



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ReFashionized

Fashion Evolution towards Sustainability

ΒΙΩΣΙΜΗ ΜΟΔΑ
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ
ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ
ΕΝΟΤΗΤΑ 5
ΑΠΟ ΥΡΝ



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης




Catwalk
Διερεύνηση Τέχνης Πολιτισμού

LOTTOZERO

CELLOCK
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY

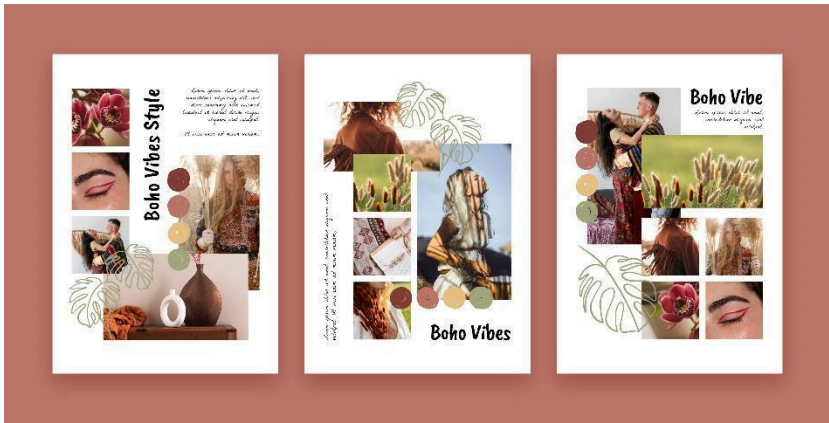
UNIVERSITAT
POLITÉCNICA
DE VALÈNCIA

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2: ΧΑΡΤΗΣ ΣΥΝΔΕΣΕΩΝ

Τίτλος Ενότητας	Ενότητα 5 Όχι Ακόμα Εκεί - Το Μέλλον της Βιώσιμης Μόδας
Αριθμός Δραστηριότητας	2
Τίτλος Δραστηριότητας	Χάρτης Συνδέσεων
Μέθοδος Δραστηριότητας	Δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου
Σχετικές Εικόνες	 <p>Πηγή: Freepik</p>
Υλικά	A3 χαρτί και ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι.
Στόχος αυτής της Δραστηριότητας	Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι συμμετέχοντες να ανακαλύψουν τις συνδέσεις που τους ενώνουν, δηλαδή τις πτυχές ή τα χόμπι που έχουν κοινά, ώστε να διευκολυνθεί η σχέση τους και να νιώσουν άνετα με την ομαδική εργασία κατά τη διάρκεια του υπόλοιπου εργαστηρίου.
Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> Αλληλεπίδραση με άλλους συμμετέχοντες για τη δημιουργία μιας εμπειρίας συν-μάθησης,

	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης μέσω της συσχέτισης λέξεων-κλειδιών με γεγονότα και γεγονότα, • Ενίσχυση της δημιουργικότητας μέσω της μεθόδου παιχνιδοποίησης.
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	15 λεπτά
Προετοιμασία	Ο εκπαιδευτής θα χρειαστεί μόνο φύλλα χαρτιού A3 και μαρκαδόρους διαφόρων χρωμάτων.
Εφαρμογή	<p>Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε μικρές ομάδες των 6-8 ατόμων (ο αριθμός αυτός μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με το συνολικό μέγεθος της ομάδας).</p> <p>Μοιράστε 1 φύλλο χαρτί σε κάθε ομάδα και ένα μαρκαδόρο διαφορετικού χρώματος σε κάθε συμμετέχοντα της ίδιας ομάδας.</p> <p>Στη συνέχεια, ο εκπαιδευτής προχωρά στην εξήγηση του τι είναι ο Χάρτης Συνδέσεων και πώς θα τον πραγματοποιήσουν. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να γράψουν το όνομά τους στο χαρτί και να το περικλείσουν σε έναν κύκλο, γύρω από τον οποίο θα πρέπει να γράψουν τα προσωπικά τους ενδιαφέροντα, τα χόμπι τους, τις αγαπημένες τάσεις της μόδας, τους αγαπημένους σχεδιαστές μόδας, τους μελλοντικούς τους στόχους κ.λπ. οτιδήποτε τους έρχεται στο μυαλό και τους αντιπροσωπεύει. Προτείνεται να ενθαρρυνθούν οι συμμετέχοντες να βρουν στοιχεία για τον εαυτό τους που μπορούν να συνδεθούν με τη μόδα.</p> <p>Αφού γράψουν τα πάντα, θα πρέπει να κοιτάξουν τα χόμπι των άλλων συμμετεχόντων, να τραβήξουν μια γραμμή μεταξύ τους και να γράψουν σύντομα σχόλια στις γραμμές, για παράδειγμα, αν έχουν τον ίδιο αγαπημένο σχεδιαστή μόδας, μπορούν να γράψουν σε αυτή τη γραμμή ποια συλλογή μόδας τους άρεσε περισσότερο.</p> <p>Μόλις ολοκληρώσουν τον χάρτη, μπορούν να τον παρουσιάσουν στην υπόλοιπη τάξη, να συζητήσουν τις συνδέσεις που βρήκαν μεταξύ τους και να μοιραστούν τυχόν ενδιαφέροντες προβληματισμούς που είχαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας</p>

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4: ΣΥΛΛΟΓΗ ΒΙΩΣΙΜΗΣ ΜΟΔΑΣ


Τίτλος Ενότητας	Ενότητα 5 Όχι Ακόμα Εκεί - Το Μέλλον της Βιώσιμης Μόδας
Νούμερο Δραστηριότητας	4
Τίτλος Δραστηριότητας	Συλλογή Βιώσιμης Μόδας
Μέθοδος Δραστηριότητας	Δημιουργική και διερευνητική δραστηριότητα
Σχετικές Εικόνες	 <p>Πηγή: Freepik</p>
Υλικά	Φορητός υπολογιστής, σύνδεση στο Διαδίκτυο, οθόνη και βιντεοπροβολέας PowerPoint ή Carva (ή παρόμοιο), ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι , δείκτες
Στόχος της Δραστηριότητας	Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητα και την πρωτοτυπία τους για να δημιουργήσουν μια συλλογή μόδας σε μικρές ομάδες, χωρίς να γνωρίζουν τι σχεδιάζουν οι άλλοι μαθητές, έχοντας μόνο κοινή την αρχική ιδέα που σχετίζεται με τη βιωσιμότητα. Τέλος, θα πρέπει να δημιουργήσουν από κοινού ένα Πίνακα Διάθεσης με τα σχέδιά τους, μπορούν να συμπεριλάβουν ένα πλήθος στοιχείων στο έργο τους, όπως εικόνες έμπνευσης, γραφικά στοιχεία, κείμενο κ.λπ. Οι εκπαιδευόμενοι θα παρουσιάσουν το πίνακα διάθεσης τους στους υπόλοιπους

	συμμετέχοντες και στους εκπαιδευτικούς εξηγώντας τα σχέδια και τις αναφορές τους.
Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> Ενισχύουν τη δημιουργικότητα και ενθαρρύνουν την πρωτοτυπία, εργάζονται σε ομάδες και δεσμεύονται για καινοτομία. Ενισχύουν τη συνεργασία, την ομαδικότητα και το σεβασμό για τις ιδέες των συνομηλίκων τους Να μάθουν να διαχειρίζονται αποτελεσματικά το χρόνο για να ολοκληρώσουν με επιτυχία τη δραστηριότητα. Να βελτιώσουν την αποτελεσματική επικοινωνία για να επιτύχουν ένα καλό τελικό αποτέλεσμα σε αρμονία μεταξύ όλων των σχεδίων.
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	45 λεπτά
Προετοιμασία	Ο εκπαιδευτής θα πρέπει να εκτυπώσει πολλά αντίγραφα του ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΟΣ Ι και να μοιράσει μαρκαδόρους στα γραφεία των συμμετεχόντων. Ο εκπαιδευτής μπορεί επίσης να έχει έτοιμα διάφορα παραδείγματα πινάκων διάθεσης.
Εφαρμογή	<p>Πρώτα απ' όλα, ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει τον στόχο αυτής της πρακτικής και τον τρόπο με τον οποίο θα πραγματοποιηθεί.</p> <ol style="list-style-type: none"> Χωρίστε τη γενική ομάδα σε μικρές ομάδες των 6 έως 8 ατόμων. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν ως βάση της συλλογής μόδας τους μια σχετική πτυχή της βιωσιμότητας της μόδας, για παράδειγμα, τη βαφή με φυσικά υλικά (απόβλητα καφέ, λουλούδια, απόβλητα σταφυλιών κ.λπ.), τη μείωση των αποβλήτων υφασμάτων και της κατανάλωσης νερού κ.λπ. Οι εκπαιδευόμενοι θα πρέπει να συμφωνήσουν σχετικά με την κύρια έμπνευση για τη συλλογή τους. Μόλις αποφασιστεί η πηγή έμπνευσης, οι μαθητές θα πρέπει να χωριστούν και να αναζητήσουν εικόνες αναφοράς για να ξεκινήσουν τη φάση του σκίτσου. Κάθε εκπαιδευόμενος πρέπει να δημιουργήσει 1 σχέδιο μόδας εμπνευσμένο από το θέμα. Για να το κάνουν αυτό μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα σχήματα του

	<p>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΟΣ Ι ή να σχεδιάσουν πλήρως τα δικά τους σχέδια. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν σχεδιαστικό λογισμικό όπως Illustrator, Procreate κ.λπ. αν το προτιμούν.</p> <p>5. Μετά τα πρώτα 30 λεπτά, κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της 10 λεπτά για να μοιραστεί τα σχέδιά της και τις εικόνες αναφοράς για να δημιουργήσει ένα ελκυστικό και μοναδικό πίνακα διάθεσης στο PowerPoint ή στο Canva.</p> <p>6. Τέλος, κάθε ομάδα θα πρέπει να παρουσιάσει τον πίνακα διάθεσης στους υπόλοιπους συμμετέχοντες και τους εκπαιδευτικούς, εξηγώντας γιατί επέλεξαν το θέμα, ποιες ήταν οι εμπνεύσεις τους και τυχόν ενδιαφέρουσες σκέψεις που είχαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας</p>
--	---

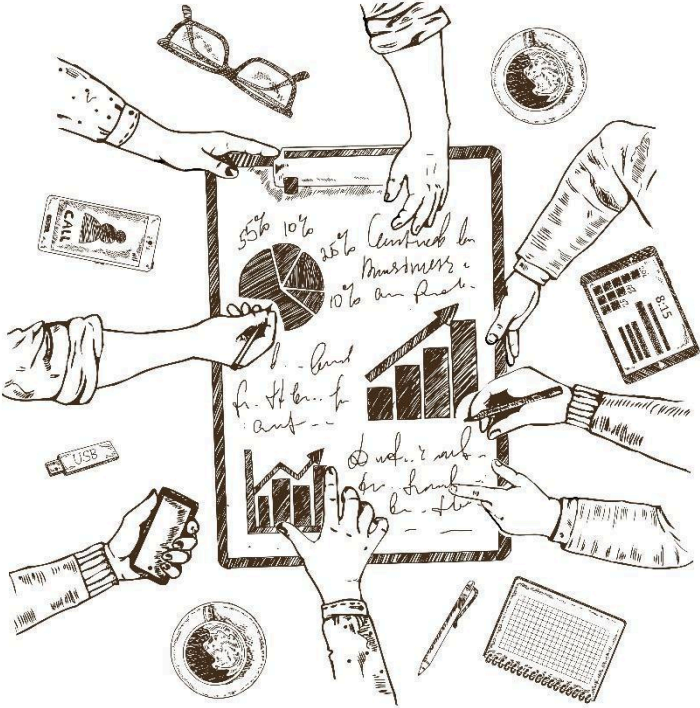
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6: ΣΧΈΔΙΟ ΜΟΔΑΣ ΜΕ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΎΝΗ

Τίτλος Ενότητας	Ενότητα 5 Όχι Ακόμα Εκεί - Το Μέλλον της Βιώσιμης Μόδας
Αριθμός Δραστηριότητας	6
Τίτλος Δραστηριότητας	Σχέδιο Νοημοσύνης με Τεχνητή Νοημοσύνη
Μέθοδος Δραστηριότητας	Δημιουργική δραστηριότητα και διάλογος

<p>Σχετικές Εικόνες</p>	 <p>Πηγή: Εικόνα που δημιουργήθηκε με TN .</p>
<p>Υλικά</p>	<p>Φορητός υπολογιστής, σύνδεση στο Διαδίκτυο, οθονη και βιντεοπροβολέας, PPT ή Canva.</p>
<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας</p>	<p>Στόχος αυτής της πρακτικής είναι να χρησιμοποιήσουν οι νέοι τις νέες τεχνολογίες, όπως η τεχνητή νοημοσύνη, για να δημιουργήσουν μια ψηφιακή συλλογή μόδας.</p>
<p>Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Να μάθουν πώς να περιγράφουν συγκεκριμένα για να αποκτήσουν εικόνες παρόμοιες με την αρχική τους ιδέα. • Να ανακαλύψουν τις δυνατότητες της τεχνητής νοημοσύνης στον τομέα του σχεδιασμού μόδας. • Να αναπτύξουν δεξιότητες στη χρήση συγκεκριμένων λογισμικών και αλγορίθμων για τη δημιουργία σχεδίων μόδας, οι οποίες θα τους επιτρέψουν να εξερευνήσουν νέα εργαλεία και τεχνικές στη δημιουργική τους πρακτική.

	<ul style="list-style-type: none"> • Να ενθαρρυνθούν να προβληματιστούν κριτικά σχετικά με το ρόλο της τεχνητής νοημοσύνης στο σχεδιασμό μόδας, εξετάζοντας τα ηθικά, κοινωνικά και αισθητικά της ζητήματα.
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	15-30 λεπτά (ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων)
Προετοιμασία	//
Εφαρμογή	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει εν συντομία την καινοτομία του λογισμικού τεχνητής νοημοσύνης για τη δημιουργία εικόνων και συνεπώς σχεδίων μόδας. Ο εκπαιδευτής θα εξηγήσει επίσης τον στόχο αυτής της δραστηριότητας. 2. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αναζητήσουν στο Διαδίκτυο την αναζήτηση «Images generator bing» και να συνδεθούν χρησιμοποιώντας έναν λογαριασμό Microsoft. 3. Στην παραπάνω γραμμή αναζήτησης, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να περιγράψουν λεπτομερώς τη συλλογή μόδας που θέλουν να σχεδιάσουν. (Για παράδειγμα, για την εικόνα αυτής της δραστηριότητας, έχει γραφτεί: «Σχεδιάστε 3 μακριά και κομψά φορέματα για πάρτι που παρελαύνουν σε μια πασαρέλα, η οποία έχει λάμψη, διαφάνεια και είναι επηρεασμένη από την Iris van Herpen»). 4. Οι συμμετέχοντες πιθανότατα θα τροποποιήσουν την περιγραφή για να επιτύχουν αποτελέσματα πιο κοντά στην ιδέα ή τις προσδοκίες τους, ενώ θα πρέπει να καταγράψουν και να επικολλήσουν σε ένα PPT ή Canva την περιγραφή της αναζήτησης και την εικόνα που προκύπτει σε κάθε περίπτωση. 5. Μετά από 8 λεπτά, οι συμμετέχοντες μπορούν να ετοιμάσουν μια σύντομη παρουσίαση σε Canva ή PPT και να την παρουσιάσουν μπροστά στους υπόλοιπους συμμαθητές τους. Θα πρέπει να παρουσιάζει τις εικόνες που δημιουργήθηκαν από την TN και τις περιγραφές που χρησιμοποιήθηκαν για την απόκτησή τους. 6. Τέλος, ο εκπαιδευτής μπορεί να ξεκινήσει μια συζήτηση σχετικά με τις απόψεις των συμμετεχόντων για αυτά τα νέα εργαλεία στον κλάδο της μόδας. Μπορούν επίσης να εκφράσουν τη γνώμη τους σχετικά με την ποιότητα των εικόνων, αν βρίσκουν λάθη ή αν πιστεύουν ότι θα ήταν εφικτό να γίνουν τα σχέδια στην πραγματικότητα.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 9: ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΣΑΣ ΜΟΝΤΕΛΟ ΣΤΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ ΤΗΣ ΜΟΔΑΣ



Τίτλος Ενότητας	Ενότητα 5 Όχι Ακόμα Εκεί- Το Μέλλον της Βιώσιμης Μόδας
Αριθμός Δραστηριότητας	9
Τίτλος Δραστηριότητας	Σχεδιάστε το επιχειρηματικό σας μοντέλο στη βιομηχανία της μόδας
Μέθοδος Δραστηριότητας	Δημιουργική δραστηριότητα και συζήτηση
Σχετικές εικόνες	 <p>Πηγή: Freepik</p>

Υλικά	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II , στυλό, μαρκαδόροι, σημειώσεις post-it, PowerPoint ή Canva, φορητός υπολογιστής, σύνδεση στο Διαδίκτυο, οθόνη και προβολέας
Στόχος αυτής της Δραστηριότητας	Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι οι συμμετέχοντες να εφαρμόσουν την κατάρτιση που έλαβαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, δουλεύοντας σε μικρές ομάδες για να δημιουργήσουν ένα επιχειρηματικό σχέδιο για μια βιώσιμη μάρκα μόδας ή ένα επιχειρηματικό μοντέλο.
Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • Να εφαρμόσουν τις θεωρητικές έννοιες που διδάχθηκαν στο εργαστήριο σε ένα πρακτικό επιχειρηματικό σενάριο, το οποίο θα τους επιτρέψει να εδραιώσουν την κατανόηση και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. • Να ασκήσουν τη δημιουργικότητά τους στο σχεδιασμό μιας βιώσιμης μάρκας μόδας, λαμβάνοντας υπόψη πτυχές όπως ο σχεδιασμός του προϊόντος, η επωνυμία και η εμπειρία του πελάτη. • Να αποκτήσουν βαθύτερη κατανόηση των αρχών της βιωσιμότητας στη βιομηχανία της μόδας. • Προωθήστε τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων, οι οποίοι θα συνεργαστούν για την ανάπτυξη ενός συνεκτικού επιχειρηματικού σχεδίου, αξιοποιώντας τα ατομικά πλεονεκτήματα κάθε μέλους της ομάδας.
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	45 λεπτά
Προετοιμασία	Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να εκτυπώσει πολλά αντίγραφα του ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΟΣ II και να μοιράσει τους μαρκαδόρους και τις αυτοκόλλητες σημειώσεις στα γραφεία των συμμετεχόντων.
Εφαρμογή	<p>Εξηγήστε στους μαθητές τον στόχο της δραστηριότητας.</p> <p>Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες των 6-8 ατόμων και συζητούν στην ομάδα τους τι είδους εταιρεία θέλουν να δημιουργήσουν.</p>

	<p>Θα πρέπει πρώτα να ξεκινήσουν με την ενότητα «Προτάσεις αξίας» για να ορίσουν τι είναι η εταιρεία τους και ποια αξία προσφέρει στον τομέα.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις αυτοκόλλητες σημειώσεις για να συμπληρώσουν τα κενά του επιχειρηματικού σχεδίου. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Διαδίκτυο για να αναζητήσουν τυχόν ερωτήσεις που μπορεί να έχουν, καθώς και για να αντλήσουν έμπνευση από άλλες μάρκες μόδας.</p> <p>Όταν συμπληρώσουν όλους τους χώρους, θα μπορούν να μεταφέρουν τις λύσεις τους σε μια παρουσίαση PPT ή Canva, να προσθέσουν σχεδιασμό και να την κάνουν πιο εντυπωσιακή.</p> <p>Τέλος, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει το επιχειρηματικό της σχέδιο μπροστά στους συμμαθητές της, τονίζοντας τις πιο σημαντικές και πρωτότυπες πτυχές του.</p>
--	---

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 11: ΜΠΑΛΕΣ ΓΝΩΜΗΣ

Τίτλος Ενότητας	Ενότητα 5 Όχι Ακόμα Εκεί - Το Μέλλον της Βιώσιμης Μόδας
Αριθμός Δραστηριότητας	11
Τίτλος Δραστηριότητας	Μπάλες Γνώμης
Μέθοδος Δραστηριότητας	Ανατροφοδότηση

Σχετικές Εικόνες	 <p>designed by  freepik.com</p> <p>Πηγή: Freepik</p>
Υλικά	2 μπάλες διαφορετικού χρώματος
Στόχος αυτής της Δραστηριότητας	<p>Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι οι συμμετέχοντες, που στέκονται σε κύκλο, να δώσουν τυχαία ο ένας στον άλλον 2 μπάλες διαφορετικού χρώματος, με τη μία να λέει μια θετική πτυχή του εργαστηρίου και την άλλη να λέει μια πτυχή που πρέπει να βελτιωθεί. Με αυτόν τον τρόπο, οι συμμετέχοντες θα εκφράσουν τις απόψεις τους με χαλαρό και διασκεδαστικό τρόπο.</p>
Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> • να ενισχύσει τις δεξιότητες παρατήρησης, • ενισχύουν την κριτική σκέψη και τον αυτοαναστοχασμό, • αναστοχασμός σχετικά με τα διδάγματα που αποκομίστηκαν.
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	10 λεπτά

Προετοιμασία	<p>Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να έχει έτοιμες 2 μπάλες διαφορετικού χρώματος (ή 2 αντικείμενα που μπορούν να πεταχτούν σε διαφορετικά χρώματα). Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει επίσης να ελέγξει τη σύνδεση ενός υπολογιστή ή κινητού τηλεφώνου με ένα μεγάφωνο και να έχει έτοιμο ένα τραγούδι.</p>
Εφαρμογή	<p>Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να σηκωθούν και να σχηματίσουν έναν κύκλο, εξηγώντας τη σημασία κάθε χρωματιστής μπάλας: η μία μπάλα αντιπροσωπεύει μια θετική πτυχή του εργαστηρίου και η άλλη μια πτυχή που πρέπει να βελτιωθεί.</p> <p>Ο εκπαιδευτής δίνει τις μπάλες στους συμμετέχοντες και ξεκινά τον κύκλο, ενώ στο βάθος ακούγεται ένα τραγούδι. Οι συμμετέχοντες θα περάσουν τις μπάλες γύρω γύρω μέχρι ο εκπαιδευτής να σταματήσει τη μουσική. Όσοι κρατούν μια μπάλα, στη συνέχεια, θα μοιραστούν ένα σχόλιο σύμφωνα με την έννοια που τους έχει προηγουμένως αποδοθεί.</p> <p>Στη συνέχεια, η μουσική θα ξεκινήσει ξανά και οι συμμετέχοντες θα περάσουν ξανά τις μπάλες. Ο εκπαιδευτής μπορεί να το κάνει αυτό μέχρι το τέλος του τραγουδιού.</p>

Συνεργάτες:

[Jugend- & Kulturprojekt e.V](#) (Γερμανία) - Συντονιστής

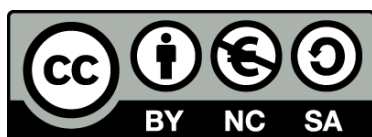
[Kainotomia & SIA EE](#) (Ελλάδα)

[Catwalk Project](#) (Ελλάδα)

[Lottozero Società Cooperative Sociale](#) (Ιταλία)

[Cellock LTD](#) (Κύπρος)

[Politecnica de Valencia](#) (Ισπανία)



© 2023. Το έργο αυτό διατίθεται με άδεια CC NC SA 4.0.



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο ΕΑΕΑ μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

Αριθμός αναφοράς έργου: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000101981