DIPUTACIÓN DE JAÉN

Jaenícolas

Cuchi

Que te diga...

CUADERNO de Formación F5.3.

Elaboración de proyectos europeos

www.dipujaen.es #Jaenícolas #CuchiQueTeDiga

Equipo F5.3.
Elaboración de proyectos europeos

Versión Digital

Los "Cuadernos F5" contienen contenidos de interés para la juventud. Además de ser una puesta en marcha de un Espacio Virtual de documentación en materia de Juventud con contenidos de interés para ell@s.

Edición y Promoción
Diputación de Jaén · Área de Juventud.

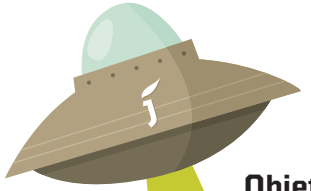
Autor
Juan León Morales
Educador Social por la UNED

Diseño y Maquetación
Juan Antonio Arroyo Poza

Coordinación
Antonio Lara Perales

Octubre 2021

Formación F5



Introducción

La formación es una herramienta para resolver problemas de la organización y las acciones formativas son instrumentos para construir soluciones a disfunciones organizacionales. La actualización de competencias y habilidades para la juventud y el tejido asociativo es necesario y es imprescindible para llevar la acción sociocultural en el territorio. El Plan F5 para el año 2021 de la Excma. Diputación Provincial de Jaén a través de su Área de Juventud y dirigida a la juventud jiennense y el tejido asociativo juvenil quiere dar cobertura a las necesidades formativas de este colectivo que lleva años sin ningún reciclaje por parte de las administraciones públicas. La detección de sus necesidades nos permite hacer una oferta de programación de actividades formativas adaptadas a la realidad de la juventud. Una renovada juventud giennense necesita estar preparad@s para hacer frente a los nuevos contextos desde los principios y valores de la juventud comprometida y con las competencias adecuadas. Por ello, en el Plan F5 se quiere abordar un modelo de "experiencias de aprendizaje", entendidas como procesos que ponen el foco en el aprendizaje significativo, continuo y transformador a partir de una multiplicidad de recursos y actividades abiertos a la interacción con el entorno desde la corresponsabilidad de todos l@s participantes jóvenes de la provincia de Jaén.

Objetivos

El objetivo general del Plan F5 es la formación del colectivo juvenil y del tejido asociativo joven de la provincia de Jaén en conocimientos, habilidades y actitudes, que mejoren sus competencias, colaborando así en su desarrollo personal en las áreas que se trabajen y la mejora de la realidad de la ciudadanía juvenil a través de la formación tematizada. Los objetivos específicos son: • Difundir y formar a la juventud jiennense en el conocimiento y buen uso de las TIC, TAC y TEP. • Iniciar una oferta de acciones formativas relacionadas con las metodologías innovadoras para l@s jóvenes. • Atender la demanda específica de la juventud giennense, en aquellas áreas que consideran necesarias para su mejora en competencias y habilidades. • Crear una oferta de videoconferencias temáticas con contenidos de interés para la juventud. • Crear una línea de publicaciones "Cuadernos F5" con contenidos de interés para la juventud. • Puesta en marcha de un Espacio Virtual de Documentación en materia de Juventud con contenidos de interés para ell@s.

Programa de Cuadernos de Formación

C.F.1. Educación para la Participación Juvenil.
C.F.2. Generación de ideas.
C.F.3. Elaboración de proyectos europeos.
C.F.4. Transformación social a través del voluntariado.
C.F.5. Educación Informal.
C.F.6. Animación Sociocultural y proyectos juveniles.

Índice

- 1.- Erasmus + Juventud 2021-2027.
- 2.- Acciones interesantes.
- 3.- Aterricemos: Cómo diseñar un Intercambio Juvenil.

1.- ERAMUS+ JUVENTUD (2021-2027)

El OBJETIVO GENERAL del programa es apoyar, a través del aprendizaje permanente, el desarrollo educativo, profesional y personal de las personas en el ámbito de la juventud, dentro de Europa y fuera de su territorio, contribuyendo así al crecimiento sostenible, al empleo de calidad y a la cohesión social, además de a impulsar la innovación y a fortalecer la identidad europea y la ciudadanía activa.

Los OBJETIVOS ESPECÍFICOS, promover la movilidad en el aprendizaje no formal e informal y la participación activa entre los jóvenes, así como la cooperación, la calidad, la inclusión, la creatividad y la innovación a nivel de las organizaciones y las políticas en la esfera de la juventud.

Las **PRIORIDADES** del nuevo programa son:

Inclusión y diversidad
El programa aspira a promover la igualdad de oportunidades y acceso, la inclusión, la diversidad y la equidad en todas sus acciones. Las organizaciones y los participantes con menos oportunidades son la razón de ser de estos objetivos y, con ellos en mente, el programa pone mecanismos y recursos a su disposición. A la hora de diseñar sus proyectos y actividades, las organizaciones deben adoptar un enfoque inclusivo, haciendo que sean accesibles para un abanico diverso de participantes: Discapacidades, problemas de salud, obstáculos vinculados a los sistemas de educación y formación.

Transformación digital
La crisis de la COVID-19 puso de relieve la importancia de la educación digital para la transformación digital que necesita Europa. En particular, subrayó la creciente necesidad de aprovechar el potencial que ofrecen las tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje, así como de desarrollar las capacidades digitales para todos y todas. El programa debe llegar a un grupo mayor de destinatarios, para lo que deben fomentarse el uso combinado de la movilidad física y el aprendizaje virtual y la cooperación virtual.

Medio ambiente y lucha contra el cambio climático
El medio ambiente y la acción por el clima constituyen prioridades clave para la Unión Europea, ahora y en el futuro. El programa será por tanto un instrumento clave para la creación de conocimientos, capacidades y actitudes en relación con el cambio climático y el desarrollo sostenible. El programa aumentará el número de oportunidades de movilidad en campos ecológicos orientados al futuro que fomenten el desarrollo de competencias e impliquen a los participantes en áreas temáticas estratégicas para el crecimiento sostenible de nuestro planeta, prestando especial atención al desarrollo rural (agricultura sostenible, gestión de recursos naturales, protección del suelo, agricultura biológica, etc.).

Participación en la vida democrática
El programa aborda la limitada participación de los ciudadanos en los procesos democráticos y su falta de conocimiento sobre la Unión Europea. El programa apoya la ciudadanía activa y la ética en el aprendizaje permanente; impulsa el desarrollo de competencias sociales e interculturales, el pensamiento crítico y la alfabetización mediática. Se da prioridad a los proyectos que ofrezcan oportunidades para la participación de las personas en la vida democrática, el compromiso social y cívico a través de actividades de aprendizaje formal y no formal.

2.- Acciones interesantes.

La **ESTRUCTURA** del Programa Erasmus+ es la siguiente:
Para cumplir sus objetivos, el programa Erasmus+ prevé algunas acciones para el período 2021- 2027, si bien nos centraremos en la que nos servirá como ejemplo para nuestro proyecto:

ACCIÓN CLAVE 1: MOVILIDAD DE LAS PERSONAS POR MOTIVOS DE APRENDIZAJE K152 INTERCAMBIOS JUVENILES.
En el marco de esta Acción, las organizaciones y grupos informales de jóvenes pueden recibir apoyo para llevar a cabo proyectos que aporten juntar a jóvenes de diferentes países para intercambiar y aprender fuera de su sistema educativo formal.

OBJETIVOS DE LA ACCION
Erasmus + apoya la movilidad del aprendizaje no formal de los jóvenes en forma de intercambios de jóvenes, con el objetivo de involucrar y empoderar a los jóvenes para que se conviertan en ciudadanos activos, conectarlos con el proyecto europeo y ayudar en la adquisición y desarrollo de competencias para la vida y su futuro profesional.
Más específicamente, los intercambios de jóvenes tienen como objetivo:
- impulsar el aprendizaje y el diálogo intercultural y el sentimiento de ser europeo;
- desarrollar las capacidades y actitudes de los jóvenes;
- reforzar los valores europeos y derribar los prejuicios y los estereotipos;
- concienciar sobre temas importantes desde el punto de vista social, estimulando así el compromiso con la sociedad y la participación activa.

¿QUÉ SON LOS INTERCAMBIOS JUVENILES?
Los intercambios de jóvenes son reuniones de grupos de jóvenes de al menos dos países diferentes que se reúnen por un breve período para ejecutar conjuntamente un programa de aprendizaje no formal (una combinación de talleres, ejercicios, debates, juegos de roles, simulaciones, actividades al aire libre, etc.) sobre un tema de su interés inspirado en las Metas de la Juventud Europea. El período de aprendizaje comprende la fase de preparación como la evaluación y el seguimiento posteriores al intercambio.

Las siguientes actividades no son elegibles dentro de los intercambios juveniles: viajes de estudios académicos; actividades de intercambio que deriven en beneficio económico; actividades de intercambio que puedan considerarse turísticas; festivales; viajes de vacaciones; giras de espectáculos, reuniones estatutarias, cursos de formación impartidos por adultos para jóvenes.

Visitas preparatorias:
Adicionalmente los proyectos pueden incluir visitas preparatorias, cuyo objetivo es garantizar actividades de calidad facilitando y preparando cuestiones administrativas, inspirando un clima de confianza y entendimiento y creando una sólida asociación entre las organizaciones y las personas involucradas. En el caso de intercambios de jóvenes con jóvenes con menos oportunidades, la visita preparatoria debe permitir garantizar que se pueden atender las necesidades específicas de los participantes. Las visitas preparatorias tienen lugar en el país de uno de las organizaciones de acogida antes del inicio de la actividad de Intercambio juvenil.

CRITERIOS DE ADMISIBILIDAD

Pueden ser organizaciones participantes:
- una organización, asociación u ONG sin ánimo de lucro; una ONG juvenil europea; una empresa social; un organismo público local, regional o nacional; un organismo con ánimo de lucro activo en la responsabilidad social corporativa.
- un grupo informal de jóvenes establecidas en un país del programa o en un país asociado vecino de la UE.

¿Quién puede presentar la solicitud?
Cualquier organización participante o grupo establecido en un país del programa puede presentar una solicitud en nombre de todas las organizaciones implicadas en el proyecto.

Número y perfil de las organizaciones participantes:
- Mínimo dos organizaciones participantes (al menos una organización de envío y una de acogida) de países diferentes.
- Actividades con países del programa: todas deben pertenecer a un país del programa.
- Actividades con países socios vecinos de la UE al menos una de un país del programa y una de un país asociado vecino de la UE.

Duración del proyecto
De 3 a 24 meses.

Lugar de celebración de la actividad
La actividad ha de desarrollarse en el país de una de las organizaciones que participen en ella (o en varios, en el caso de actividades en itinerancia).

Duración de la actividad
De 5 días a 21 días, sin contar los días de viaje.

¿Dónde se solicita?
A la Agencia Nacional del país donde esté establecida la organización solicitante.

Elegibilidad de los/as participantes y número
- Jóvenes de entre 13 y 30 años que residan en el país de la organización de envío o de acogida.
- Los líderes de grupo y los facilitadores que participe deben tener al menos 18 años.
- Mínimo 16 y máximo 60 (sin incluir al/los líderes de grupo).
- En intercambios con "solo" jóvenes con menos oportunidades, mínimo de participantes es 10.
- Mínimo dos grupos de jóvenes de dos países diferentes.
- Cada grupo debe tener al menos un líder de grupo.
- Máximo un facilitador por actividad.

Visita Preparatoria
- Lugar (es) de la actividad: La actividad debe tener lugar en el país de una de las organizaciones de acogida.
- Participantes elegibles: Representantes de las organizaciones participantes, facilitadores, líderes de grupo y jóvenes que participen en la actividad principal.

VÍAS DE ACCESO

Proyectos Estándar: brindan a las organizaciones solicitantes y a los grupos informales de jóvenes la oportunidad de implementar una o varias actividades juveniles durante un período de 3 a 24 meses. Son la mejor elección para las organizaciones que prueban Erasmus + por primera vez, para aquellas que desean organizar un proyecto único y / o un número limitado de actividades.

Proyectos Acreditados: Están abiertos solo a organizaciones que posean una acreditación Erasmus en el ámbito de la juventud. En especial en el capítulo de financiación les permite recibir financiación de forma regular para actividades de movilidad que contribuyan a la implementación gradual de su plan de acreditación.

CONVOCATORIAS (2021)

- el 11 de mayo a las 12.00.00 (mediodía, hora de Bruselas) para proyectos que empiecen entre el 1 de agosto y el 31 de diciembre de ese mismo año;

- el 5 de octubre a las 12.00.00 (mediodía, hora de Bruselas) para proyectos que empiecen entre el 1 de enero y el 31 de mayo del año siguiente.

FINANCIACIÓN

Apoyo a la organización:

- Costos directamente relacionados con la realización de la movilidad.
- Regla de asignación: nº participantes, excluyendo líderes de grupo, personas acompañantes y facilitadores.
- 100 € por participante.

Viaje

- Gastos de viaje de los participantes, incluidos acompañantes y facilitadores, desde el lugar de origen al de la actividad y regreso.
- Regla de asignación: en función de la distancia y nº de personas (https://erasmus-plus.ec.europa.eu/resources-and-tools/distance-calculator).
- En itinerantes, el solicitante debe sumar las distancias entre lugares individuales y elija la banda de distancia correspondiente al total.

Apoyo individual

- Costes asociados a la estancia.
- Regla de asignación: basada en la duración de la estancia por participante, incluidos los líderes de grupo, acompañando personas y facilitadores (si es necesario), incluyendo también un día de viaje antes de la actividad y otro después, y hasta cuatro días adicionales para los participantes que reciben una subvención para DE.
- En España 34 € por día por participante.

Apoyo a la Inclusión

- Gastos relacionados con la organización de actividades de movilidad para los participantes con menos oportunidades. Regla de asignación: nº de participantes con menos oportunidades, excluyendo líderes, acompañantes y facilitadores. 100 € por participante.
- Costes adicionales relacionados directamente con los participantes con menos oportunidades y sus acompañantes (incluidos los costes de viaje y estancia, si están justificados y a condición de que no se solicite una subvención para estos participantes a través de las categorías presupuestarias «viajes» y «apoyo organizativo»). 100% gastos subvencionables.

Apoyo para la Visita Preparatoria

- Costes para la implementación de la VP incluidos viajes y estancia.
- Regla de asignación: excluye a participantes de la organización de acogida. Máximo a financiar 1 participante por organización por VP.
- Sin límite para la participación de facilitadores en la actividad principal.
- Condicional: debe justificarse la necesidad de la VP.
- 575€ por participante..

Costes excepcionales
- Costes generados por facilitar una garantía financiera: 80% costes subvencionables.
- Costes adicionales de viaje: 80% costes subvencionables.
- Costes de visado y relacionados con el visado, permisos de residencia, vacunas, certificados médicos: 100% costes subvencionables.
Financiación: costes reales.
Regla de asignación: debe estar justificado por el solicitante y aprobado por la Agencia Nacional.

CRITERIOS DE CONCESIÓN
- Pertinencia, Justificación e impacto. 30 puntos.
- Calidad en el diseño del proyecto. 40 puntos.
- Calidad de la gestión del proyecto. 30 puntos.

NOVEDADES
- Intercambios itinerantes.
- Aumento de hasta 4 días adicionales en viajes ecológicos.
- Se elimina el mínimo de 4 por grupo, luego es posible intercambios con 1, 2 ó 3 participantes, siempre que el total sumen 16.
- Reducción a 10 el número de participantes en el caso de intercambios "solo" con Jóvenes con Menos Oportunidades.
- Líderes: al menos uno por grupo.
- Facilitadores: máximo uno por actividad.

ESTÁNDARES DE CALIDAD
La ejecución de todos los proyectos que cuenten con el apoyo de esta acción debe seguir las normas de calidad Erasmus Juventud para organizar actividades de movilidad educativa de gran calidad. Estas normas abarcan los principios básicos de la acción, así como prácticas de ejecución concretas para las tareas del proyecto, como por ejemplo la selección y preparación de participantes, la definición, evaluación y reconocimiento de los resultados de aprendizaje, la puesta en común de los resultados del proyecto, etc.
Las normas de calidad Erasmus Juventud están disponibles en el siguiente enlace: https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/sites/default/files/eac-a03-2020-erasmus-youth-qualitystandards_es.pdf.

Este documento está estructurado de la siguiente manera:
- Prioridades políticas en el ámbito de la juventud:
    - Importancia de la Estrategia de la UE para la Juventud (2019-2027) y del cumplimiento de las 11 Metas de la Juventud Europea.
- Principios básicos:
    - Inclusión y diversidad.
    - Medioambiente sostenible.
    - Transición Digital: Cooperación virtual, movilidad virtual y movilidad combinada.
    - Participación activa en la red de organizaciones Erasmus.
- Gestión de la calidad.
- Actividades de aprendizaje de calidad.
- Compartiendo resultados y conocimiento sobre el Programa.

¿QUÉ ES Y QUÉ NO ES UN INTERCAMBIO JUVENIL?

Un intercambio ofrece a grupos de jóvenes procedentes de diferentes países, la posibilidad de encontrarse y de conocer mejor sus culturas respectivas. Los grupos planifican juntos el intercambio en torno a un tema de interés mutuo.

Un proyecto de intercambio juvenil comprenderá las siguientes etapas

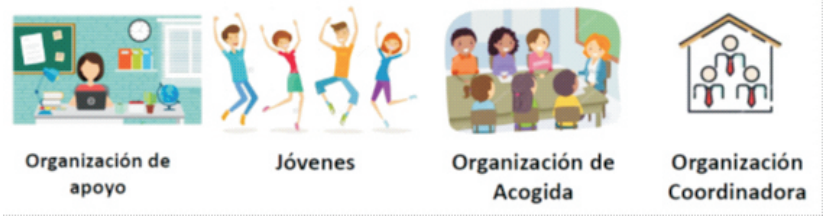
- Preparación: incluir las disposiciones prácticas, la selección de los participantes, la puesta en marcha de los acuerdos con los socios y los jóvenes, la preparación intercultural/ lingüística relacionada con las tareas de los asistentes antes de la salida.
- Realización de las actividades de movilidad
- Seguimiento: incluyendo la evaluación de las actividades, el reconocimiento formal (si es aplicable), del aprendizaje de los voluntarios durante la actividad, así como la difusión y uso de los resultados de los proyectos.

Durante el intercambio juvenil, los participantes llevan a cabo conjuntamente un programa de trabajo combinación de talleres, ejercicios, debates, simulaciones, actividades al aire libre, etc.) diseñados y preparados por ellos antes del intercambio.

No se consideran intercambios las siguientes actividades:

- Viajes de estudios académicos.
- Actividades de intercambio que deriven en beneficio económico.
- Actividades de intercambio que puedan ser considerados turismo.
- Festivales.
- Viajes de vacaciones.
- Giras de espectáculos.

Partes Implicadas



Los Proyectos

3.- Aterricemos: Cómo diseñar un Intercambio Juvenil.

GUIÓN PRÁCTICO DE PROYECTOS DE INTERCAMBIOS JUVENILES ERASMUS+

Aprender cómo diseñar y realizar un proyecto de Intercambio Juvenil

DURACIÓN DEL PROYECTO: De 3 a 24 meses.

La duración del proyecto NO es la duración de la actividad.

La duración del proyecto debe incluir el tiempo (después y antes de la actividad en sí) para:

1. Preparación del proyecto (antes).
2. Implementación del proyecto (actividad real).
3. Difusión (después).
4. Evaluación (después).

FASES DE INTERCAMBIO JUVENIL: BUENAS Y MALAS PRÁCTICAS

1. PREPARACIÓN

HACER

? Objetivos inteligentes.
- Compromiso.
- Adaptar.
- Visión macro.
- Delegación de tareas.
- Cooperación.
- Establecer fechas límite.
- Preparar a los participantes.
- Presupuesto.
- Comunidad local y los medios.
- Seguro.

NO HACER

?Crearse Falsas expectativas.
- Sobrecarga de trabajo.
- Hacerlo todo solos/as.
- Aplazar.
- Seleccionar al azar los/as participantes.
- Información engañosa.

2. IMPLEMENTACIÓN

HACER

-Información actualizada (Calidad > Cantidad).
- Pocas actividades.
- Tiempo de descanso (30 min).
- Actividades que estimulen la Mente
- Grupos pequeños.
- Tema relacionado con la edad de los/as participantes.
- La seguridad.
- Ubicación.
- Evaluación.
- Aprendiendo de culturas diferentes.
- Aprendizaje informal.

NO HACER

- No seguir el plan.
- Actividades no apropiadas para la edad.
- No poner etiquetas de nombre a los/as participantes.
- Falta de flexibilidad.

3. DIFUSIÓN

HACER

- Promoción a través de redes sociales y medios de comunicación.
- Talleres relacionados con el contexto local.
- Presentación del resultado a las autoridades y la comunidad.
- Comparte los resultados con las partes interesadas.
- Artículos en redes sociales.
- Cooperación con centros educativos.

NO HACER

- No difundir a todos/as.
- No ser realistas, exagerados y/o subestimados.
- Información confusa.
- Subestimar el poder de la difusión.

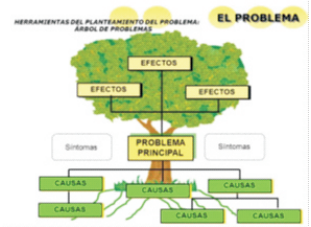
ANTES DE EMPEZAR A DISEÑAR UN PROYECTO...

- Estar motivado y conocer su motivación.
- Formar un equipo en el que confíes y con el que te guste trabajar.
- Elegir socios que conozcas personalmente (o crear una relación con socios en línea).
- Encontrar las necesidades de su grupo objetivo.
- Encontrar las necesidades de su comunidad.
- Ver qué tipo de proyecto queréis hacer (Acción Clave) y leer los detalles específicos de la guía Erasmus+.

TÉCNICA GRUPAL: 20 – 5 – 1
(para concretar necesidades del grupo objetivo)

1. Escribe en un papel 20 palabras que te definan características personales).
2. Escoge las 5 más importantes para ti.
3. Transforma estas 5 palabras en 5 necesidades de desarrollo.
4. Selecciona una de estas 5 necesidades de desarrollo, la que es más importante para ti.
5. Discusión grupal sobre las necesidades comunes.

TÉCNICA EL ÁRBOL DE LOS PROBLEMAS
(para transformar problemas en necesidades)



Técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual
se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa efecto.

1. Formular el problema central (TRONCO).
2. Las causas esenciales y directas del problema se ubican debajo del problema definido (RAÍCES). Las causas son las condiciones que determinan o influyen en la aparición del problema.
3. Los efectos se ubican sobre el problema central (COPA O FRUTOS). Se refieren a las consecuencias e impacto producidas por el problema.
4. Lluvia de ideas: Relacionar las causas y los efectos

IDEAS PARA NUESTRO PROYECTO.

>>>>

Objetivos generales Programa Erasmus + Juventud

? Mejorar el nivel de competencias y de capacidades básicas de los jóvenes.
- Promover su participación en la vida democrática de Europa y en el mercado de trabajo.
- Promover la ciudadanía activa, el diálogo intercultural y la integración social.
- Reforzar vínculos entre el ámbito de la juventud y el mercado de trabajo.
- Promover mejoras en la calidad del trabajo, mediante una mayor cooperación entre las organizaciones en el ámbito de l juventud y otras partes interesadas.
- Complementar las reformas de las políticas en las esferas local, regional y nacional.
- Apoyar el desarrollo de una política de juventud basada en el conocimiento y la experiencia.
- El reconocimiento del aprendizaje no formal e informal.
- Potenciar la dimensión internacional de las actividades juveniles.
- Potenciar el papel de los trabajadores y las organizaciones en el ámbito de la juventud como estructuras de apoyo para los jóvenes.

TIEMPO DE ESCRIBIR...

? Elegir un TEMA que le guste y que responda a las necesidades de su grupo objetivo, socios y comunidad involucrada.
- Hacer un ÁRBOL problemático.
- TRANSFORMAR el árbol del problema en un árbol de solución.
- Elegir los problemas y las NECESIDADES que se pueden responder con su proyecto, no tratar de cambiar la palabra con un proyecto, tratar de dar un pequeño paso hacia ese objetivo.
- PLANIFICAR sus objetivos, hacerlos S.M.A.R.T.
- Elegir ACTIVIDADES interactivas junto con su grupo objetivo.
- INVOLUCRAR a los accionistas y comunicarse con ellos.
- Hacer un plan de DIFUSIÓN y asegurarse de pensar fuera de la caja.
- Su IMPACTO debe ser sostenible a largo plazo.
- Presentar la SOLICITUD a tiempo.

ASEGURARSE:

- Divide la tarea clara entre sus socios inclúyalos en su acuerdo de socio).
- Te comunicas permanentemente con tu pareja: Skype, Facebook, Google Docs, correo electrónico, teléfono.
- Involucra a su grupo objetivo en todo el proceso: redacción, preparación e implementación.

LOS OBJETIVOS DEBEN SER S.M.A.R.T.:

Específico: apunte a un grupo específico, deje en claro lo que desea lograr.
Medible: cuantifique el número de participantes, el período de actividades.
Alcanzable: se puede lograr con los recursos proporcionados.
Realista: asegúrese de no preguntar lo imposible; el agua puede contener oro, pero no se puede transformar en oro.
Límite de tiempo: especifique un período de tiempo que establezca para lograr sus objetivos, comunicación, gestión de conflictos, cooperación, trabajo en equipo, confianza.

TEN EN CUENTA QUE VUESTRO PROYECTO DEBE:

- Responder a los objetivos de Erasmus +.
- Incluir a jóvenes con menos oportunidades.
- Ser escrito junto con sus socios.
- Responder a las necesidades de su comunidad y a las necesidades de los jóvenes.
- Ser creativo, innovador.
- La calidad siempre es mejor que la cantidad.
- Dar respuestas claras.
- Ofrecer ejemplos reales; no uses frases bonitas que no signifiquen nada.
- Mantener una conexión clara entre el propósito del proyecto, los objetivos, las actividades, los usos de los métodos y el impacto esperado.
- Describir algunos de los métodos que desea usar; asegúrese de usar métodos no formales.
- Ser claro, ser conciso.

+ info:
http://www.injuve.es/erasmusplus
https://europa.eu/youth/home_es

DIPUTACIÓN DE JAÉN

Jaenícolas

www.jaenicolas.es