща неформални методи. Платформата се използва и от младежки работници поради интересните методи за неформално учене, споделени от учителите.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Основната цел на платформата е да споделя добри практики в обучението на ученици, включително неформални методи, разработени от самите учители
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Целева група – учители, директори на училища, които се интересуват от прилагането на методи за неформално учене в извънкласни дейности в училище. Косвена (индиректна) целева група са и младежките работници, които се възползват от уроците, разработени в платформата, като ги прилагат в своите дейности чрез неформално учене.
БРОЙ УЧАСТИЦИ	Не може да се определи поради масовото електронно използване на платформата
МЕТОДОЛОГИИ	Използваните методологии, както е посочено в приложението, са: • Лекции • Дискусии • Работа в екип • Видеоклипове • Учение чрез преживяване • Учение чрез действие (учене чрез правене) • Обмен на добри практики
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	Основните дейности, проведени по тази практика, са: • Разпространение на добри практики на учители, прилагани в техните дейности с деца и младежи.
РЕСУРСИ	Финансира се чрез различни програми и абонаменти
ИНСТРУМЕНТИ	Специална интернет страница https://prepodavame.bg/
РЕЗУЛТАТИ	• Върху учителите и младежките работници: Повишен капацитет за провеждане на дейности чрез принципите на неформалното образование. • Върху децата и младежите: Повишени знания по различни теми чрез методите на неформалното образование, включително в областта на гражданското образование.

Patriotic Games Патриотични игри	
ДЪРЖАВА	България
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Организирано от Регионален исторически музей Смолян през 2024 г.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Основната цел е младите хора да се запознаят с интересни факти от историята на България и с исторически моменти от Родопите, където живеем, които не се изучават в училище.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи от Смолян
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	36 ученици от 6 училища в Смолян
МЕТОДОЛОГИИ	• Дискусии • Учене чрез преживяване • Учене чрез действие (учене чрез правене) • Интерактивно представяне на знания • Работа в екип • Ролеви игри
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	Основните дейности, проведени по тази практика, са: • Подготовка на отборите по училища; • Състезателни игри за изучаване на историята на България и исторически данни за Родопите, където живеят младите хора.
РЕСУРСИ	Финансирано от Регионален исторически музей Смолян https://museumsmolyan.eu/
ИНСТРУМЕНТИ	Използваните инструменти за дидактическа помощ са: - Индивидуална и екипна подготовка на участниците; - Състезание между училищните отбори; - Специално изработени табла и материали със задачи за състезателите; - Грамоти за насърчаване (поощрителни сертификати) за най-добре представилите се; - Заснемане на снимки и видеоклипове от събитието. - https://museumsmolyan.eu/news-and-events/%d0%b8%d0%b3%d1%80%d0%b8-%d0%bd%d0%b0-%d1%80%d0%be%d0%b4%d0%be%d0%bb%d1%8e%d0%b1%d0%b8% d0%b5%d1%82%d0%be-15-11-2024%d0%b3
РЕЗУЛТАТИ	Резултатите и въздействието от изпълнения проект „Патриотични игри“ върху участващите младежи са следните: • Повишен интерес към участие в игри, организирани в музея по други поводи; • Повишени знания за историята на България и Родопите, придобити чрез неформално учене и финални състезателни игрови дейности.

National campaign "Save a tree" Национална кампания „Спаси дърво“	
ДЪРЖАВА	Bulgaria
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Организирано от Асоциация „Активно общество“, финансирано по Националната програма на Министерството на младежта и спорта
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	ОСНОВНИ ЦЕЛИ Стимулиране на инициативата на младите хора и насърчаване на техния граждански ангажимент към опазването на околната среда чрез популяризиране на рециклирането на ресурси и залесяването, както и изграждане на екологична култура сред тях
ЦЕЛЕВИ ГРУПИ	Младежи на възраст 15-29 години от регионите на Видин, Монтана, Враца, област София, Перник, Кюстендил, Благоевград, Пазарджик, Пловдив и Ловеч в България
БРОЙ НА УЧАСТНИЦИТЕ	Повече от 250 участващи в обученията и доброволни активности
МЕТОДОЛОГИИ	Методология: • Лекции; • Дискусии; • Информационна кампания. Иновативен характер чрез включването на млади хора от 10 региона на България за едновременна работа по дейностите.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	• Пет екологични обучения за млади хора; • Десет младежки еко-работилници • Мащабна информационна кампания.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	Финансиран по Националната програма от Министерството на младежта и спорта
ИНСТРУМЕНТИ	Използваните инструменти за дидактическа помощ са: • Тематични обучения • Работилници (уъркшопове) • Дискусии • Работа на терен • Заснемане на снимки и видеоклипове от събитието https://aktivnoobshtestvo.org/?p=4309&lang=bg
РЕЗУЛТАТИ	Резултатите и въздействието от изпълнения проект „Save a tree“ върху участващите младежи са следните: • Усвояване на знания за това как да се използват повторно рециклируеми материали; • Чрез петте обучения младите хора придобиват ценни знания в областта на екологията и опазването на околната среда; • Над 450 засадени дървета в десетки села и градове в България; • Тонове хартия, предадени за рециклиране.

Youth Leadership and Civic Engagement Training – Malta Youth Council Обучение за младежко лидерство и гражданска ангажираност – Малтийски младежки съвет	
ДЪРЖАВА	Малта
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Тази инициатива беше организирана от Националния младежки съвет на Малта (KNZ) в сътрудничество с местни неправителствени организации като част от по-широки усилия за насърчаване на младежкото участие в граждански дейности. Програмата се проведе във Валета, Малта, през юни 2022 г. Тя беше насочена към малтийски младежи от различен произход и имаше за цел да изгради умения за лидерство и гражданска ангажираност чрез използване на иновативни, неформални образователни методи.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	• Насърчаване на гражданската ангажираност; • Ангажиране на младежите в общността; • Предоставяне на инструменти за съвместно справяне с обществените предизвикателства; • Популяризиране (разпространение) на демократичните процеси и младежкото застъпничество. •
	Овластяване на младите хора с лидерски и комуникационни умения
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи на възраст 16–25 години от различен произход, като например ученици от средните училища, студенти от университетите и млади професионалисти, които се интересуват от граждански дейности.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	30
МЕТОДОЛОГИИ	• Ролеви игри и симулационни упражнения за симулиране на предизвикателства пред лидерството; • Дейности за тимбилдинг (изграждане на екип) за засилване на сътрудничеството; • Дискусии в отворено пространство (Open-space) за насърчаване на диалога по неотложни обществени въпроси; • Рефлексивни уъркшопове (работилници) за оценка на личностното развитие.

ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	• Сесии за „разчупване на леда“ (Icebreakers): Фокусирани върху създаването на контакти (networking) и сформирането на екипи; • Обучения по лидерство (Leadership Workshops): Проведени от местни и международни обучители, с акцент върху комуникацията и вземането на решения; • Симулация за ангажираност на общността: Участниците работиха в екипи за разработване и представяне на проекти, насочени към нуждите на местната общност; • Панелни дискусии: С участието на малтийски политици и лидери на неправителствени организации, обсъждащи ролята на младежта в управлението и вземането на политически решения; • Гражданска обиколка на Валета: Интерактивно пътуване, изследващо историята на гражданското участие в Малта
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	• Финансови ресурси: Финансиран от Министерството на образованието на Малта, с подкрепата на частни спонсори; • Човешки ресурси: Обучителите включваха местни преподаватели и граждански лидери; • Материални ресурси: Инструментариуми (комплекти) за уъркшопове, материали за раздаване (хендаути), дигитални инструменти и достъп до местни правителствени и исторически обекти.
ИНСТРУМЕНТИ	• Презентационни слайдове; • Флипчартове; • Дигитални инструменти за сътрудничество като Google Jamboard; • Интерактивни сценарии и карти за решаване на проблеми; • Формуляри за обратна връзка за самооценка и подобряване на уъркшоповете (работилниците).
РЕЗУЛТАТИ	• Повишено самочувствие (увереност в себе си) и лидерски способности сред участниците; • Сформиране на три младежки инициативи, насочени към проблеми на общността, като екологична устойчивост и информираност за менталното (психичното) здраве; • Подобрени знания за гражданските права и отговорности; • Укрепени мрежи за сътрудничество между участниците и местните граждански организации.

Sustainable Tourism and Cultural Heritage Workshop – Malta Eco Initiative Работилница за устойчив туризъм и културно наследство – Малтийска еко инициатива	
ДЪРЖАВА	Малта
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Този уъркшоп (работилница) беше организиран от Малтийската еко инициатива (Malta Eco Initiative) – местна неправителствена организация, фокусирана върху екологичното образование и опазването на културното наследство. Проведен в Мдина, Малта, през октомври 2021 г., уъркшопът имаше за цел да повиши информираността относно практиките за устойчив туризъм и значението на опазването на културното наследство на Малта чрез използване на методи за неформално образование.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	• Обучаване на участниците относно практиките за устойчив туризъм; • Насърчаване на опазването на културните и историческите забележителности на Малта; • Насърчаване на участниците да разработват инициативи, базирани на общността, в подкрепа на устойчивия туризъм
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи (на възраст 18–30 години), интересувани се от туризъм, екологична устойчивост и културно наследство, включително студенти от програми по мениджмънт на туризма и лидери на местни общности.
БРОЙ НА УЧАСТНИЦИТЕ	25, включващ 15 местни малтийски младежи и 10 международни студенти от програма за мобилност по Еразъм+.
МЕТОДОЛОГИИ	• Учене чрез преживяване посредством насочвани посещения на терен; • Групов брейнсторминг (мозъчна атака) и уъркшопове за планиране на проекти; • Сценарии с ролеви игри за симулиране на предизвикателства в устойчивия туризъм; • Сесии за обучение тип „връстници обучават връстници“ за споделяне на опит и добри практики.

ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	- Насочвана разходка из културното наследство: Участниците изследваха историческите забележителности на Мдина, обсъждайки въздействието на туризма върху опазването на културата; - Интерактивни уъркшопове (работилници): Практически дейности, при които участниците генерираха идеи за решения за устойчив туризъм в Малта; - Анализ на казуси: Анализ на успешни инициативи за устойчив туризъм в други средиземноморски страни; - Планиране на действия: Участниците разработиха примерни (симулирани) проекти за популяризиране на практиките за устойчив туризъм на местно ниво; - Събитие за създаване на контакти (Networking): Участниците си взаимодействаха с местни заинтересовани страни, включително туристически оператори и общински власти.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	- Финансови ресурси: Подкрепен от програма „Еразъм+“ и местни спонсорства; - Човешки ресурси: Фасилитаторите включваха професионалисти в областта на туризма и експерти по културно наследство; - Материални ресурси: Образователни комплекти, карти, достъп до обекти на културното наследство и материали за уъркшопове.
ИНСТРУМЕНТИ	- Визуални презентации относно принципите на устойчивост; - Местни карти и пътеводители за обекти на културното наследство; - Онлайн инструменти като Miro за съвместен брейнсторминг (мозъчна атака).
РЕЗУЛТАТИ	Повишено разбиране за практиките за устойчив туризъм сред участниците; Разработване на три концептуални проекта, фокусирани върху екологичния туризъм, включително пешеходни турове, решения за управление на отпадъците и кампании за повишаване на културната осъзнатост; Засилено сътрудничество между младите хора и местните заинтересовани страни в областта на туризма; По-широка информираност относно предизвикателствата и възможностите в устойчивия туризъм в рамките на местната общност

BEST PRACTICE RESEARCH ИЗСЛЕДВАНЕ НА ДОБРИ ПРАКТИКИ	
ЗАГЛАВИЕ	Дигитална грамотност за социално приобщаване – Обучение, организирано от Фондация „eSkills Malta“
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Фондация „eSkills Malta“ организира поредица от инициативи за дигитална грамотност, насочени към насърчаване на социалното приобщаване и намаляване на дигиталното разделение в Малта. Тези дейности бяха проведени на различни места през 2023 г. и включваха партньорства с образователни институции, неправителствени организации и обществени служби. Общата (главна) цел беше да се даде възможност на лица от всички възрасти и с различен произход да придобият основни дигитални умения, за да се засили тяхното участие в дигиталната икономика и общество.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	• Повишаване на уменията за дигитална грамотност сред маргинализираните групи; • Насърчаване на приобщаването чрез овластяване на участниците за достъп до онлайн услуги, образование и възможности за работа; • Намаляване на дигиталното изключване в слабо развитите/необслужваните общности в Малта
ЦЕЛЕВА ГРУПА	• Младежи от училища и колежи (junior colleges); • Жени и професионалисти от малки и средни предприятия (МСП); • Възрастни хора (пенсионери) и пълнолетни лица, стремящи се да подобрят своите дигитални умения; • Преподаватели, нуждаещи се от обучение за работа с дигитални инструменти и методи.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	През 2023 г. в инициативата се включиха над 808 участници в рамките на 24 организирани курса, с равномерно разпределение между целевите групи.
МЕТОДОЛОГИИ	• Практически уъркшопове (работилници) и демонстрации на терен; • Менторство от връстници (peer mentoring) и групови проекти за насърчаване на споделеното учене; • Дейности за учене, базирано на проблеми (problem-based learning), като например предизвикателства по кодиране и дигитални задачи; • Интерактивни дискусии за изследване на реалното приложение на дигиталните умения

ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	• Дигитални буткампове (Digital Bootcamps): Фокусирани върху придобиването на умения, повишаването на квалификацията и преквалификацията на отделни лица в базови и напреднали дигитални умения; • Училищни ИКТ сесии: Сътрудничество с колежи (junior colleges) и училища за провеждане на лекции и интерактивни сесии; • Работилници по роботика и кодиране; • Запознаващи учениците с основите на роботиката и програмирането; • Дейности в рамките на Европейската седмица на кодирането (EU Code Week): Домакинство на над 700 събития, насочени към вдъхновяване на участниците да развиват умения за кодиране и решаване на проблеми; • Общностни събития за създаване на контакти: Възможности за взаимодействие с експерти от индустрията и заинтересовани страни.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	• Финансови ресурси: Подкрепен от местни спонсори и обществени (публични) фондове; • Човешки ресурси: професионалисти от индустрията, преподаватели и опитни фасилитатори; • Материални ресурси: Комплекти по роботика, лаптопи, софтуер за кодиране и дигитални платформи за сътрудничество.
ИНСТРУМЕНТИ	• Дигитални платформи като Google Classroom и Zoom за онлайн ангажираност; • Софтуерни инструменти за кодиране и създаване на дигитално съдържание, като например Scratch и Canva; • Инструменти за сътрудничество като мозъчна атака и работа в екип.
РЕЗУЛТАТИ	• Участниците отчитат значително подобрение в дигиталните си умения, като над 85% от тях изразяват по-голяма увереност при използването на технологии; • Разработване на практически дигитални решения по време на уъркшоповете и буткамповете; • Засилено сътрудничество между Фондация „eSkills Malta“ и местните образователни институции; Рекордно участие в Европейската седмица на кодирането (EU Code Week) с над 700 събития

Digital Skills for Employability – Malta Digital Innovation Hub Цифрови умения за заетост – Малтийски център за цифрови иновации	
ДЪРЖАВА	Малта
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Тази обучителна програма беше организирана от Малтийския център за дигитални иновации (Malta Digital Innovation Hub) в сътрудничество с Министерството на икономиката, инвестициите и малкия бизнес. Проведена в Бирзевуджа през февруари 2022 г., инициативата имаше за цел да подобри дигиталните умения на малтийските младежи, подготвяйки ги за възможности за заетост в дигиталната икономика. Програмата използваше методи за неформално образование, за да осигури интерактивен и практически учебен опит.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	• Повишаване на дигиталната грамотност и техническите умения сред младежите; • Увеличаване на възможностите за заетост чрез преодоляване на дефицитите в уменията (skill gaps) в дигиталния сектор; • Насърчаване на иновативното мислене и решаването на проблеми в технологично ориентиран контекст.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи на възраст 18–28 години от различен социално-икономически произход, включително младежи, завършващи или напускащи училище, университетски студенти и безработни лица, които се стремят да подобрят възможностите си за заетост
БРОЙ НА УЧАСТНИЦИТЕ	35
МЕТОДОЛОГИИ	• Интерактивни уъркшопове (работилници) с експерти от индустрията; • Учене, базирано на проблеми (problem-based learning), чрез сценарии от реалния живот; • Групови проекти за проектиране на дигитални решения за местния бизнес; • Менторство от връстници (peer mentoring) и сесии за споделяне на знания.

ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	- Работилници за дигитална грамотност - основни софтуерни инструменти, базисно кодиране и анализ на данни; - Хакатон: работа в екипи за създаване на дигитални решения, насочени към специфични предизвикателства, пред които е изправен местният бизнес; - Сесии за кариерно развитие: симулирани интервюта, съставяне на автобиография (CV) и оптимизация на профила в LinkedIn; - Събития за професионално създаване на контакти : Среци с местни технологични стартъпи и лидери от индустрията, за да обсъдят възможности за работа и стажове; - Ден за представяне: Екипите представиха своите решения пред жури от експерти, като получиха обратна връзка и награди.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	- Финансови ресурси: Финансиран от Малтийския фонд за дигитални иновации (Malta Digital Innovation Fund) и частни спонсори; - Човешки ресурси: Обучителите включваха професионалисти от дигиталната индустрия, консултанти по ЧР (човешки ресурси) и местни предприемачи; - Материални ресурси: Достъп до компютърни лаборатории, дигитални инструменти като Trello и Canva, както и базирани на облачни технологии платформи за сътрудничество.
ИНСТРУМЕНТИ	- Дигитални платформи като Zoom и Google Drive за сътрудничество по проекти; - Софтуерни инструменти за кодиране (напр. Python, Scratch) и анализ на данни; - Платформи за кариерно развитие като LinkedIn Learning.
РЕЗУЛТАТИ	- Участниците подобриха своите дигитални умения, като 85% отчитат по-голяма увереност при използването на технологии; - Трима участници си осигуриха стажове в местни технологични компании, а проектът от хакатона на един от екипите беше внедрен/приет от местен бизнес; - Укрепени връзки между участниците и местната дигитална индустрия; - Повишена информираност сред участниците относно значението на непрекъснатото учене в дигиталната сфера (ученето през целия живот).

Empowering Women through Digital Literacy – Training by eSkills Malta Foundation Овластяване на жените чрез дигитална грамотност – Обучение, организирано от Фондация „eSkills Malta“	
ДЪРЖАВА	Малта
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Тази инициатива беше организирана от Фондация „eSkills Malta“ в сътрудничество с местни неправителствени организации и читалища/обществени центрове. Тя се проведе в различни населени места в Малта, включително Валета и Биркиркара, през цялата 2022 г. Програмата имаше за цел да подобри дигиталната грамотност сред жените, особено тези от маргинализирани общности, за да се увеличат възможностите им за заетост и самочувствието им при използването на дигитални инструменти.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	• Преодоляване на дигиталното разделение сред жените в Малта чрез предоставяне на базови и напреднали дигитални умения; • Осигуряване на необходимите знания на участничките за достъп до онлайн услуги и ресурси; • Насърчаване на равенството между половете в дигиталното образование и работната сила; • Насърчаване на жените да използват дигитални инструменти за предприемачество и ангажираност в общността.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	• Жени на възраст 20–50 години, предимно от общности в неравностойно положение или от селски райони; • Участничките включваха домакини, безработни жени и амбициозни (бъдещи) предприемачи.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	120
МЕТОДОЛОГИИ	• Смесено учене (blended learning) чрез присъствени уъркшопове (работилници) и онлайн сесии; • Менторство от връстници (peer mentoring) за насърчаване на сътрудничеството и споделяния учебен опит; • Учение, ориентирано към задачи (task-oriented learning), фокусирано върху практически умения като създаване на автобиографии (CV), управление на профили в социалните мрежи и използване на онлайн платформи за търговия

ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	- Въвеждащи уъркшопове (работилници): Обхванаха основни компютърни операции, сърфиране в интернет и комуникация по имейл; - Обучение по предприемачество: Фокусирано върху използването на платформи за електронна търговия като Etsy и Shopify за стартиране на малък бизнес; - Управление на социални медии: Обучение за работа с платформи като Facebook и Instagram за изграждане на личен бранд (персонален брандинг) и популяризиране на бизнеса; - Сесии за финансова грамотност: Безопасно използване на онлайн банкиране и дигитални платежни системи; - Представяне на проекти (Showcase): В края на програмата участничките представиха своите дигитални проекти, като например онлайн портфолиа или бизнес идеи.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	- Финансови ресурси: Подкрепен от правителствени грантове (субсидии) и частни спонсори; - Човешки ресурси: Фасилитаторите включваха ИТ професионалисти, експерти по социални медии и кариерни консултанти (коучове); - Материални ресурси: Лаптопи, интернет връзка и отпечатани ръководства на английски и малтийски език.
ИНСТРУМЕНТИ	- Дигитални инструменти като Canva, Google Workspace и Trello за управление на задачи и създаване на съдържание; - Платформи на социалните медии за демонстрации в реално време; - Инструменти за видеоконференции за онлайн обучителни сесии
РЕЗУЛТАТИ	90% от участничките отчитат повишено самочувствие (увереност) при използването на дигитални инструменти; - Няколко участнички стартираха малък онлайн бизнес, включително за ръчно изработени продукти (handmade) и дигитални услуги; - По-висока информираност сред участничките относно онлайн безопасността и поверителността на данните; - По-силно сътрудничество между Фондация „eSkills Malta“ и местните неправителствени организации за репликиране (мултиплициране) на инициативата в други общности.

“Creative Writers” Creative Writing Workshops Работилници по творческо писане „Креативни писатели“	
COUNTRY	Poland
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Работилниците се проведеха в местна библиотека, където младите хора имаха възможност да развият своите умения за писане в приятелска атмосфера.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Целта на работилниците беше да насърчат участниците да изразят себе си чрез писане и да развият своите повествователни (наративни) умения.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Целевата група са младежи на възраст 13–18 години, които се интересуват от литература и писане.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	В уъркшоповете (работилниците) взеха участие двадесет участници.
МЕТОДОЛОГИИ	Използвани бяха различни методи, включително: • Групова работа; • Творчески упражнения • Дискусии за литература.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	Основните дейности включваха: • Писане на кратки разкази; • Създаване на герои и диалози; • Представяне на собствени текстове
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	Използвани бяха следните ресурси: • Финансови: средства за материали за писане; • Човешки: фасилитатори (обучители) с опит в писането; • Материални: тетрадки, химикалки, материали за упражнения.
ИНСТРУМЕНТИ	• Учебни материали на хартиен носител; • Компютри за писане и редактиране на текстове
РЕЗУЛТАТИ	Участниците подобриха своите умения за писане, придобиха увереност при представянето на своята работа и създадоха нови познания.

PROGAMERS“ – Programme Gams

„PROGAMERS“ – Програмиране на игри

ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Работилниците се проведеха в местен образователен център, където младите хора имаха възможност да научат основите на програмирането на игри в интерактивна атмосфера.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Целта на работилниците беше да въведат участниците в света на създаването на игри и да развият техните технически умения и творческо мислене.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Целевата група са младежи на възраст 13–18 години, които се интересуват от технологии, компютърни игри и програмиране.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	В уъркшоповете (работилниците) взеха участие петнадесет участници.
МЕТОДОЛОГИИ	Използвани бяха различни методи, включително: - Групова работа; - Практически проекти; - Менторски сесии.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	Основните дейности включваха: - Създаване на прости игри с помощта на Scratch; - Сесии за проектиране на герои и нива; - Презентации на игрите, създадени от участниците.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	Използвани бяха следните ресурси: - Финансови: средства за софтуер и материали; - Човешки: фасилитатори (обучители) с опит в разработката на игри; - Материални: компютри, софтуер за програмиране на игри.
ИНСТРУМЕНТИ	Използваните инструменти включваха: - Софтуер Scratch за програмиране на игри; - Учебни материали в PDF формат.
РЕЗУЛТАТИ	Участниците придобиха умения за програмиране на игри, повишиха творчеството (креативността) си и подобриха способностите си за работа в екип. Много от тях изразиха желание да продължат да развиват уменията си в тази област.



„ECOFRIENDS” – warsztaty ekologiczne „ЕКОПРИЯТЕЛИ” – екологични работилници	
ДЪРЖАВА	Полша
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Работилниците се проведеха в местен парк, където младите хора научиха на практика за опазването на околната среда и устойчивото развитие.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Повишаване на екологичната осведоменост на участниците и развиване на умения, свързани с опазването на околната среда
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи на възраст 13–18 години, интересувачи се от екология и опазване на околната среда.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	20 участници.
МЕТОДОЛОГИИ	Групова работа; теренни проекти; дискусии и брейнсторминг.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	Почистване на парка и околността; засаждане на дървета и други растения; семинари за рециклиране и устойчивост.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	Финансово: средства за разсад и инструменти. Човешко: екологични експерти, водещи занятията. Материално: инструменти за засаждане и образователни материали.
ИНСТРУМЕНТИ	Образователни брошури; инструменти за засаждане и почистване.
РЕЗУЛТАТИ	Участниците придобиха практически умения за опазване на околната среда и повишиха екологичната си осведоменост. Много от тях изразиха интерес към участие в бъдещи екологични инициативи.



„PHOTOMASTERS” – warsztaty fotograficzne „ФОТОМАЙСТОРИТЕ” – фотографски работилници	
ДЪРЖАВА	Полша
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Работилниците се проведеха в културния център на града, където младите хора можеха да развият своите фотографски умения във вдъхновяваща среда.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Усвояване на основите на фотографията и развиване на креативност и артистични умения.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи на възраст 13–18 години, интересувачи се от изкуство и фотография.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	18 участници.
МЕТОДОЛОГИИ	Групова работа; практически дейности; анализ на снимки.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	Лекции за фотографски техники; фотосесии на открито; презентации и дискусии на творбите на участниците.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	Финансови: ресурси за наем на фотографска техника. Човешки: професионални фотографи като презентатори. Материални: фотоапарати, стативи и материали за презентации.
ИНСТРУМЕНТИ	Софтуер за редактиране на снимки; образователни брошури.
РЕЗУЛТАТИ	Участниците придобиха практически фотографски умения и повишиха увереността си в създаването и представянето на своите творби. Много от тях възнамеряват да продължат образованието си.



„THE LEADERS” – warsztaty umiejętności przywódczych „ЛИДЕРИТЕ” – семинари за лидерски умения	
ДЪРЖАВА	Полша
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Работилниците се проведеха в местен младежки център, където младите хора развиха лидерски умения в интерактивна и подкрепяща атмосфера.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Развиване на лидерски умения, особено комуникация, сътрудничество и вземане на решения.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи на възраст 13–18 години, заинтересовани от подобряване на междуличностните и лидерските умения.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	22 участници.
МЕТОДОЛОГИИ	Групова работа; симулации и ролеви игри; дискусии и брейнсторминг.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	Упражнения за комуникация и преговори; симулации на лидерски ситуации; презентации на групови проекти.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	Финансови: ресурси за образователни материали. Човешки: обучители с лидерски опит. Материали: материали за упражнения и флипчартове.
ИНСТРУМЕНТИ	Образователни брошури; оборудване за презентации, например проектор.
РЕЗУЛТАТИ	Участниците развиха лидерски умения, увереност в работата в екип и изградиха мрежа от контакти. Много от тях искат да се включат в лидерски дейности в своите училища и общности.

ESCAPE ROOM Ескейп стая (Стая за бягство)	
ДЪРЖАВА	Турция
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Ескейп стаята (стаята за бягство), посветена на климатичните промени, се проведе в младежки център в Позантъ, Турция, през април 2024 г. Тя беше организирана като уъркшоп (работилница) в сътрудничество с местни обучители като част от младежка инициатива, насочена към повишаване на информираността относно климатичните промени и устойчивото развитие. Събитието беше насочено към млади хора на възраст 15–25 години от различен произход.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Основната цел беше да се повиши информираността относно климатичните промени и да се даде възможност на участниците да разберат и да се справят с техните предизвикателства чрез интерактивно решаване на проблеми и работа в екип.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Целевата група се състоеше от млади хора на възраст 15–25 години, включително ученици/студенти, младежки работници и активисти, които се интересуват от въпросите на околната среда и устойчивото развитие.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	16
МЕТОДОЛОГИИ	Методологиите включваха: • Работа в екип; • Ролеви игри като учени в областта на околната среда или създатели на политики; • Пъзели и загадки за решаване на проблеми; Интерактивни задачи, симулиращи реални климатични предизвикателства, като намаляване на въглеродните емисии или управление на възобновяеми ресурси
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	• Въведение и инструктаж: Участниците се запознаха със сюжетната линия и правилата на ескейп стаята; • Решаване на загадки: Отборите дешифрираха кодове, решаваха ребуси и изпълняваха предизвикателства, свързани с темите за климатичните промени, като възобновяема енергия, въглероден отпечатък и управление на отпадъците; • Интерактивни задачи: Дейностите включваха сглобяване на модел на устойчив град и определяне на приоритетни действия за борба с глобалното затопляне; • Ролеви игри: Участниците влязоха в роли на учени или създатели на политики, за да решават съвместно сценарии, свързани с климата; • Рефлексия: дискусия за размисъл

ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	• Финансови ресурси: Ескейп стаята (стаята за бягство) беше финансирана от организацията. • Човешки ресурси: Екип от 5 фасилитатори (обучители), включващ 2 експерти по околна среда, 2 младежки работници и 1 координатор, управляваше дейността. • Материали / Реквизит: Реквизит и пъзели (напр. заключващи се кутии, карти и карти с улики), образователни материали за климатичните промени, костюми за ролеви игри, проектор и декорации за създаване на потапяща (завладяваща) среда.
ИНСТРУМЕНТИ	Инструменти: • Заключващи се кутии, ключове и кодови брави (катушари с комбинация) за пъзелите; • Карти и графики, изобразяващи климатични данни и глобални екологични тенденции; • Интерактивни реквизити, като модели на възобновяема енергия и рециклируеми материали. Дидактическа подкрепа: • Информационни материали за раздаване (дидактически материали) и карти с улики, съдържащи факти за климатичните промени; • Дигитален проектор за показване на мултимедийно съдържание, като видеоклипове и инфографики; • Ръководства за фасилитатора за предоставяне на подсказки и гарантиране, че дейността съответства на учебните цели.
РЕЗУЛТАТИ	Участниците придобиха по-дълбоко разбиране за климатичните промени, техните причини и потенциални решения. Те подобриха своите умения за работа в екип, решаване на проблеми и критично мислене, като същевременно развиха чувство за отговорност и мотивация за предприемане на действия в подкрепа на екологичната устойчивост. Много от тях изразиха повишен интерес към прилагането на екологични практики и участие в последващи инициативи за околната среда.

PROJECT CYCLE MANAGEMENT FOR EU GRANT FUNDS УПРАВЛЕНИЕ НА ПРОЕКТНИЯ ЦИКЪЛ С БЕЗВЪЗМЕЗДНИ СРЕДСТВА ОТ ЕС	
ДЪРЖАВА	Турция
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Тази курсова програма, планирана за посрещане на нуждата от квалифициран персонал в разработването и изпълнението на проекти и за повишаване на качеството на провежданите проекти, има за цел да повиши знанията и уменията на участниците при подготовката на проекти за национални и международни грантови програми в обхвата на матрицата на логическата рамка чрез провеждане на анализ на проблемите и нуждите.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Участниците да могат да разпознават концепциите за проектния цикъл; да анализират проблеми, заинтересовани страни, цели и стратегии, като разпознават методите за анализ на проблеми, заинтересовани страни, цели и стратегии, подходящи за структурата на проекта; да придобият способността да изготвят обосновката, подход и целите на проекта в съответствие с правилата.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Участници на възраст най-малко 18 години, които се интересуват от фондовете на ЕС
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	12
МЕТОДОЛОГИИ	Темите в програмата се предават на участниците с помощта на активни методи и техники за преподаване, базирани на участието на обучаемите, като дискусия, въпрос-отговор и брейнсторминг (мозъчна атака), придружени от Power Point презентации в компютърна среда.
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	• Матрица на логическата рамка; • Примерни проектни заявления (приложения); • Работа в рамките на уъркшоп (работилница); • Групова работа за практическо изготвяне на проекти; • Оценка на извършената работа.
ИНСТРУМЕНТИ	Инструменти: • Лекционни материали (записки), подготвени от учителите; • Компютър; • Проектор. Дидактическа подкрепа: • По време на курса често се включваше групова работа; • При груповата работа в класната стая се сформираха малки групи и се изготвяше примерен проект;

	Примерният проект, подготвен от всяка група, се представяше пред класа, оценяваше се и пропуските на обучаемите бяха отстранявани (допълвани).
РЕЗУЛТАТИ	Участниците придобиха информираност относно проектите на ЕС и усвоиха знания за изграждането на съзнателно управление на проектния цикъл. Те се научиха как да дефинират проблема чрез създаване на матрица на логическата рамка, да извършват анализ на нуждите и да разработват проектна идея, базирана на нуждите.



ARDUINO PROGRAMMING DEVELOPMENT AND ADAPTATION РАЗРАБОТКА И АДАПТИРАНЕ НА ПРОГРАМИРАНЕ НА ARDUINO	
ДЪРЖАВА	Турция
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Програмирането на Arduino е софтуерен и хардуерен метод. Софтуерно базираните приложения, разработени от хора за търговски цели, хоби или по философията „Направи си сам, са важни по отношение на приноса им за нашата страна.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Целта на тази програма е отделните лица съзнателно да програмират развойни платки Arduino и др.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	Целта е да се използват елементи на електронни схеми с ARDUINO в електронни схеми в съответствие с каталожната информация, както и да се разработват приложения с използване на развойната платка ARDUINO.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи на възраст между 16 и 25 години.
БРОЙ УЧАСТНИЦИ	12
МЕТОДОЛОГИИ	При преподаването на предметите бяха прилагани основно методи и техники, насочени към придобиване на професионална компетентност. Обяснение, Въпрос-отговор, Групова работа, Дискусия, Изследване, Практика
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	• Електроника с ARDUINO • Структура и език за програмиране на ARDUINO • Приложения на ARDUINO • Aplikacje ARDUINO • Финансови ресурси: Обучението по програмиране на Arduino се осигурява от организацията за неформално образование. • Човешки ресурси: Екип от 3 души управляваше дейността: 1 специалист по програмиране на Arduino, 2 младежки работници и 1 координатор
ИНСТРУМЕНТИ	• ARDUINO IDE (среда за разработка) • Компютърна клавиатура • Мишка, Подложка за мишка (Пад), Слушалки, Микрофон, Тонколони (Високоговорител) • Операционна система, Офис софтуер, Принтер • Скенер, Проектор, Пойнтер (Лазерна показалка), Баркод четец • Преносим (Външен) диск, CD/DVD • Уебкамера, Фотоапарат, Видеокамера • Програма за създаване на диаграми, DVI конвертор • HDMI конвертор, PATA конвертор, USB конвертор, Факс • Копирна машина (Копир) • Флаш памет, Четец за карти • Твърд диск, Захранващ кабел • Удължител, Разклонител (Групов контакт),

	Мултиплексор • USB кабел за данни, VGA кабел за данни, DVI кабел за данни • HDMI кабел за данни, IEEE 1394 (FireWire) кабел за данни • Интернет връзка, Безжичен модем, Телефон • Мобилен телефон • Непрекъсваемо захранващо устройство (UPS) • Офис консумативи • Канцеларски материали
РЕЗУЛТАТИ	Извършва основни измервателни операции. Създава (установява) верига за постоянен ток. Разпознава структурата и видовете аналогови схемни елементи и избира схемния елемент с желаните свойства.



ASTRONOMY, AVIATION AND SPACE WORKSHOP РАБОТИЛНИЦА ПО АСТРОНОМИЯ, АВИАЦИЯ И КОСМОС	
ДЪРЖАВА	Турция
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Запознаване с научната област на астрономията, с учените, свързани с историята на астрономията, да разберат историята на авиацията по света и в Турция и да получат определена информация за космическите изследвания.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	• Да се осъзнае, че астрономията е клон на науката, възникнал в резултат на човешките нужди; • Да се разпознават важни учени, оставили своята следа в историята на астрономията, както и техните трудове; • Да се обясни теорията за Големия взрив (Big Bang) относно формирането на вселената; • Да се разпознават мерните единици за разстояние, които се използват обикновено в астрономията; • Да се разпознават основните инструменти, използвани в космическите изследвания; • Да се осъзнае значението на сателитите в живота.
ЦЕЛЕВА ГРУПА	Младежи на възраст между 16 и 25 години.
БРОЙ УЧАСТВИЦИ	15
МЕТОДОЛОГИИ	Повествователен метод (лекционен метод), Метод за решаване на проблеми, Метод „Покажи и направи“, Метод за индивидуално обучение (самостоятелно учене), Метод на казусите (анализ на казуси) и Демонстрационни методи
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	• История на астрономията; • История на авиацията по света и в Турция; • Вселена; • Космически науки и космически изследвания.
ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	• Финансови ресурси: Бюджетът за тази работилница (уъркшоп) се покрива от организацията за неформално образование. • Човешки ресурси: Екип от 4 души управляваше дейността: 2 експерти по физика и астрономия, 1 младежки работник и 1 координатор.
ИНСТРУМЕНТИ	• Инструменти за наблюдение • Видове телескопи
РЕЗУЛТАТИ	Младите хора, които разбират целта на астрономията, придобиха информираност и разбиране за естествените науки, научавайки за значението на физиката за природата и за законите, по които функционира вселената.

Effective and Fast Reading Workshop РАБОТИЛНИЦА ЗА ЕФЕКТИВНО И БЪРЗО ЧЕТЕНЕ	
ДЪРЖАВА	Турция
ОПИСАНИЕ И КОНТЕКСТ	Ефективното и бързо четене е техника, която съчетава много различни системи, за да може човек да чете бързо и да изчита много книги за кратко време. В работилницата по ефективно и бързо четене се провеждат различни обучения за повишаване на скоростта на четене на книги, като например бързо разбиране, осмисляне на прочетеното и концентрация.
ОСНОВНИ ЦЕЛИ	1. Разпознаване на техниките за ефективно и бързо четене; 2. Демонстриране на знания, умения и нагласи по отношение на разбирането, запомнянето, тълкуването и оценяването на прочетеното; 3. Способност за анализиране на ниво параграф и текст; 4. Способност за четене в съответствие с целта както в печатна, така е и в електронна среда; 5. Способност за критикуване на медийни текстове (като реклами, новини и др.) и използване на предварителни знания и опит за разбиране на прочетеното; 6. Способност за правене на сравнения между прочетените текстове (разказ, есе, вестник, списание и др.).
ЦЕЛЕВА ГРЕПА	Младежи на възраст между 15 и 18 години
БРОЙ УЧАСТИЦИ	10
МЕТОДОЛОГИИ	• Четене наум (тихо четене), Четене наглас; • Упражнения за очите, зрительно поле, техники за четене на блокове текст; • Бегло четене (Skimming), Сканиращо четене (Scanning); • Внимателно четене, Гъвкаво четене, Селективно (подборно) четене; Техники за ефективно четене
ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ	1. Индивидуални характеристики; 2. Пречки пред бързото четене (препятствия за скоростно четене); 3. Видове четене

ИЗПОЛЗВАНИ РЕСУРСИ	• Финансови ресурси: Бюджетът за тази работилница (уъркшоп) се покрива от организацията за неформално образование. • Човешки ресурси: Екип от 3 души управляваше дейността: 1 специалист по четене, 1 младежки работник и 1 координатор.
ИНСТРУМЕНТИ	• Книга, списание, брошура; • Презентация, филм; • Снимка / изображение.
РЕЗУЛТАТИ	РЕЗУЛТАТИ Фокусът и концентрацията на участниците се увеличиха. Уменията им за разбиране и осмисляне се подобриха. Паметта им се засили. Те се научиха да използват времето ефективно. Придобиха способността да работят бързо под напрежение. Речниковият им запас се разшири.





Funded by
the European Union



Онлайн ресурси по проект NONFORMAL

Директен достъп до материали и дигитални резултати



Интернет старница на проекта

<https://nonformal.eorodopi.eu/>

Материали от поректа

<https://nonformal.eorodopi.eu/materiali/>

NONFORMAL обучение

<https://nonformal.eorodopi.eu/training-course-nonformal/>

Оценка на въздействието

<https://nonformal.eorodopi.eu/o-vazdeistvie/>





NONFORMAL социални канали

Сканирайте QR кодовете за достъп до каналите на проекта



Facebook

<https://www.facebook.com/non.formal.project/>



Instagram

<https://www.instagram.com/non.formal.project/>



LinkedIn

<https://www.linkedin.com/company/nonformal-project/>



Project website

<https://nonformal.ecorodopi.eu/>



Funded by
the European Union



Партньорски организации:

- **Ecoworld Rhodopes (Bulgaria)**
- **MACTT Educational Group Ltd (Malta)**
- **POZANTI ILCE MILLI EGITIM MUDURLUGU (Türkiye)**
- **Fundacja Centrum Kreatywnych Inicjatyw Edukacyjnych (Poland)**



Funded by
the European Union

**Финансирано от Европейския съюз.
Изразените възгледи и мнения обаче са на авторите и
не отразяват непременно възгледите и мненията
на Европейския съюз
или на Центъра за развитие на човешките ресурси.**