



**PROGRAMMA DI  
FORMAZIONE  
ERASMUS+ PER YOUTH  
WORKER COINVOLTI  
CON GIOVANI CON  
DISABILITÀ**

**Progetto DIS-Abilities**



Co-funded by  
the European Union



# Partner del progetto



Les PEP 69/ML  
Lyon, France  
<http://www.lespep69.org/>



ACTION SYNERGY  
Athens, Greece  
<http://www.action.gr/>



SCIARA PROGETTI  
Fiorenzuola d'Arda, Italy  
<http://www.sciaraprogetti.com/>



FORMACION PARA EL  
DESARROLLO E INSERCION  
Málaga, Spain  
<https://defoin.es/>



# Indice

## **Introduzione: il progetto DIS-Abilities** 7

Il progetto DIS-Abilities 8

## **1 Scopri di più sul programma Erasmus+** 10

1.1 Introduzione agli scopi e agli obiettivi del modulo. 11

1.2. Che cosa è il programma Erasmus+ 11

1.2.1 Un po' di storia 11

1.2.2 Come viene gestito il programma Erasmus+ 12

1.2.3 Gli obiettivi generali del programma Erasmus+ 13

1.2.4 La strategia europea per la gioventù 14

1.2.5. La priorità dell'inclusione e della diversità 15

1.3. Disabilità, minori opportunità, emancipazione... Di cosa stiamo parlando? 17

1.3.1. Giovani con minori opportunità 17

1.3.2. Disabilità: una definizione internazionale 19

1.3.3. Disabilità attraverso il modello HDM-DCP 20

1.3.4 L'empowerment e gli interessati 21

1.3.5. Pratiche inclusive e partecipazione per tutti 22



1.4. Pratiche inclusive nel programma Erasmus+	22
1.4.1. Accesso più facile alle organizzazioni e alle persone	22
1.4.2 Aiuto finanziario	23
1.5. Utilità della partecipazione alle attività Erasmus+ per le persone con disabilità	24
1.6. Riferimenti	26

## **2 Da dove cominciare? 27**

2.1 Introduzione al modulo	28
2.2. Chi coordina i programmi Erasmus+?	28
2.3. Chi può presentare domanda e partecipare?	30
2.3.1. Presentare domanda come organizzazione	30
2.4. Azioni chiave Erasmus+ in dettaglio: quali azioni sono mirate?	31
2.4.1. Azione chiave 1: Mobilità per l'apprendimento degli individui	33
2.4.2 Azione chiave 2: Cooperazione tra organizzazioni e istituzioni	37
2.4.3 Azione chiave 3: Sostegno allo sviluppo delle politiche e alla cooperazione	42
2.5. Come scegliere?	42
2.6. Creazione della partnership	46
2.7. Come fare domanda?	49
2.8. Impostazione di un progetto	52
2.9. Riferimenti	54



## **3** **Introduzione alla creazione del progetto 57**

3.1	Introduzione al modulo	58
3.2	Scrittura di progetti per l'accessibilità	58
3.2.1	Considerazioni specifiche per le disabilità	59
3.3	Coinvolgere le voci dei giovani: suggerimenti per coinvolgere i giovani con disabilità nella scrittura del progetto	61
3.4	Creazione della struttura del progetto: costruzione di un quadro inclusivo	63
3.4.1	Pacchetti di lavoro (WP): suddivisione del percorso del progetto	63
3.4.2	Test pilota/Attività locali: spazi sicuri per la sperimentazione	64
3.4.3	Mobilità: ampliare gli orizzonti per tutti	64
3.4.4	Riunioni: la collaborazione semplificata	65
3.5	Budget per l'accessibilità	66
3.6	Presentazione del progetto: dare il meglio di sé	67
3.6.1	Adattare la propria visione: allineamento con le priorità del Paese target	68
3.6.2	Nozioni fondamentali amministrative: mettere i puntini sulle i	68
3.6.3	Accessibilità: un vantaggio competitivo	69



<b>4</b>	<b>Mettiamoci al lavoro: implementare le attività del progetto in modo accessibile</b>	<b>50</b>
	4.1 Introduzione al modulo	71
	4.2. Importanza della partecipazione inclusiva	71
	4.3. Principi di accessibilità e inclusione	73
	4.3.1 Le dimensioni dell'accessibilità e dell'inclusione	74
	4.4. Azioni chiave per il coinvolgimento attivo delle persone con disabilità fin dall'inizio	75
	4.5. Metodologie utilizzabili durante le attività del progetto Erasmus+	78
	4.6. Strumenti digitali che possono migliorare il coinvolgimento delle persone con disabilità durante l'implementazione delle attività del progetto Erasmus+	78
	4.6.1 Tecnologie assistive	79
	4.6.2 Strumenti di pianificazione e organizzazione	79
	4.6.3 Strumenti di comunicazione e collaborazione	80
	4.6.4. Strumenti di creazione di contenuti e apprendimento	80
	4.6.5 Strumenti di coinvolgimento e networking	81
	4.6.6 Strumenti di formazione e risorse	81
	4.6.7 Strumenti di feedback e valutazione	82
	4.7. Conclusioni	82
	4.8. Riferimenti	83
	<b>Conclusioni</b>	<b>84</b>



**Introduzione:**

# **Il progetto DIS- Abilities**

# Il progetto DIS-Abilities

Il progetto Different Inclusive Social Abilities (DIS-Abilities), formato da un consorzio europeo di quattro entità: Les PEP 69/ML (Francia), ACTION SYNERGY (Grecia), SCIARA PROGETTI (Italia) e DEFOIN (Spagna), è un progetto cofinanziato dall'Unione Europea nell'ambito del bando Gioventù.

DIS-Abilities cerca di contribuire a costruire un'Europa più inclusiva facilitando la conoscenza e l'accesso al programma Erasmus+ ai giovani con disabilità attraverso la cooperazione tra i settori sociale, sanitario e giovanile. Pertanto, durante tutto il progetto, il partenariato cerca la collaborazione tra professionisti, dirigenti, amministratori, ecc. del settore sociale e sanitario e professionisti del settore giovanile: animatori, youth worker, ecc.; nonché la partecipazione dei giovani con disabilità al programma Erasmus+ e alle sue attività.

Pertanto, il progetto DIS-Abilities ha i seguenti obiettivi:

- Formare professionisti del settore socio-sanitario alle tecniche di gestione dei progetti.
- Formare professionisti del settore sociale e sanitario nell'ambito della cooperazione transnazionale.
- Sostenere le organizzazioni giovanili nell'offerta di attività inclusive e nel miglioramento della qualità e dell'accessibilità dei programmi Erasmus+.
- Creazione di nuovi progetti Erasmus+ più inclusivi che tengano conto del mondo della disabilità.

E questi obiettivi si intendono raggiungere attraverso i seguenti risultati:

- Una guida per ispirare buone pratiche transnazionali basate su progetti Erasmus+ Youth di successo che coinvolgono giovani con disabilità.
- Formazione sulla gestione di progetti e sul lavoro con persone con disabilità per professionisti.
- Una campagna di sensibilizzazione rivolta ai giovani con disabilità.
- Elenco di raccomandazioni alle istituzioni politiche europee.

Inoltre, si intende raggiungere tali obiettivi anche attraverso l'attuazione di diverse attività quali:

- Una formazione per i professionisti del settore sociale e giovanile ad Atene, Grecia: nell'ottobre 2024 Atene riunirà diversi professionisti del settore sociale, sanitario e giovanile che lavorano con i giovani con disabilità per partecipare alla formazione sulla gestione di progetti per i giovani con disabilità sviluppata dal consorzio.
- Attività a livello nazionale con i giovani con disabilità: per avvicinarli al programma Erasmus+ e alle attività di gestione dei progetti, in modo che possano elaborare nuove idee progettuali e lavorarci.
- Mobilità dei giovani con disabilità in Spagna: coinvolgerà alcuni giovani con disabilità dei paesi partner (Francia, Grecia, Italia e Spagna) coinvolti nelle attività nazionali, affinché possano condividere i risultati delle loro attività, generare nuove idee progettuali comuni che potranno essere presentate in seguito e partecipare a un ambiente multiculturale nell'ambito del programma Erasmus+.
- Fase di mentoring: in cui il consorzio DIS-Abilities supporterà le organizzazioni e i giovani coinvolti nelle attività precedenti nella presentazione di un progetto inclusivo congiunto.
- Hackathon nazionali e internazionali: questi eventi si terranno con l'obiettivo di promuovere la collaborazione tra organizzazioni e giovani, affinché si possano discutere nuove idee e soluzioni.
- Conferenza finale in Francia: dove il progetto, le sue attività e i risultati saranno presentati a diversi stakeholder europei e nazionali.

Il presente documento intende essere uno dei risultati principali del progetto DIS-Abilities. Attraverso questo programma di formazione Erasmus+ per youth worker coinvolti con giovani con disabilità, ci si aspetta che i professionisti dei settori della gioventù, della salute e del sociale apprendano i principi di base del programma Erasmus+ e diversi modi per metterli in pratica con i giovani con disabilità, con l'obiettivo che da questa conoscenza ed esperienza emergano nuovi progetti inclusivi.



**Modulo 1:**

# **Scopri di più sul programma Erasmus+**

**Autore: LESPEP69**

# 1.1 Introduzione agli scopi e agli obiettivi del modulo.

Questo modulo mira a conoscere meglio l'Unione Europea e le finanze europee, e in particolare il programma Erasmus+. Mira a comprendere meglio le strategie e gli obiettivi europei, nonché a essere in grado di identificare i fondi direttamente collegati ai giovani con disabilità e, infine, comprendere più a fondo la strategia di inclusione e diversità di Erasmus+. Il secondo obiettivo principale di questo modulo è comprendere cosa sia l'inclusione, come definire la partecipazione dei giovani e come i fondi Erasmus+ potrebbero essere utilizzati per sviluppare migliori pratiche inclusive.

Al termine di questo modulo dovresti essere in grado di:

Scopri di più sull'Unione Europea

Comprendere meglio come vengono decisi i fondi europei e come accedervi  
Tenere presenti le strategie e le priorità generali stabilite dall'UE e in particolare dal programma Erasmus+

Avere un punto di vista transnazionale sulle disabilità, la partecipazione e le pratiche inclusive

Identificare i collegamenti tra la partecipazione dei giovani e i fondi Erasmus+

## 1.2. Che cosa è il programma Erasmus+

### 1.2.1 Un po' di storia

Dal punto di vista legale, l'Unione Europea è stata creata dopo la seconda guerra mondiale, per facilitare la cooperazione tra i paesi. Ha sviluppato l'idea di avere una legislazione e una strategia unificate in seguito. Il programma "Erasmus" è stato originariamente istituito dall'Unione Europea nel 1987. Cercava di promuovere una più stretta cooperazione tra università e istituti di istruzione superiore in tutta Europa. Ciò significava creare un sistema organizzato e integrato di scambio transfrontaliero di studenti. Nel tempo, il programma si è ampliato in ampiezza e profondità ed è ora noto come "Erasmus+". La sua forma estesa è un ampio quadro ombrello che combina i diversi programmi dell'ex UE per la cooperazione transnazionale e la mobilità nell'istruzione, nella formazione, nella gioventù e nello sport in Europa. Sempre più spesso, guarda anche oltre l'Europa.

Erasmus si è evoluto dal suo focus iniziale sull'istruzione superiore a un programma che ora abbraccia istruzione, formazione, gioventù e sport. Nel 2014 l'UE crea un unico programma sovraordinato per istruzione, formazione, gioventù e sport. Quindi, il programma per i giovani, come lo conosciamo oggi, ha solo 10 anni!

## 1.2.2. Come viene gestito il programma Erasmus+

La Commissione europea rappresenta gli interessi comuni dell'UE ed è il principale organo esecutivo dell'UE. Pertanto, essa:

- pensa al bilancio
- suggerire priorità
- sviluppare una strategia
- identificare obiettivi e criteri
- strutturare un piano di monitoraggio

Poi, fanno una proposta al Consiglio europeo e poi al Parlamento europeo, che prende decisioni sulle leggi europee congiuntamente al Consiglio dell'Unione europea. Approva anche il bilancio dell'UE. Pertanto, sono l'istituzione che approva la proposta finale. Di solito, un programma Erasmus+ viene votato e definito per 7 anni.

Dopodiché, la Commissione europea è responsabile di

- monitoraggio e guida dell'attuazione
- rispetto del bilancio e delle priorità
- follow-up e valutazione del programma

▼ Parlamento europeo



La Commissione Europea ha sviluppato l'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA) che si occupa di gestire gli elementi "centralizzati" del programma. A livello locale, per gestire il programma Paese per Paese, la Commissione affida gran parte della gestione di Erasmus+ alle Agenzie nazionali. La Commissione fornisce finanziamenti alle Agenzie nazionali, che utilizzano questi fondi per gestire le attività "decentralizzate" del programma. Ciò consente alle Agenzie di adattare il programma ai loro sistemi nazionali di istruzione, formazione e gioventù. Le Agenzie nazionali sono responsabili di:

- fornire informazioni sul programma
- esaminare le domande presentate nel loro paese
- monitorare e valutare l'attuazione del programma nel loro paese
- sostenere le persone e le organizzazioni che prendono parte al programma Erasmus+
- promuovere il programma e le sue attività a livello locale e nazionale

Queste agenzie supportano anche i beneficiari del programma dalla fase di candidatura fino alla fine di un progetto. Lavorano anche con i beneficiari e altre organizzazioni per supportare la politica dell'UE nelle aree supportate dal programma.

Sarete in contatto con le Agenzie Nazionali.



Per saperne di più sugli altri organi amministrativi del programma Erasmus+, visita il seguente sito web: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/about-erasmus/how-erasmus-is-managed>

### 1.2.3 Gli obiettivi generali del programma Erasmus+

L'obiettivo generale del programma è sostenere, attraverso l'apprendimento permanente, lo sviluppo educativo, professionale e personale delle persone nei settori dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport, in Europa e nel resto del mondo, contribuendo così alla crescita sostenibile, a posti di lavoro di qualità e alla coesione sociale, a stimolare l'innovazione e a rafforzare l'identità europea e la cittadinanza attiva.

In quanto tale, il Programma sarà uno strumento chiave per la costruzione dello Spazio europeo dell'istruzione, supportando l'attuazione della cooperazione strategica europea nel campo dell'istruzione e della formazione con le sue agende settoriali sottostanti. Inoltre, è fondamentale per promuovere la cooperazione politica per la gioventù nell'ambito della Strategia dell'Unione europea per la gioventù 2019-2027 e sviluppare la dimensione europea nello sport.

Il Programma ha i seguenti obiettivi specifici:



Promuovere la mobilità per l'apprendimento di individui e gruppi, nonché la cooperazione, la qualità, l'inclusione e l'equità, l'eccellenza, la creatività e l'innovazione a livello di organizzazioni e politiche nel campo dell'istruzione e della formazione;

Promuovere la mobilità per l'apprendimento non formale e informale e la partecipazione attiva dei giovani, nonché la cooperazione, la qualità, l'inclusione, la creatività e l'innovazione a livello di organizzazioni e politiche nel settore della gioventù;



Promuovere la mobilità per l'apprendimento del personale sportivo, nonché la cooperazione, la qualità, l'inclusione, la creatività e l'innovazione a livello di organizzazioni sportive e di politiche sportive.

## 1.2.4 La strategia europea per la gioventù

La strategia europea per la gioventù è il quadro per la cooperazione politica per la gioventù dell'UE per il 2019-2027, basata sulla risoluzione del Consiglio del 26 novembre 2018. La cooperazione per la gioventù dell'UE sfrutterà al massimo il potenziale della politica per la gioventù. Promuove la partecipazione dei giovani alla vita democratica; sostiene inoltre l'impegno sociale e civico e mira a garantire che tutti i giovani abbiano le risorse necessarie per prendere parte alla società.

La strategia per la gioventù dell'UE si concentra su tre aree di azione principali, attorno alle tre parole: Engage, Connect, Empower, mentre si lavora all'implementazione congiunta tra i settori. Durante un processo di dialogo 2017-2018 che ha coinvolto giovani da tutta Europa, sono stati sviluppati 11 obiettivi per la gioventù europea.

Questi obiettivi riflettono le opinioni dei giovani europei e rappresentano la visione di coloro che sono attivi nel dialogo con i giovani dell'UE:

- Collegare l'UE con i giovani
- Uguaglianza di tutti i generi
- Società inclusive
- Informazione e dialogo costruttivo
- Salute mentale e benessere
- Far progredire i giovani rurali
- Occupazione di qualità per tutti
- Apprendimento di qualità
- Spazio e partecipazione per tutti
- Europa verde sostenibile
- Organizzazioni giovanili e programmi europei

La strategia dell'UE per la gioventù dovrebbe contribuire a realizzare questa visione dei giovani mobilitando strumenti politici a livello dell'UE nonché azioni a livello nazionale, regionale e locale da parte di tutte le parti interessate.

## 1.2.5. La priorità dell'inclusione e della diversità

Il Programma cerca di promuovere pari opportunità e accesso, inclusione, diversità ed equità in tutte le sue azioni. Le organizzazioni e i partecipanti con minori opportunità sono al centro di questi obiettivi e, tenendo presente questo, il programma mette a loro disposizione meccanismi e risorse. Quando progettano i loro progetti e le loro attività, le organizzazioni dovrebbero avere un approccio inclusivo, rendendoli accessibili a una vasta gamma di partecipanti.

Le Agenzie nazionali sono inoltre essenziali nel supportare progetti il più possibile inclusivi e diversificati. Sulla base dei principi e dei meccanismi generali a livello europeo, le Agenzie nazionali elaboreranno piani di inclusione e diversità per rispondere al meglio alle esigenze dei partecipanti con minori opportunità e per supportare le organizzazioni che lavorano con questi gruppi target nel loro contesto nazionale.



**Vuoi sapere quali Agenzie Nazionali esistono nel tuo Paese? Segui questo link: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/contacts/national-agencies>. Ricorda che le Agenzie Nazionali possono guidarti in qualsiasi fase del progetto**

Allo stesso tempo, i Centri risorse SALTO che supportano l'attuazione del Programma svolgono un ruolo fondamentale anche nella promozione e nell'implementazione di misure di inclusione e diversità, in particolare per quanto riguarda la raccolta di conoscenze e l'ideazione e la gestione di attività di rafforzamento delle capacità per il personale dell'Agenzia nazionale e i beneficiari del programma.

Allo stesso modo, l'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA) svolge un ruolo altrettanto importante per i filoni del programma che sono gestiti in gestione diretta. Nei paesi terzi non associati al programma, le delegazioni dell'UE e, laddove esistenti, gli uffici nazionali Erasmus+ (NEO) e i punti focali Erasmus+ sono fondamentali per avvicinare il programma ai gruppi target pertinenti.



Per implementare questi principi, sono stati sviluppati il Framework on inclusion measurements e la Inclusion and Diversity Strategy che copre tutti i campi del programma per supportare un più facile accesso ai finanziamenti per una più ampia gamma di organizzazioni e per raggiungere meglio più partecipanti con minori opportunità. Hanno inoltre creato lo spazio e i meccanismi per progetti che intendono lavorare su questioni relative all'inclusione e alla diversità. La strategia mira ad aiutare ad affrontare le barriere che diversi gruppi target possono incontrare nell'accedere a tali opportunità in Europa e oltre.

## 1.3. Disabilità, minori opportunità, emancipazione... Di cosa stiamo parlando?

### 1.3.1. Giovani con minori opportunità

I giovani con minori opportunità sono giovani che, in gran parte a causa della loro situazione personale e talvolta anche a causa delle scelte che fanno, affrontano nella loro vita ostacoli diversi e/o più difficili rispetto agli altri giovani.

L'elenco di tali potenziali barriere, esposto di seguito, non è esaustivo e intende fornire un riferimento per intraprendere azioni volte ad aumentare l'accessibilità e la sensibilizzazione delle persone con minori opportunità. Queste barriere possono ostacolare la loro partecipazione, sia come fattori autonomi che in combinazione:

- **Disabilità:** comprende le menomazioni fisiche, mentali, intellettuali o sensoriali che, in interazione con varie barriere, possono ostacolare la piena ed effettiva partecipazione di una persona alla società allo stesso livello degli altri.
- **Problemi di salute:** gli ostacoli possono derivare da problemi di salute, tra cui malattie gravi, patologie croniche o qualsiasi altra situazione correlata alla salute fisica o mentale che impedisca a qualcuno di partecipare al programma.
- **Barriere legate ai sistemi di istruzione e formazione:** gli individui che hanno difficoltà a ottenere buoni risultati nei sistemi di istruzione e formazione per vari motivi, i giovani che abbandonano prematuramente la scuola, i NEET (persone che non studiano, non lavorano o non seguono una formazione) e gli adulti poco qualificati possono incontrare delle barriere. Sebbene altri fattori possano svolgere un ruolo, queste difficoltà educative, sebbene possano essere collegate a circostanze personali, derivano principalmente da sistemi educativi che creano limitazioni strutturali e/o non tengono pienamente conto delle particolari esigenze dell'individuo. Gli individui possono anche incontrare barriere alla partecipazione quando la struttura dei curricula rende difficile intraprendere una mobilità di apprendimento o formazione all'estero come parte dei loro studi

- **Differenze culturali:** sebbene le differenze culturali possano essere percepite come barriere da persone di qualsiasi estrazione, possono colpire in modo particolare le persone con minori opportunità. Tali differenze possono rappresentare barriere significative all'apprendimento in generale, a maggior ragione per le persone con un background migratorio o rifugiato, inclusi, ma non limitati a, migranti appena arrivati, persone appartenenti a una minoranza nazionale o etnica, utenti del linguaggio dei segni o persone con difficoltà di adattamento linguistico e inclusione culturale. Essere esposti a lingue straniere e differenze culturali quando si prende parte a qualsiasi tipo di attività del programma può scoraggiare alcuni individui e in un certo senso limitare i benefici della loro partecipazione. Tali differenze culturali possono persino impedire ai potenziali partecipanti di richiedere supporto tramite il programma, rappresentando così una barriera all'ingresso nel complesso.
- **Barriere sociali:** difficoltà di adattamento sociale, come competenze sociali limitate, comportamenti antisociali o ad alto rischio; (ex) delinquenti, (ex) tossicodipendenti o alcolisti, o emarginazione sociale possono rappresentare una barriera. Altre barriere sociali possono derivare da circostanze familiari, ad esempio, essere il primo in famiglia ad accedere all'istruzione superiore o essere un genitore (in particolare un genitore single), un caregiver, un capofamiglia o un orfano, o aver vissuto o vivere attualmente in un istituto di cura.
- **Barriere economiche:** svantaggio economico, ad esempio basso tenore di vita, basso reddito, studenti che hanno bisogno di lavorare per sostenersi, dipendenza dal sistema di assistenza sociale, disoccupazione di lunga durata, situazioni precarie o povertà, essere senza casa, indebitati o con problemi finanziari, possono rappresentare una barriera. Altre difficoltà possono derivare dalla limitata trasferibilità dei servizi (in particolare il supporto alle persone con minori opportunità) che devono essere "mobili" insieme al partecipante quando partecipa ad attività lontano dal suo luogo di residenza o, a maggior ragione, all'estero.
- **Barriere legate alla discriminazione:** le barriere possono verificarsi a seguito di discriminazioni legate al genere, all'età, all'etnia, alla religione, alle convinzioni personali, all'orientamento sessuale, alla disabilità o a fattori intersezionali (una combinazione di due o più dei tipi di discriminazione menzionati).

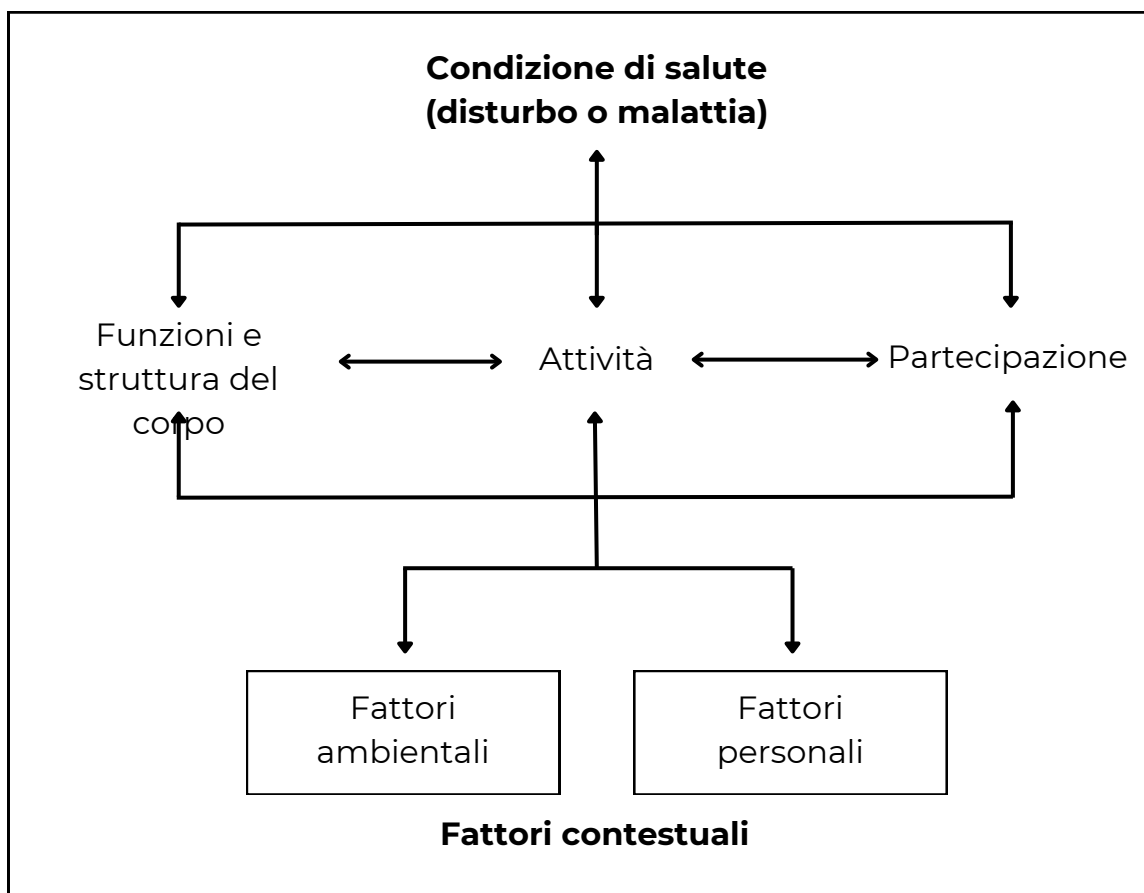
- **Barriere geografiche:** vivere, ad esempio, in aree remote o rurali, su piccole isole o in regioni periferiche/ultraperiferiche<sup>4</sup>, in sobborghi urbani, in aree meno servite (trasporti pubblici limitati, strutture scadenti) o in aree meno sviluppate di paesi terzi, può costituire una barriera.

## 1.3.2. Disabilità: una definizione internazionale

Classificazione data negli anni '80 dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, suddivisa in 3 dimensioni:

- Classificazione delle menomazioni (una menomazione è qualsiasi perdita o anomalia di una struttura o funzione psicologica, fisiologica o anatomica)
- Classificazione delle disabilità (una disabilità è qualsiasi limitazione o mancanza - derivante da una menomazione - della capacità di svolgere un'attività nel modo o nell'intervallo considerati normali per un essere umano)
- Classificazione degli handicap (un handicap è uno svantaggio per un dato individuo) risultante da una menomazione o una disabilità, che limita o impedisce l'adempimento di un ruolo che è normale (a seconda dell'età, del sesso e dei fattori sociali e culturali) per quell'individuo. L'handicap rappresenta la socializzazione di una menomazione o disabilità e come tale riflette le conseguenze per l'individuo che derivano dalla presenza di menomazione e disabilità)

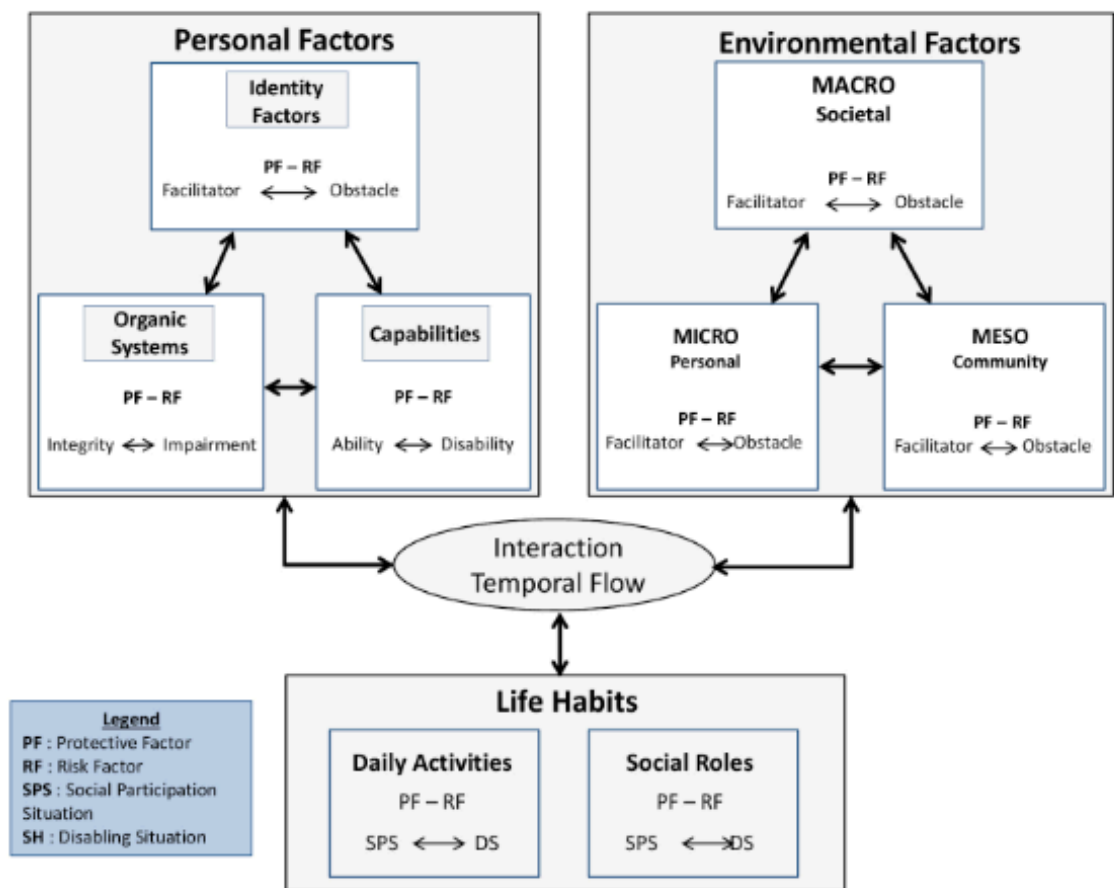
Sebbene questa definizione escludesse i fattori ambientali, è stata utilizzata per molti anni, anche se è stata molto criticata. Poi, l'OMS ha offerto una nuova definizione, chiamata ICF (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute) che avrebbe dovuto prendere in considerazione i fattori ambientali, ma non ha funzionato così bene perché mancava l'interazione tra i fattori, includendo solo un elenco di fattori ambientali, senza vedere la loro influenza su altri fattori. Disabilità rimane ora il termine principale utilizzato.



^ ICF. OMS.

### 1.3.3. Disabilità attraverso il modello HDM-DCP

L'HDM-DCP vede la disabilità come una variazione dello sviluppo umano, vale a dire una differenza nel livello di conseguimento delle abitudini di vita o nell'esercizio dei diritti umani. La disabilità non è necessariamente uno stato permanente e statico per tutti. Poiché tutto dipende da fattori personali o dall'ambiente in cui una persona vive, le persone possono vedere la qualità della loro partecipazione sociale migliorare o peggiorare nel tempo. Qui, il modello offre interazioni tra fattori, creando ostacoli o opportunità, e quindi quegli ostacoli e opportunità influenzano le abitudini di vita. Questo modello è più collegato all'approccio delle risorse tramite "capacità", il che significa che l'importanza non è solo di dare un diritto a una persona, ma di consentire a questa persona di sfruttare i propri diritti.



^ Modello HDM-DCP

### 1.3.4 L'empowerment e gli interessati

L'empowerment è un processo, un meccanismo attraverso il quale le persone, le organizzazioni e le comunità acquisiscono padronanza sui propri affari. Partendo da questo punto di vista, l'empowerment può consentire alle persone di vedere la disabilità come una fase di un processo. Non ci sarà mai un modo generale di lavorare sulla disabilità che andrà bene per tutti e ovunque. Pertanto, non ci sarà alcuna disabilità che si verificherà che sia irrisolvibile. In quel concetto, si parla di una persona interessata. Il concetto stesso di disabilità viene evitato e l'attenzione è concentrata su ciò che la persona sta affrontando, qui e ora, e sul processo per risolverlo. Pertanto, il concetto non menziona le menomazioni o l'ambiente, ma al centro del concetto ci saranno la situazione reale e ciò che la persona vuole raggiungere. Quindi, le difficoltà o le sfide saranno quelle che riguarderanno questa persona.

## 1.3.5. Pratiche inclusive e partecipazione per tutti

Dal punto di vista dell'empowerment, allora è più facile capire cosa significano le pratiche inclusive e, quindi, cosa significa partecipazione. Una società inclusiva è quella che cerca la partecipazione attiva, equa e rispettosa di tutti i suoi membri. L'inclusione è l'opportunità di partecipare pienamente a un gruppo o a un'organizzazione. Riconosce che ogni persona ha il diritto di essere rispettata e apprezzata come membro prezioso della società. In una società inclusiva, ogni individuo è apprezzato e rispettato, indipendentemente dalle sue differenze. Impegnarsi per essere un programma inclusivo significa fare uno sforzo dedicato per creare opportunità e implementare un supporto continuo per aiutare gli individui a partecipare e realizzare cose che sono importanti per loro.

## 1.4. Pratiche inclusive nel programma Erasmus+

Il programma E+ e in particolare il programma attuale 2021-2027 hanno mirato specificamente a pratiche inclusive per migliorare la partecipazione attiva delle persone con minori opportunità.

### 1.4.1. Accesso più facile alle organizzazioni e alle persone

Il nuovo programma Erasmus+ aiuta le persone con minori opportunità ad accedere al programma assegnando punteggi migliori alle organizzazioni che rispettano le priorità europee. In una proposta, la pertinenza e l'impatto del progetto vengono valutati su 30 punti (su 100):



Le organizzazioni newcomer hanno la priorità nel far convalidare il loro progetto. Pertanto, come avviene una notazione quando le organizzazioni inviano una proposta, i valutatori prendono in considerazione se l'organizzazione è una newcomer (ovvero, non ha mai realizzato alcun progetto di questa Azione) o se è un'organizzazione molto esperta. I valutatori daranno punti alle newcomer per dare loro la possibilità di far accettare la proposta;



Le organizzazioni che scrivono proposte che rispettano le strategie europee stanno ottenendo punteggi più alti. Poiché l'inclusione è una priorità per il programma E+, quando un progetto è realizzato da un'organizzazione inclusiva (come quella sociale, sanitaria e sociale...) o che consente ai giovani con minori opportunità di partecipare, allora la proposta guadagna punti.



Il numero di partecipanti è solitamente un minimo di 16. Se i giovani con minori opportunità prendono parte al progetto, il numero minimo di partecipanti viene abbassato a 10, aiutando i gruppi più piccoli a sviluppare il loro progetto.



**“La cosa che apprezzo di più è che il programma Erasmus+ è molto accessibile. Qualsiasi organizzazione che abbia in mente un progetto può costituire un consorzio di partner da tutta Europa e oltre, e presentare la sua idea per ottenere finanziamenti. Questa è una grande opportunità per incontrare nuove persone, scoprire nuove culture, ma soprattutto può migliorare la vita di molte persone.”**

**Max Rapa. Coordinatore del progetto UE Cittadini Straordinari.**

## 1.4.2 Aiuto finanziario

Il programma cerca di aiutare le organizzazioni ad avere un sostegno finanziario extra nel caso in cui intendano includere giovani con minori opportunità, attraverso diversi aspetti:

- **Fornire un “Supporto all’inclusione per le organizzazioni”:** ovvero, viene erogata una somma forfettaria all’organizzazione in base al numero di partecipanti con minori opportunità, al fine di coprire le spese di preparazione e facilitazione, partendo dal presupposto che questi partecipanti richiederanno più aiuto e supporto rispetto agli altri;
- **Fornire un “Supporto all’inclusione per i partecipanti”:** il che significa che tutti i costi aggiuntivi direttamente collegati ai partecipanti con minori opportunità e ai loro accompagnatori, ai responsabili dei gruppi e ai facilitatori possono essere coperti al 100% se giustificati (dai costi di viaggio agli interpreti della lingua dei segni, o ai materiali specifici necessari...)

# 1.5. Utilità della partecipazione alle attività Erasmus+ per le persone con disabilità

FIGURE 1 Knowledge acquired by project participants (PP)

(PP) 10. In the project, I learned something new about: (multiple response)

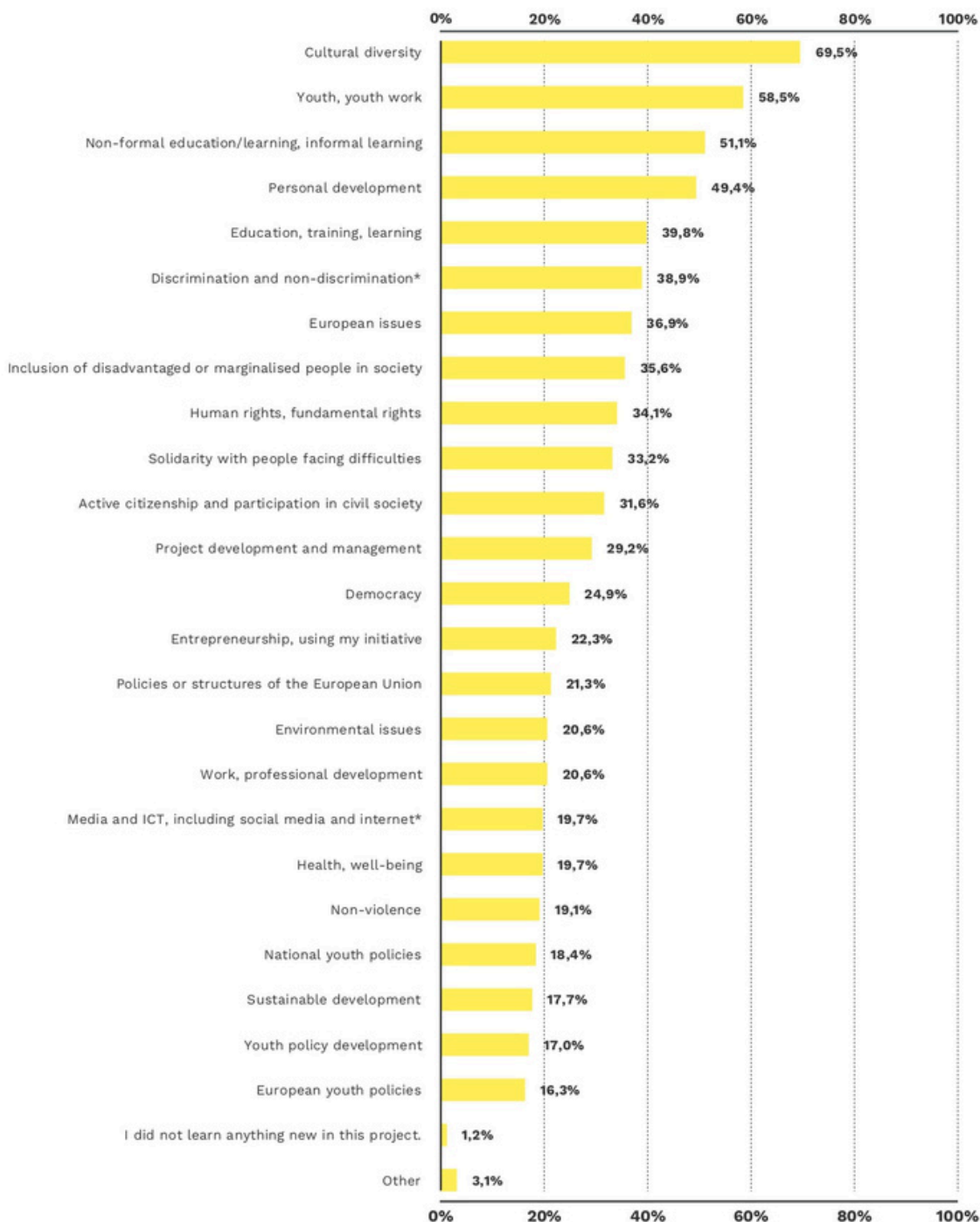
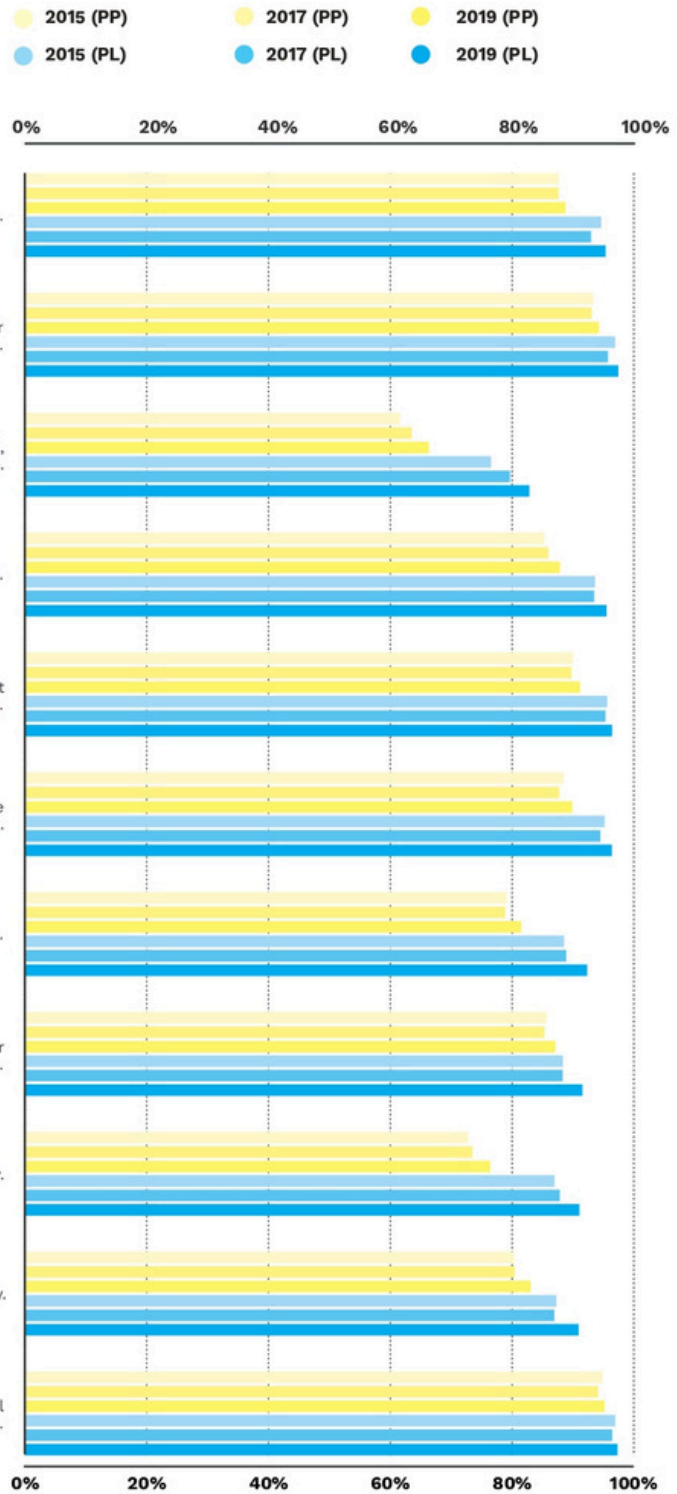


FIGURE 3

### Skills development of project participants (PP) and project leaders (PL) – by survey cycle

(PP) 11. and (PL) 10. To what extent do you agree or disagree with the following statements? Through my participation in this project I improved my ability...



^ RAY MON - Rapporto di ricerca comparata - 2014-2020

## 1.6. Riferimenti

[https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/types-institutions-and-bodies\\_fr](https://european-union.europa.eu/institutions-law-budget/institutions-and-bodies/types-institutions-and-bodies_fr)

European Commission. How Erasmus+ is managed. Available at: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/about-erasmus/how-erasmus-is-managed>

European Commission. Erasmus to Erasmus+: history, funding and future. Available at: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/fr/about-erasmus/history-funding-and-future>

European Commission. Erasmus Programme Guide. Available at: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/erasmus-programme-guide>

SALTO. Who are we talking about?. Available at: <https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/archive/archive-resources/inclusiongroups/inclusionoffenders/InclusionOffendersWho/>

iNDCP. The Model. Available at: <https://ripph.qc.ca/en/hdm-dcp-model/the-model/>

WHO. (1980). International Classification of Impairments, Disabilities, and Handicaps. Available at: [https://iris.who.int/bitstream/10665/41003/1/9241541261\\_eng.pdf](https://iris.who.int/bitstream/10665/41003/1/9241541261_eng.pdf)

Erasmus+. "HOW TO USE THE FORCE WITHIN US" INTERNATIONAL SEMINAR. Available at: <http://www.cvr-trainer.crips.ro/doc/Article%20of%20Yann%20Le%20Bosse.%20Acts.pdf>

SMOUL TECH. Inclusive society: characteristics, why and how to build it. Available at: <https://smowl.net/en/blog/inclusive-society/>

Vanderbilt Kennedy Centre. Promoting Inclusive Practices in the Community. Available at: <https://vkc.vumc.org/assets/files/resources/inclusivecommunity.pdf>

RAY MON. (2022). Comparative Research Report 2014-2020. Available at: [https://researchyouth.net/wp-content/uploads/2022/01/RAY-MON\\_Research-Report-20142020.pdf](https://researchyouth.net/wp-content/uploads/2022/01/RAY-MON_Research-Report-20142020.pdf)



**Modulo 2:**

# **Da dove cominciare?**

**Autore: DEFOIN**

## 2.1 Introduzione al modulo

Ora che sai di cosa tratta il Programma Erasmus+ e quali sono i vantaggi della partecipazione, sia per le persone con disabilità che per quelle senza, potresti chiederti: da dove inizio? Questo modulo presenta i diversi aspetti che dovresti considerare una volta che sei convinto a essere coinvolto nel mondo Erasmus+ e nelle sue attività.

Pertanto, questo modulo ti consentirà di:

- Scopri di più sull'organizzazione del programma Erasmus+.
- Valuta il tipo di progetto che vuoi avviare: nell'ambito del programma Erasmus+ sono numerose le opportunità e le azioni di proposta a cui puoi partecipare.
- Inizia ad approcciare la tua idea: prima di iniziare a sviluppare e scrivere la tua idea di progetto, è necessario avere chiaro il contesto in cui si colloca e quali attività sono fondamentali per la sua approvazione e il suo sviluppo.
- Inizia a cercare partner e/o stakeholder che ti accompagnino nel tuo cammino.

Sapere in quale opportunità o azione Erasmus+ può essere inquadrato il tuo progetto, quali sono i suoi principi e obiettivi e con chi vuoi intraprendere questa avventura sarà il primo passo per iniziare a sviluppare la tua idea.

Si prega di notare che le informazioni fornite di seguito sono un riassunto del Programma Erasmus+ basato sulla Guida ufficiale del Programma Erasmus+ 2024 e sui diversi siti web ufficiali del Programma Erasmus+. Si consiglia pertanto vivamente di leggere la guida e altri documenti e/o siti web ufficiali per essere aggiornati su tutte le informazioni sul programma.

## 2.2. Chi coordina i programmi Erasmus+?

Innanzitutto, devi considerare quale ente gestisce il programma/bando a cui vuoi candidarti per sviluppare le attività del tuo progetto e tutto ciò che vi è correlato. Come accennato nel modulo precedente, ci sono diversi enti di gestione per il Programma Erasmus+: la Commissione Europea, l'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA) e le diverse Agenzie Nazionali.

Le Azioni descritte di seguito vengono gestite attraverso questi diversi organismi a seconda che si tratti di Azioni "centralizzate" o "decentralizzate".

Tipo di azione	Organismo di coordinamento	Azione
Centralizzato	EACEA	Partenariati di cooperazione nei settori dell'istruzione superiore, dell'istruzione e formazione professionale, dell'istruzione scolastica, dell'istruzione degli adulti e della gioventù presentati da ONG europee (KA2)
		Partenariati di cooperazione e partenariati su piccola scala nel campo dello sport (KA2)
		Centri di eccellenza professionale (KA2)
		Azione Erasmus Mundus (KA2)
		Alleanze per l'innovazione (KA2)
		Rafforzamento delle capacità nel settore della gioventù (KA2)
		Rafforzamento delle capacità nel campo dello sport (KA2)
		Eventi sportivi europei senza scopo di lucro (KA2)
		Giovani Europei Insieme (KA3)
		Tutte le azioni Jean Monnet (Jean Monnet)
Decentralizzato	Agenzie nazionali	Tutti i progetti nell'ambito dell'Azione chiave 1 (KA1)
		Partenariati di cooperazione nei settori dell'istruzione superiore, dell'istruzione e formazione professionale, dell'istruzione scolastica, dell'istruzione degli adulti e della gioventù (ad eccezione di quelli presentati da ONG europee) (KA2)
		Partenariati su piccola scala nei settori dell'istruzione e formazione professionale, istruzione scolastica, istruzione degli adulti e gioventù (KA2)

## 2.3. Chi può presentare domanda e partecipare?

Come accennato in precedenza, ci sono molte opportunità per partecipare al Programma Erasmus+. Puoi partecipare sia come individuo che come organizzazione, anche se è necessario tenere presente che anche come individuo, nella maggior parte dei casi dovrai contattare un'organizzazione o un centro come riferimento. Il Programma Erasmus+ si concentra anche sulle opportunità tra gruppi minoritari generalmente meno inclusi nella società, come persone con disabilità, persone svantaggiate geograficamente, socialmente ed economicamente, vittime di discriminazione e differenze culturali, ecc.

D'altro canto, la partecipazione dipenderà anche dal paese in cui si trova l'individuo o in cui l'organizzazione svolge le sue attività. Il programma Erasmus+ è completamente accessibile a tutti gli Stati membri dell'UE e ai paesi terzi associati al programma, ovvero tutti i paesi dell'UE, i paesi dell'Associazione europea di libero scambio (EFTA), i paesi candidati all'UE e altri paesi associati al programma come Islanda, Liechtenstein, Macedonia del Nord, Norvegia, Serbia o Turchia. Tuttavia, anche altri paesi, denominati "paesi terzi non associati al programma", possono partecipare ad alcune azioni Erasmus+.



Scopri in quali casi puoi presentare domanda autonomamente e in quali casi devi presentare domanda tramite un'organizzazione di riferimento: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/opportunities/opportunities-for-individuals/applying-by-yourself>

### 2.3.1. Presentare domanda come organizzazione

Le organizzazioni possono partecipare al programma Erasmus+ attraverso diverse azioni e attività quali, ad esempio, attività di sviluppo e di networking, rafforzamento delle capacità e partenariati di cooperazione transnazionale, creazione di risultati innovativi quali contenuti didattici, attività, metodologie o scambi di buone pratiche.

Inoltre, le organizzazioni sono responsabili di facilitare le opportunità di mobilità per l'apprendimento per gli individui che desiderano partecipare al Programma. Pertanto, partecipando al Programma Erasmus+, le organizzazioni non solo aumentano la loro presenza in Europa, ma possono anche offrire opportunità uniche agli individui sia all'interno che all'esterno dell'organizzazione.

A seconda degli obiettivi del progetto e dell'azione che intraprendono, le organizzazioni possono avere un ruolo o un altro. Per quanto riguarda il tipo di organizzazioni che possono partecipare al programma Erasmus+, anche questo è piuttosto vario, includendo, ad esempio, organizzazioni non profit, ONG, enti pubblici, imprese sociali, gruppi informali, ecc. Il tipo di organizzazioni che possono partecipare a ciascuna azione e progetto dipenderà dal tipo di progetto.

Nella guida Erasmus+, per ogni tipo di azione, puoi trovare facilmente spiegazioni sulle organizzazioni ammissibili partecipanti. Verifica sempre se la tua organizzazione rientra in questa azione! Tuttavia, nella sezione seguente, nelle tabelle, troverai informazioni riassunte su quali organizzazioni sono ammissibili a partecipare in ciascun caso.

## 2.4. Azioni chiave Erasmus+ in dettaglio: quali azioni sono mirate?

Come forse già saprai, il Programma Erasmus+ sviluppa le sue attività nel quadro delle "Azioni chiave", che raggruppano diversi temi e attività correlate. Nel periodo 2021-2027, il Programma si concentra su 3 Azioni chiave: "Azione chiave 1", "Azione chiave 2" e "Azione chiave 3" e Azioni Jean Monnet. Ognuna di esse supporta diversi tipi di opportunità e progetti in base agli obiettivi prefissati.

Tuttavia, tutti i progetti e le attività delle azioni chiave perseguono quattro **priorità orizzontali** che il programma Erasmus+ raccomanda a tutti i candidati di tenere in considerazione quando progettano qualsiasi tipo di progetto:



## **Inclusione e diversità**

Il programma Erasmus+ mira a garantire un accesso e opportunità eque e paritarie per i partecipanti potenziali e attuali di ogni estrazione. Ciò significa includere i partecipanti con minori opportunità, come i partecipanti con condizioni fisiche, mentali e di salute.

## **Sostenibilità ambientale**

Relativo al rispetto e alla salvaguardia dell'ambiente. Nell'ambito di questa priorità, il Programma Erasmus+ promuove misure che comportino la riduzione dell'impronta di carbonio e ambientale, come l'uso di trasporti sostenibili nelle mobilità, l'organizzazione di eventi in modo sostenibile, la sostituzione di processi amministrativi che utilizzano ancora la carta con un formato digitale, ecc.



## **Digitalizzazione**

Il Programma Erasmus+ cerca inoltre di migliorare la digitalizzazione delle sue attività e dei suoi processi di coordinamento e gestione. Dovrebbe inoltre promuovere l'efficace combinazione di mobilità fisica e virtuale per offrire opportunità più flessibili e di impatto. Il Programma mira a promuovere l'acquisizione di competenze digitali per tutti i partecipanti.



## **Partecipazione e impegno con una vita e valori democratici**

Valori comuni, impegno civico e partecipazione. Il programma Erasmus+, attraverso la sua moltitudine di attività, cerca di promuovere tra i suoi partecipanti i benefici della cittadinanza attiva e della partecipazione alla vita democratica. Ecco perché la mobilità e altre attività devono anche perseguire un impegno sociale e civico che promuova la conoscenza dell'Unione europea e dei suoi valori.



Di seguito sono presentati gli aspetti principali delle tre azioni chiave Erasmus+, i loro obiettivi e le tipologie di progetti nell'ambito di ciascuna di esse. In questo caso, poiché questa formazione è rivolta principalmente a professionisti che desiderano partecipare per la prima volta alle attività del programma Erasmus+ che coinvolgono persone con disabilità, il consorzio del progetto DIS-Abilities ritiene che l'azione chiave 1 sia la migliore opportunità per iniziare nel programma.

## 2.4.1. Azione chiave 1: Mobilità per l'apprendimento degli individui

Le attività previste da questa azione mirano a promuovere la mobilità delle persone a fini di apprendimento: studenti, personale docente e non docente, tirocinanti, discenti, operatori socioeducativi e giovani.

Nella creazione e nell'implementazione di questi progetti di mobilità sono coinvolte le seguenti parti:

- **Organizzazione richiedente:** è l'organizzazione che richiede la sovvenzione per il progetto di mobilità, firma e implementa l'accordo di sovvenzione e presenta le relative relazioni.
- **Organizzazione di invio:** ente che seleziona i partecipanti e li invia all'estero, includendo tra i suoi compiti il pagamento delle sovvenzioni ai partecipanti e la preparazione delle attività. Nella maggior parte dei casi, prima dell'inizio della mobilità, l'organizzazione di invio deve stabilire un accordo con l'organizzazione ospitante e i partecipanti in merito alle attività e agli obiettivi della mobilità.
- **Organizzazione ospitante:** l'ente che accoglie i partecipanti all'estero, compreso il pagamento delle sovvenzioni corrispondenti.
- **Organizzazione intermediaria:** può far parte del consorzio di mobilità, ma deve essere differenziata dall'organizzazione di invio. Il suo ruolo può essere quello di condividere e facilitare le procedure amministrative, preparare i partecipanti congiuntamente con le altre organizzazioni, ecc.
- **Partecipanti:** coloro che viaggeranno all'estero beneficiando del progetto di mobilità.

A seconda della tipologia dei partecipanti, l'Azione Chiave 1 (KA1) sostiene i seguenti progetti di mobilità:

Campo KAI	Tipo di progetto	Informazioni	Quali organizzazioni possono presentare domanda?
<b>Istruzione e formazione</b>	Progetti di mobilità per studenti e personale dell'istruzione superiore	Supporta la mobilità fisica e mista degli studenti dell'istruzione superiore in qualsiasi ambito e ciclo di studi (ciclo breve, laurea triennale, laurea magistrale e dottorato) e del personale docente e amministrativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Istituti di istruzione superiore (HEI) titolari di una Carta Erasmus valida per l'istruzione superiore</li> <li>Qualsiasi organizzazione pubblica o privata attiva nel mercato del lavoro o nei settori dell'istruzione, della formazione, della gioventù, della ricerca e dell'innovazione</li> </ul>
	Progetti di mobilità per studenti e personale dell'istruzione e formazione professionale	Supporta i fornitori di istruzione e formazione professionale (IFP) e altre organizzazioni attive nel campo dell'IFP che desiderano organizzare attività di mobilità per l'apprendimento per studenti e personale IFP.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizzazioni che forniscono istruzione e formazione professionale iniziale o continua</li> <li>Autorità pubbliche locali e regionali, organismi di coordinamento e altre organizzazioni con un ruolo nel campo dell'istruzione e della formazione professionale</li> <li>Aziende e altre organizzazioni pubbliche o private che ospitano, formano o altrimenti lavorano con studenti e apprendisti nell'istruzione e nella formazione professionale</li> <li>Organizzazioni titolari di un accreditamento Erasmus nell'istruzione e formazione professionale (solo per progetti accreditati)</li> </ul>
	Progetti di mobilità per studenti e personale scolastico	Supporta le scuole e altre organizzazioni attive nel campo dell'istruzione scolastica che desiderano organizzare attività di mobilità didattica per studenti e personale scolastico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scuole che forniscono istruzione generale a livello prescolare, primario o secondario</li> <li>Autorità pubbliche locali e regionali, organismi di coordinamento e altre organizzazioni con un ruolo nel campo dell'istruzione scolastica</li> <li>Organizzazioni titolari di accreditamento Erasmus nel campo dell'istruzione scolastica (solo per progetti accreditati)</li> </ul>
	Progetti di mobilità per studenti e personale dell'istruzione degli adulti	Mira a fornire opportunità di apprendimento agli individui e a sostenere l'internazionalizzazione e lo sviluppo istituzionale dei fornitori di istruzione per adulti e di altre organizzazioni attive nel campo dell'istruzione per adulti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizzazioni che forniscono istruzione formale, informale e non formale per gli adulti</li> <li>Autorità pubbliche locali e regionali, organismi di coordinamento e altre organizzazioni con un ruolo nel campo dell'istruzione degli adulti</li> <li>Organizzazioni titolari di un accreditamento Erasmus nel campo dell'educazione degli adulti (solo per progetti accreditati)</li> </ul>

Campo KAI	Tipo di progetto	Informazioni	Quali organizzazioni possono presentare domanda?
<b>Gioventù</b>	Progetti di mobilità per i giovani - Scambi giovanili	Con questo invito, le organizzazioni e i gruppi informali di giovani possono ricevere supporto per realizzare progetti che riuniscano giovani di diversi paesi per scambiarsi idee e imparare al di fuori del loro sistema educativo formale. Le attività si basano sull'apprendimento non formale con l'obiettivo di coinvolgere e responsabilizzare i giovani affinché diventino cittadini attivi, di collegarli al progetto europeo e di aiutarli ad acquisire e sviluppare competenze per la vita e il loro futuro professionale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Organizzazione senza scopo di lucro, associazione, ONG; ONG europea per la gioventù; ente pubblico a livello locale, regionale, nazionale; impresa sociale; organismo a scopo di lucro attivo nella responsabilità sociale d'impresa</li> <li>Un gruppo informale di giovani</li> </ul>
	Progetti di mobilità per youth worker - Corsi di formazione	Supporta lo sviluppo professionale degli youth worker e quindi lo sviluppo di un youth work di qualità a livello locale, regionale, nazionale, europeo e internazionale, attraverso esperienze di apprendimento non formale e informale in attività di mobilità. Con questo bando le organizzazioni possono ricevere supporto per realizzare progetti comprendenti una o più attività di apprendimento (visite di studio, creazione di reti e comunità, corsi di formazione e seminari e workshop) per lo sviluppo professionale e il rafforzamento delle capacità degli youth worker e della loro organizzazione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un'organizzazione senza scopo di lucro, un'associazione, una ONG; una ONG europea per la gioventù; un ente pubblico a livello locale, regionale, nazionale; un'impresa sociale; un ente a scopo di lucro attivo nella responsabilità sociale d'impresa</li> <li>Un gruppo di giovani attivi nello youth work ma non necessariamente nel contesto di un'organizzazione giovanile (ad esempio un gruppo informale di giovani)</li> </ul>
	Attività di partecipazione giovanile	Iniziative gestite da gruppi informali di giovani e/o organizzazioni giovanili per promuovere e facilitare la partecipazione dei giovani alla vita democratica europea a livello locale, regionale, nazionale ed europeo. Alcuni esempi di attività sono: workshop, dibattiti, eventi, consultazioni, campagne di sensibilizzazione, incontri virtuali o fisici per l'interazione tra giovani e decisori, ecc.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un'organizzazione senza scopo di lucro, un'associazione, una ONG; una ONG europea per la gioventù; un ente pubblico a livello locale, regionale, nazionale; un'impresa sociale; un ente a scopo di lucro attivo nella responsabilità sociale d'impresa</li> <li>Un gruppo informale di giovani.</li> </ul>
	Azione DiscoverEU Inclusion	Un'opportunità per i diciottenni di viaggiare individualmente o in gruppo attraverso l'Europa con l'obiettivo di rafforzare il senso di appartenenza dei partecipanti all'Unione Europea e consentire loro di esplorare la diversità culturale, nonché di dotare loro di competenze e abilità preziose per il loro futuro.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un'organizzazione senza scopo di lucro, un'associazione, una ONG; un ente pubblico a livello locale, regionale, nazionale; un'impresa sociale; un organismo a scopo di lucro attivo nella responsabilità sociale d'impresa</li> <li>Un gruppo informale di giovani</li> </ul>

Campo KAI	Tipo di progetto	Informazioni	Quali organizzazioni possono presentare domanda?
<b>Sport</b>	Mobilità del personale nel settore dello sport	Fornire al personale delle organizzazioni sportive, soprattutto negli sport di base, opportunità di migliorare le proprie competenze e qualifiche e di acquisire nuove competenze attraverso mobilità per l'apprendimento e periodi di soggiorno all'estero, contribuendo così al rafforzamento delle capacità e allo sviluppo delle organizzazioni sportive.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un'organizzazione pubblica o privata attiva nel campo dello sport e dell'attività fisica e che organizza attività sportive e fisiche a livello di base (ad esempio, organizzazione senza scopo di lucro, autorità pubblica locale, club sportivo)</li> <li>• Un'organizzazione sportiva non di base se la partecipazione del suo personale avvantaggia gli sport di base (ad esempio, un'organizzazione internazionale)</li> </ul>

Inoltre, l'azione chiave 1 promuove anche scambi virtuali nel campo dell'istruzione superiore e della gioventù, favorendo attività online con l'obiettivo di promuovere il dialogo interculturale e lo sviluppo delle capacità nei paesi terzi non associati al programma, nonché opportunità di apprendimento delle lingue attraverso la piattaforma Erasmus+ Online Language Support (OLS).

A seconda del tipo di progetto di mobilità, le priorità specifiche, i criteri di selezione, le attività e il budget variano. Pertanto, consigliamo di accedere alla Guida al programma Erasmus+ 2024 per scoprire di più su ogni tipo di progetto e su tutto ciò che vi è correlato.

## **2.4.2 Azione chiave 2: Cooperazione tra organizzazioni e istituzioni**

Le attività svolte nell'ambito di questa azione mirano a contribuire in modo significativo alle priorità del programma Erasmus+, avendo effetti positivi diretti o indiretti sulle organizzazioni e sugli altri sistemi e partecipanti coinvolti in queste attività.

A tal fine, questa Azione si basa sulla cooperazione tra organizzazioni e istituzioni per promuovere lo sviluppo, il trasferimento e l'implementazione di pratiche innovative a tutti i livelli. In generale, questa Azione cerca innovazione, modernizzazione, sensibilizzazione, digitalizzazione e dinamizzazione delle organizzazioni, istruzione e formazione verso le principali sfide del mondo odierno, migliorando attraverso i suoi risultati le capacità e la professionalità sia delle organizzazioni che delle persone e degli altri agenti coinvolti in esse.

Per questo motivo, le iniziative dell'Azione Chiave 2 (KA2) sono organizzate come segue:

Tipo di azione KA2	Descrizione del tipo di azione	Sottotipo di azione KA2	Quali organizzazioni possono presentare domanda?
<p><b>Partenariati per la cooperazione</b></p>	<p>Questa azione consente a qualsiasi organizzazione di acquisire esperienza nella cooperazione internazionale, migliorare le proprie competenze e produrre risultati innovativi.</p> <p>La dimensione e la portata di queste partnership dipendono dagli obiettivi del progetto, dalle organizzazioni coinvolte e dall'impatto previsto.</p> <p>I progetti KA2 possono rivolgersi a diversi settori e gruppi target, quali istruzione superiore, istruzione scolastica, istruzione e formazione professionale, istruzione degli adulti, giovani e sport.</p>	<p>Partnership su piccola scala: mirate ad ampliare l'accesso al Programma Erasmus+ a piccoli individui e attori, partnership meno esperte e nuovi arrivati nelle attività del Programma. La durata, tra 6 e 24 mesi, e la complessità di questi progetti sono più brevi rispetto ad altri bandi, quindi anche il budget per questi progetti è inferiore e sono ammissibili a un finanziamento di 30.000€ o 60.000€, a seconda del progetto.</p> <p>Partnership di cooperazione: gli obiettivi principali di questa azione sono migliorare la qualità del lavoro, delle attività e delle pratiche delle organizzazioni e delle istituzioni coinvolte, sviluppare la capacità di queste organizzazioni di lavorare in modo intersettoriale e transnazionale, affrontare priorità ed esigenze comuni nei settori dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport e apportare trasformazioni e cambiamenti sia all'interno che all'esterno dell'organizzazione. Questi progetti hanno una durata compresa tra 12 e 36 mesi e sono ammissibili a finanziamenti di 120.000€, 250.000€ o 400.000€, a seconda del progetto.</p>	<p>Qualsiasi organizzazione pubblica o privata, con sede in uno Stato membro dell'UE o in un paese terzo associato al programma.</p> <p>Inoltre, qualsiasi tipo di organizzazione attiva in qualsiasi campo dell'istruzione, della formazione, della gioventù, dello sport o di altri settori socioeconomici, nonché organizzazioni che svolgono attività trasversali a diversi settori.</p> <p>Qualsiasi organizzazione pubblica o privata, con sede in uno Stato membro dell'UE o in un paese terzo associato al programma o in qualsiasi paese terzo non associato al programma nel mondo.</p> <p>Inoltre, qualsiasi tipo di organizzazione attiva in qualsiasi campo dell'istruzione, della formazione, della gioventù, dello sport o di altri settori socioeconomici, nonché organizzazioni che svolgono attività trasversali a diversi settori.</p>
<p><b>Partnership per l'eccellenza</b></p>	<p>Questa azione sostiene progetti con una prospettiva sostenibile a lungo termine.</p>	<p><b>Università europee: sostiene l'emergere di alleanze dal basso tra istituti di istruzione superiore.</b></p>	

Tipo di azione KA2	Descrizione del tipo di azione	Sottotipo di azione KA2	Quali organizzazioni possono presentare domanda?
<p><b>Partnership per l'eccellenza</b></p>	<p>Questa azione sostiene progetti con una prospettiva sostenibile a lungo termine.</p>	<p>Centri di eccellenza professionale (CoVE): si concentrano sul supporto di un approccio multilivello all'eccellenza professionale che consente alle organizzazioni di istruzione e formazione professionale di adattare le proprie capacità alle esigenze del contesto, creando un ecosistema internazionale per l'innovazione, lo sviluppo e l'inclusione.</p> <p>Erasmus+ Teacher Academies: mira alla creazione di partenariati europei tra enti di istruzione e formazione per istituire Erasmus+ Teacher Academies che apportino una prospettiva europea e internazionale alla formazione degli insegnanti.</p> <p>Azione Erasmus Mundus: sostiene la promozione dell'eccellenza e dell'internazionalizzazione a livello globale attraverso programmi di studio di livello master. All'interno di questa azione ci sono due possibilità: Erasmus Mundus Joint Masters ed Erasmus Mundus Design Measures.</p>	<p>I candidati devono essere persone giuridiche (enti pubblici o privati), essere stabiliti in uno dei paesi ammissibili (Stato membro dell'UE o paese terzo associato al programma) ed essere attivi nel campo dell'istruzione e della formazione professionale o nel mondo del lavoro (vedere la guida Erasmus+ 2024 per esempi concreti)</p> <p>I candidati devono essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) e avere sede in uno dei paesi ammissibili (Stato membro dell'UE o paese terzo associato al programma). L'organizzazione coordinatrice deve essere un istituto di formazione degli insegnanti. (vedere la guida Erasmus+ 2024 per esempi concreti)</p> <p>I candidati devono essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) e istituti di istruzione superiore (IIS) con sede in uno dei paesi ammissibili (Stato membro dell'UE, paese terzo associato al programma o un paese terzo ammissibile non associato al programma).</p>

Tipo di azione KA2	Descrizione del tipo di azione	Sottotipo di azione KA2	Quali organizzazioni possono presentare domanda?
<b>Partnership per l'innovazione</b>	<p>Questa azione mira a rafforzare la capacità di innovazione in Europa stimolando l'innovazione attraverso la cooperazione e il flusso di conoscenze tra diversi campi dell'istruzione e della formazione, con particolare attenzione allo sviluppo delle competenze.</p>	<p>Alleanze per l'innovazione: focalizzata sullo sviluppo di talenti e competenze, questa azione mira a promuovere la cooperazione strategica tra attori chiave nell'istruzione superiore e nell'istruzione e formazione professionale, il mondo degli affari e il mondo della ricerca. All'interno dell'azione ci sono due lotti: Lotto 1. Alleanze per l'istruzione e le imprese e Lotto 2. Alleanze per la cooperazione settoriale sulle competenze. Questi progetti possono essere finanziati fino a 4.000.000€ a seconda del progetto.</p>	<p>I candidati per il lotto 1 devono essere organizzazioni pubbliche o private con sede in uno Stato membro dell'UE o in un paese terzo associato al programma. Possono essere: istituti di istruzione superiore, fornitori di istruzione e formazione professionale, reti di fornitori di istruzione e formazione professionale, piccole e medie o grandi imprese, istituti di ricerca, organizzazioni non governative, enti pubblici a livello locale, regionale o nazionale, organizzazioni attive nei settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù, ecc. (vedere la guida Erasmus+ 2024 per esempi più concreti). I candidati per il lotto 2, oltre a quanto sopra, devono essere membri registrati del Patto per le competenze.</p>
<b>Progetti di rafforzamento delle capacità</b>	<p>Mira a promuovere l'innovazione, la creatività, la partecipazione e l'imprenditorialità nell'istruzione e nella formazione, seguendo le priorità europee e settoriali pertinenti, al fine di contribuire al miglioramento di questi sistemi e dell'apprendimento al loro interno.</p>	<p>Progetti lungimiranti: volti a promuovere l'innovazione, la creatività e la partecipazione, nonché l'imprenditorialità sociale in diversi ambiti dell'istruzione e della formazione.</p> <p>Progetti di rafforzamento delle capacità nel campo dell'istruzione superiore (fino a 400.000€)</p>	<p>Soggetti giuridici pubblici o privati costituiti in uno dei paesi ammissibili nelle seguenti categorie: 1. Istituti di istruzione superiore (IIS) o organizzazioni di IIS, e 2. Organizzazioni o istituzioni attive nel mercato del lavoro o nei settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù.</p>

Tipo di azione KA2	Descrizione del tipo di azione	Sottotipo di azione KA2	Quali organizzazioni possono presentare domanda?
<b>Progetti di rafforzamento delle capacità</b>	Mira a promuovere l'innovazione, la creatività, la partecipazione e l'imprenditorialità nell'istruzione e nella formazione, seguendo le priorità europee e settoriali pertinenti, al fine di contribuire al miglioramento di questi sistemi e dell'apprendimento al loro interno.	Progetti di rafforzamento delle capacità nel campo dell'istruzione e della formazione professionale (100.000€-400.000€)	I candidati devono essere persone giuridiche (enti pubblici o privati), attive nel settore dell'istruzione e formazione professionale o nel mercato del lavoro e stabilite in uno dei paesi ammissibili.
		Progetti di rafforzamento delle capacità nel settore della gioventù (fino a 300.000€)	I candidati devono essere persone giuridiche quali: ONG che operano nel settore della gioventù, autorità pubbliche a livello locale, regionale o nazionale, oppure aziende pubbliche o private (piccole, medie o grandi imprese), legalmente costituite in uno Stato membro dell'UE o in un paese terzo associato al programma, oppure in paesi terzi non associati al programma delle regioni 1, 2 e 3.
		Progetti di rafforzamento delle capacità nel campo dello sport (100.000€-200.000€).	I candidati devono essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) attive nel settore dello sport e stabilite in uno Stato membro dell'UE o in un paese terzo associato al programma o in un paese terzo non associato al programma delle regioni 1 e 2.
<b>Eventi sportivi senza scopo di lucro</b>	Questa azione mira a sostenere l'organizzazione di eventi sportivi senza scopo di lucro a livello europeo		I candidati devono essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) attive nel settore dello sport e stabilite in uno Stato membro dell'UE o in un paese terzo associato al programma.

Ognuno di questi progetti ha aspetti specifici in base ai propri obiettivi, metodologia, organizzazione e struttura e requisiti di presentazione che devono essere noti prima della loro progettazione e durante l'implementazione delle loro attività. Queste specificità possono essere consultate nella [Guida al Programma Erasmus+ 2024](#).

### 2.4.3 Azione chiave 3: Sostegno allo sviluppo delle politiche e alla cooperazione

Questa azione mira a supportare la cooperazione politica a livello europeo, contribuendo all'implementazione delle politiche esistenti e allo sviluppo di nuove politiche moderne che aiutino la riforma in settori quali istruzione, formazione, gioventù e sport. L'azione principale supportata nell'ambito dell'azione chiave 3 (KA3) è European Youth Together.

I progetti nell'ambito di questa azione mirano a stimolare la cooperazione che consente ai giovani europei di creare e partecipare a progetti congiunti, organizzare scambi e promuovere iniziative di formazione tramite attività online e in presenza. La strategia dell'UE per la gioventù 2019-2027 e gli obiettivi per la gioventù europea sono le principali priorità tematiche di questa azione. KA3 si rivolge a ONG ed enti pubblici con la capacità di mobilitare i giovani tramite partenariati transnazionali. I progetti finanziati nell'ambito di questa azione possono ricevere fino a 500.000 €, a seconda del progetto.

## 2.5. Come scegliere?

A questo punto, potresti chiederti: come faccio a scegliere tra tutti?



Per avere un quadro chiaro, devi prima decidere quali obiettivi intendi raggiungere con la tua idea di progetto e come desideri raggiungerli.

Pensa al ruolo che vuoi ricoprire, ai partecipanti che vuoi coinvolgere e al ruolo che questi partecipanti avranno nel progetto.

Indaga sulle fonti di finanziamento che sosterranno le attività del tuo progetto e sii chiaro su tutti i dettagli coinvolti nell'azione che intendi intraprendere.

A seconda della natura della tua organizzazione, è possibile che tu non riesca ad accedere e/o a richiedere alcune di queste azioni.

In breve, essere ben informati e organizzati è essenziale. Per questo, oltre alle informazioni di base presentate in questo programma di formazione, accedi alla [Guida al Programma Erasmus+ 2024](#) per conoscere le caratteristiche specifiche e le informazioni dettagliate sulle condizioni e i criteri relativi a questi progetti di mobilità.

Per aiutarti in questa fase iniziale, il consorzio DIS-Abilities ti incoraggia a utilizzare il seguente strumento per organizzare una prima panoramica del tuo progetto e aiutarti a scegliere tra tutte le opzioni:

<b>Prima di creare il mio progetto: domande e risposte da pormi</b>	
<b>Qual è l'idea del mio progetto?</b>	<b>Avere un'idea chiara del progetto è fondamentale per iniziare a organizzare tutto il resto. Per arrivare a questa idea finale puoi fare delle attività di brainstorming o, se hai già delle idee, fare una selezione di quelle più interessanti usando ad esempio il metodo PMI (Plus, Minus and Interesting chart).</b>
Quale titolo di progetto posso usare?	Usa un nome accattivante. Ricorda che dovrai anche pensare a un acronimo per il progetto.
Quali obiettivi generali voglio perseguire?	Pensa a quali priorità orizzontali intendi affrontare principalmente con il tuo progetto.
Quali obiettivi specifici voglio perseguire?	Una volta stabiliti gli obiettivi generali, pensa a quelli che vuoi raggiungere in modo specifico.
A chi è rivolto il progetto? Chi costituirà il gruppo target?	Avere ben chiaro il gruppo target ti aiuterà a stabilire le esigenze e le attività da svolgere.
Quali organizzazioni formeranno il mio consorzio?	Pensa alle organizzazioni con cui vuoi collaborare e alle caratteristiche che dovrebbero avere.

Quale sarà il mio ruolo?	Pensa al ruolo che vuoi svolgere nel progetto: coordinatore? partner?
Quale sarà il ruolo delle altre organizzazioni?	Bisogna anche riflettere sul ruolo che dovrebbero svolgere le altre organizzazioni partecipanti.
Quali attività voglio includere nel mio progetto?	Pensa a quali attività vuoi includere nel tuo progetto: formazioni internazionali? scambi giovanili? visite?
Quale tipo di finanziamento è più adatto a me?	Pensa anche al finanziamento che vuoi ricevere e all'ente che lo gestisce.
Come misurerò l'impatto del mio progetto?	Pensa a quali indicatori, sia qualitativi che quantitativi, vuoi raggiungere con il tuo progetto (ad esempio numero di partecipanti, numero di attività svolte, soddisfazione per le attività...). Questi indicatori sono molto importanti perché ti aiuteranno a misurare se l'impatto del progetto è stato adeguato o meno.

Dal progetto DIS-Abilities consigliamo, se non avete mai collaborato o partecipato ad attività Erasmus+, di iniziare con progetti con una complessità inferiore come KA1 o KA2, questi sono progettati per presentare il programma ai partecipanti e in particolare alle organizzazioni nuove in questo mondo. Scambi e mobilità, come KA1, sono sempre una fonte essenziale di conoscenza per ottenere una visione diretta delle attività Erasmus+ e possono essere una buona idea per iniziare.



**"Inizierei da un piccolo progetto che ispiri davvero il team e che provenga da un'esigenza attuale nell'organizzazione e dai suoi obiettivi. E dare abbastanza tempo e personale per farlo bene. Avere almeno un partner a bordo che abbia esperienza e stabilire un'intesa comune per le procedure di lavoro e concordare un carico di lavoro equo. "**

**Ohiane Uranga. Responsabile dei progetti europei e Coordinatore del Dipartimento dei progetti europei di DEFOIN.**

Infine, vorremmo anche menzionare un programma che, sebbene non faccia parte del programma Erasmus+ in quanto tale, è strettamente correlato ad esso e offre interessanti opportunità per i giovani volontari. Si tratta dell'European Solidarity Corps, un programma di volontariato finanziato per i giovani (18-30 anni) che mira a riunire i giovani per costruire una società più inclusiva, supportando le persone vulnerabili e rispondendo alle sfide sociali. Offre un'esperienza stimolante e stimolante per i giovani che vogliono aiutare, imparare e svilupparsi.

Il Corpo europeo di solidarietà copre viaggio, vitto e alloggio, costi di trasporto, supporto linguistico e supporto all'inclusione ove necessario. I partecipanti ricevono anche denaro tascabile quando sono all'estero. Alcune delle opportunità offerte da questo programma sono: volontariato a breve termine (progetti da 2 settimane a 2 mesi), volontariato a lungo termine, progetti di solidarietà, ecc. Questa può anche essere una buona opzione se è la prima volta che il giovane si trova all'estero.

Vuoi saperne di più sul Corpo Europeo di Solidarietà? Visita il loro sito web: [https://youth.europa.eu/home\\_en](https://youth.europa.eu/home_en)



Se partecipi all'European Solidarity Corps, potrai anche ottenere uno Youthpass, uno strumento di apprendimento che documenta e riconosce i risultati di apprendimento dei partecipanti al programma Erasmus+: Youth e ora anche all'European Solidarity Corps. Scopri di più: <https://www.youthpass.eu/en/>



## 2.6. Creazione della partnership

Nella maggior parte dei casi, l'avventura di candidarsi per un progetto Erasmus+ è un percorso condiviso, quindi per rendere finalmente praticabile la tua idea progettuale dovrai prima di tutto registrare la tua organizzazione nel programma e, in secondo luogo, trovare altre organizzazioni con cui realizzare il tuo progetto. Il numero di possibili partner dipenderà da ogni tipo di progetto.

Tieni presente che dovrai collaborare con i partner del progetto durante l'implementazione di tutto il progetto, quindi ti consigliamo di cercare partner che la pensino come te e con il tuo lavoro. Tieni conto della loro esperienza e se hanno già lavorato in Erasmus+, questo, soprattutto se è la prima volta che partecipi al programma, sarà di aiuto.

Tieni anche in considerazione il paese in cui sono attivi e se il contesto è adatto o meno al tuo progetto. Inoltre, considera questo quando invii il tuo progetto all'Agenzia nazionale o all'EACEA, poiché potresti avere più possibilità di candidarti in un paese o nell'altro, ad esempio, a causa della domanda di candidature al programma in ogni paese.

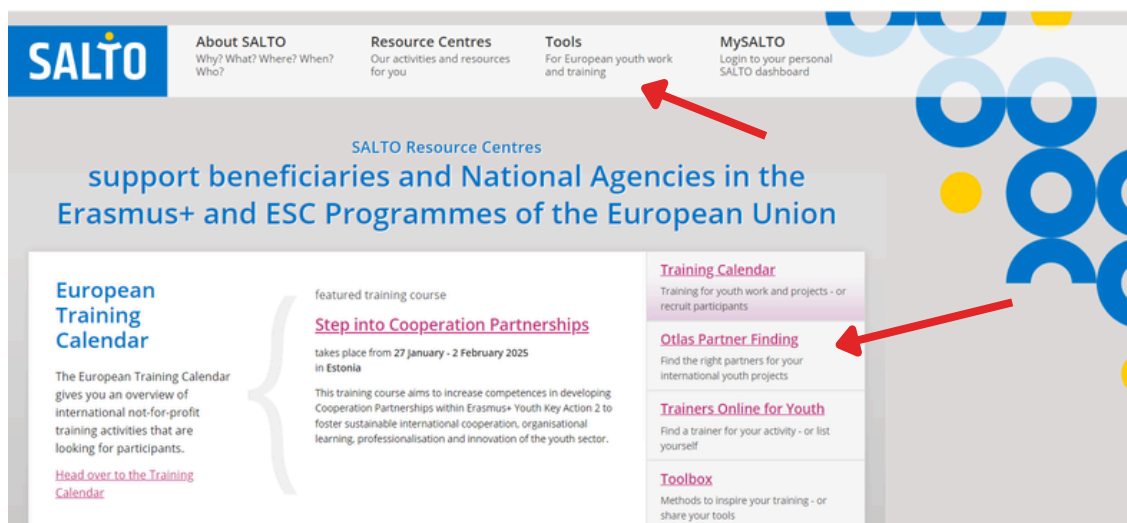


**Espandi le tue conoscenze! Scopri quali paesi possono partecipare al programma Erasmus+:**  
<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-a/eligible-countries>

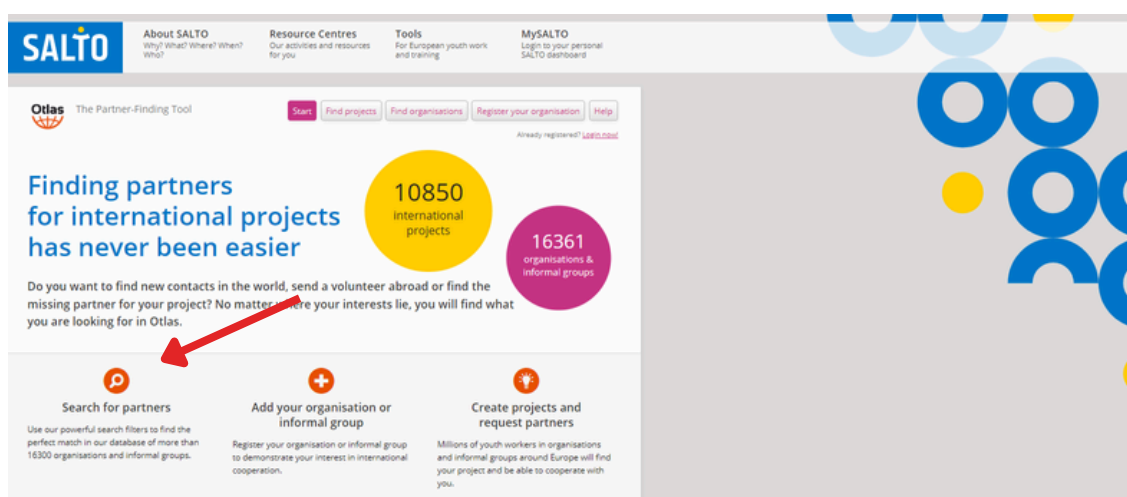
Ma come trovarli? Esistono numerosi siti web e strumenti che possono aiutarti a trovare un consorzio per il tuo progetto. Ad esempio, la piattaforma SALTO-YOUTH, che sta per Support, Advanced Learning and Training Opportunities for Youth. Funziona all'interno dei programmi Erasmus+ Youth e European Solidarity Corps: <https://www.salto-youth.net/>

Di seguito troverete un tutorial su come utilizzare la piattaforma SALTO per trovare partner:

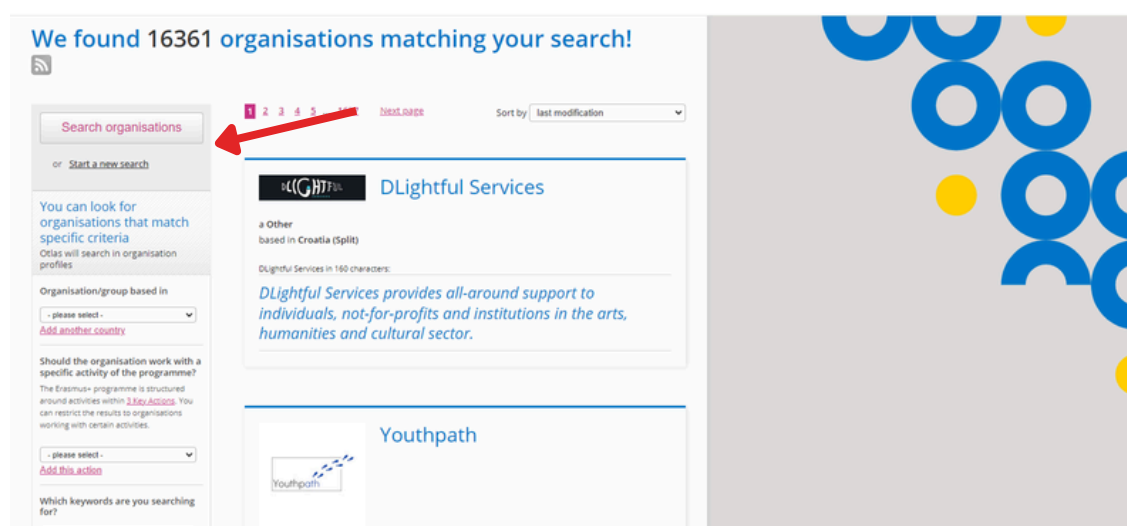
1. Visita il sito web SALTO: <https://www.salto-youth.net/>.
2. Una volta sulla homepage, clicca su Otlas Partner Finding. Puoi trovare questo strumento anche nel menu 'Strumenti'.



3. Una volta che sei sulla pagina sottostante, clicca su "Cerca partner"



4. Quindi prova a usare i filtri (sulla sinistra dello schermo) per cercare le organizzazioni che desideri. Dopo aver completato i filtri, clicca su "Cerca organizzazioni".



5. Una volta completata la ricerca, individua le organizzazioni che ti interessano di più. All'interno di ogni pagina troverai le seguenti informazioni su ciascuna organizzazione:

**Les PEP69/ML**

Les PEP69/ML is part of a larger federal organisation called Les PEP created in 1915 and is a very important partner to public authorities, teaching staff and families. Its aim is to participate in a more inclusive society bringing values of solidarity, secularity, equality and citizenship. The organisation is now an important player in social economics and non-formal education.

Some topics we would like to talk about : self-determination, alternative communication, improvement of our inclusive skills, discovering integration into the world of work, social inclusion...

Les PEP69/ML is actually coordinating several activities through 15 establishments in the Rhône department such as :

- care of youth with behavioral disorders from 3 to 20 years old ;
- care and technical support for youth with visual & hearing impairment from 0 to 20 years old ;
- studies in University for youth with visual impairment for masseur and physiotherapists ;
- coordination of youth with multiple disabilities ;
- care of youth with learning difficulties ;
- care of youth from child welfare ;
- welcoming center for young migrants.

Other innovative projects are actually being developed such as mentoring, an including childcare center, a new hospital offer care and support to every person with disabilities on the territory called "Community 360°".

This profile has been viewed 209 times.

**Descrizione dell'organizzazione**

Please login to your MySALTO account to see the contact details of this organisation

Les PEP69/ML is a Non-profit/Non-Governmental Organisation based in France (Lyon)

focused on

- Anti-discrimination
- Children
- Democracy/Active citizenship
- Disability
- European citizenship
- Gender equality
- Human rights
- LGBTQ issues

and interested in:

- Youth Exchanges
- Strategic Partnerships
- Capacity Building

**Posizione: Paese, città...**

**Argomenti su cui si concentra l'organizzazione (assicurarsi che siano correlati all'idea del progetto)**

**Argomenti di interesse per l'organizzazione (assicurati che siano comuni alla tua)**

Les PEP69/ML, in 160 characters:  
The association Les PEP69/ML is a health and social organization working with

Altre piattaforme che possono aiutarti a trovare partner sono le seguenti:

- **Portale EU Funding & Tenders:** la piattaforma della Commissione Europea ha una sezione specifica per cercare partner. Qui puoi filtrare per bandi, argomento, paese, ecc.: <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/how-to-participate/partner-search>
- **Piattaforma europea per l'istruzione scolastica:** questo strumento vuole essere un punto di incontro per scuole e insegnanti interessati ad ospitare attività di mobilità e a prendervi parte: <https://school-education.ec.europa.eu/en/networking/partner-finding>
- **EPALE - Piattaforma elettronica per l'apprendimento degli adulti in Europa:** la piattaforma EPALE ha anche una sezione dedicata alla ricerca partner: <https://epale.ec.europa.eu/en/partner-search>
- **Pagina Erasmus+ e Corpo Europeo di Solidarietà:** lì puoi trovare molte organizzazioni già coinvolte nel programma: <https://webgate.ec.europa.eu/erasmus-esc/index/organisations/search-for-an-organisation>



Per cercare in modo efficace, usa i filtri di ricerca offerti da siti web e piattaforme. Ti permetterà di filtrare per paese, gruppo target, tipo di organizzazione... Risparmierai un sacco di tempo!

Tuttavia, è possibile sfruttare anche altre risorse online, come i social network e i gruppi sociali che si formano al loro interno.

## 2.7. Come fare domanda?

Ogni call ha i suoi criteri, requisiti e passaggi, quindi dovresti essere molto chiaro su tutti quando provi a candidarti. Per questo, ti consigliamo di avere familiarità con la Guida al programma Erasmus+ 2024, dove puoi trovare tutte le informazioni rilevanti per ogni tipo di azione.



Scopri gli attuali bandi aperti nel programma Erasmus+! **Maggiori informazioni:**  
<https://webgate.ec.europa.eu/app-forms/af-ui-opportunities/#/erasmus-plus>

L'invio di nuovi progetti avviene online. È possibile inviare tramite due piattaforme:

- Erasmus+ e Corpo europeo di solidarietà: per azioni decentrate gestite dalle agenzie nazionali.
- Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA): per le azioni centralizzate gestite dall'EACEA o da qualsiasi altro organismo.

Per maggiori informazioni sull'organizzazione che gestisce il tuo potenziale progetto, consulta il punto 2.2 di questo modulo: Chi coordina i programmi Erasmus+?

Ecco alcuni punti chiave da considerare quando si fa domanda:



### **Registrazione personale sulla piattaforma**

Assicurati di essere registrato sulla piattaforma della Commissione Europea. Scopri di più su come gestire il tuo EU Login tramite il seguente sito web: <https://wikis.ec.europa.eu/display/NAITDOC/EU+Login+-+European+Commission+Authentication+Service>



### **Registrazione delle organizzazioni**

Assicuratevi inoltre che tutte le organizzazioni che fanno parte del consorzio siano registrate sulla piattaforma della Commissione Europea: <https://wikis.ec.europa.eu/display/NAITDOC/Organisation+Registration+Guide>. Una volta completata la registrazione, l'organizzazione/l'individuo otterrà un Organization ID (Agenzie Nazionali) o PIC (EACEA).



### **Tempo di preparazione della proposta**

Tieni presente che preparare e inviare una proposta richiede tempo, quindi cerca di iniziare il processo con largo anticipo.



### **Documenti e linee guida**

Assicuratevi di rispettare tutti i requisiti del bando e di seguire tutte le linee guida, i documenti e i modelli forniti dal programma in merito al bando.



### **Rispettare le scadenze di presentazione**

Per essere presa in considerazione, la domanda deve essere completa, concisa e inviata in tempo tramite il sistema di invio elettronico.



Hai bisogno di maggiori informazioni su come compilare un modulo di domanda? Visita il seguente sito web: <https://wikis.ec.europa.eu/display/NAITDOC/How+to+complete+the+application+form>

Dopo la presentazione, tutte le domande saranno sottoposte a un processo di valutazione da parte delle Agenzie nazionali o dell'Agenzia esecutiva. Dopo la valutazione, i richiedenti saranno informati dell'esito della valutazione tramite una lettera che spiega i passaggi successivi da seguire nel processo verso la firma dell'accordo di sovvenzione. Questa notifica viene solitamente ricevuta circa 4 mesi dopo la presentazione per i progetti KA1 e 5-6 mesi per i progetti KA2 e KA3.



Per saperne di più sulla procedura di presentazione, clicca qui: [Guide per i candidati - Fase di presentazione - Guide Erasmus+ e Corpo europeo di solidarietà - EC Public Wiki \(europa.eu\)](#)

Infine, se la proposta di sovvenzione viene approvata, la prima cosa da fare è il Grant Agreement, un "contratto" tra l'Agenzia nazionale o esecutiva e il richiedente. Solo una volta firmato da tutte le parti, il richiedente diventa il beneficiario di una sovvenzione UE e può avviare il progetto.

Una volta avviato, e a seconda del tipo di azione, della durata del Grant Agreement e della valutazione del rischio finanziario, il progetto inizierà a ricevere le diverse procedure di pagamento corrispondenti. In genere, l'Agenzia nazionale o esecutiva effettuerà un primo pagamento, mentre i pagamenti successivi saranno effettuati a condizione che i report sullo stato del progetto vengano presentati tempestivamente, come stabilito nel Grant Agreement. Per maggiori informazioni, visita il seguente sito web: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-c/what-happen-approved>

## 2.8. Impostazione di un progetto

È inoltre necessario tenere conto delle fasi di un progetto. Queste iniziano ancora prima che la proposta di progetto venga presentata e finanziata. I partner coinvolti devono quindi essere coinvolti nella creazione del progetto ancora prima che venga approvato. In generale, possiamo riassumere il processo in 4 fasi:

**Pianificazione:** in questa fase vengono definiti i bisogni, i risultati di apprendimento attesi, il formato delle attività, il calendario da seguire, ecc.



In generale, le attività svolte dalle organizzazioni coinvolte in questi progetti (e comunemente in tutti i progetti) includono:



### **Gestione del progetto**

Attività volte a garantire la pianificazione, l'attuazione e il monitoraggio del progetto, nonché la collaborazione di tutti i partner.



### **Attività di implementazione**

Attività mirate all'implementazione del progetto, ad esempio networking, riunioni, sviluppo dei risultati. Possono anche comportare la partecipazione di personale e studenti.



### **Attività di condivisione e promozione**

Attività volte a promuovere i risultati e il progetto. Ad esempio: conferenze, eventi pubblici, ecc.

## 2.9. Riferimenti

European Commission (10th June 2024). Erasmus+. EU programme for education, training, youth and sport. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/>

European Commission (10th June 2024). Welcome to Erasmus+ and European Solidarity Corps page!. Last retrieved on 28 June 2024: <https://webgate.ec.europa.eu/erasmus-esc/index/>

European Commission (10th June 2024). Erasmus+. The Erasmus+ Programme Guide. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/erasmus-programme-guide>

European Commission (11th June 2024). Erasmus+. Opportunities for individuals. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/opportunities/opportunities-for-individuals>

European Commission (11th June 2024). Erasmus+. Opportunities for organisations. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/opportunities/opportunities-for-organisations>

European Commission (11th June 2024). Erasmus+. Students and staff with physical, mental or health-related conditions. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/opportunities/opportunities-for-individuals/students/students-and-staff-with-physical-mental-or-health-related-conditions>

European Commission. EU Funding & Tenders Portal (13th June 2024). Partner search. Last retrieved on 28 June 2024: <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/how-to-participate/partner-search>

European Commission. European School Education Platform (13th June 2024). Networking. Partner finding. Last retrieved on 28 June 2024: <https://school-education.ec.europa.eu/en/networking/partner-finding>

European Commission. EPAL (13th June 2024). Partner Search. Last retrieved on 28 June 2024: <https://epale.ec.europa.eu/en/partner-search>

European Commission (13th June 2024). Search for an Organisation. Last retrieved on 28 June 2024: <https://webgate.ec.europa.eu/erasmus-esc/index/organisations/search-for-an-organisation>

European Commission. SALTO (13th June 2024). Finding partners for international projects has never been easier. Last retrieved on 28 June 2024: <https://www.salto-youth.net/tools/otlas-partner-finding/>

European Commission (13th June 2024). EU Login - European Commission Authentication Service. Last retrieved on 28 June 2024: <https://wikis.ec.europa.eu/display/NAITDOC/EU+Login+-+European+Commission+Authentication+Service>

European Commission (14th June 2024). Organisation Registration Guide. Last retrieved on 28 June 2024: <https://wikis.ec.europa.eu/display/NAITDOC/Organisation+Registration+Guide>

European Commission (12th June 2024). Erasmus+. What happens when the application is approved?. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/programme-guide/part-c/what-happen-approved>

European Commission (11th June 2024). Erasmus+. How Erasmus+ is managed. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/about-erasmus/how-erasmus-is-managed>

European Commission (12th June 2024). Erasmus+. How to apply. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/resources-and-tools/how-to-apply>

European Commission (12th June 2024). The application process. Last retrieved on 28 June 2024: [https://commission.europa.eu/funding-tenders/how-apply/application-process\\_en](https://commission.europa.eu/funding-tenders/how-apply/application-process_en)

European Commission (11th June 2024). Where to apply. Last retrieved on 28 June 2024: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/resources-and-tools/how-to-apply/where-to-apply>

European Commission (27th June 2024). Mobility Tool Guide for Beneficiaries. Last retrieved on 28 June 2024: <https://wikis.ec.europa.eu/display/NAITDOC/Mobility+Tool+Guide+for+Beneficiaries#MobilityToolGuideforBeneficiaries-WhatisMobilityTool+>

SALTO (27th june 2024). SALTO-YOUTH. Last retrieved on 28 June 2024: <https://www.salto-youth.net/>

YOUTH FOR EUROPE (28th june 2024). European Solidarity Corps. Last retrieved on 28 June 2024: <https://youthforeurope.eu/european-solidarity-corps/>

European Solidarity Corps (28th june 2024). European Solidarity Corps. Discover the new programme funded by the European Union. Last retrieved on 28 June 2024: <https://europeansolidaritycorps.net/>



**Modulo 3:**

**Introduzione alla  
creazione del progetto**

**Autore: Sciara Progetti**

## 3.1 Introduzione al modulo

Il programma Erasmus+ è uno strumento potente per promuovere lo scambio culturale, lo sviluppo delle competenze e la crescita personale dei giovani in tutta Europa. Tuttavia, garantire che tutti ne traggano beneficio in egual modo richiede una pianificazione intenzionale. Questo modulo fornirà a voi, professionisti che lavorano con giovani con disabilità, gli strumenti per creare proposte di progetto Erasmus+ realmente accessibili e inclusive.

Seguendo queste linee guida, puoi progettare progetti che:

- **Dare potere ai giovani con disabilità:** la partecipazione attiva alle attività Erasmus+ può rafforzare l'autostima, l'indipendenza e preziose competenze di vita nei giovani con disabilità.
- **Arricchire l'esperienza complessiva:** includere prospettive diverse arricchisce il progetto per tutti i partecipanti, favorendo un ambiente più collaborativo e comprensivo.
- **Allineatevi ai valori di Erasmus+:** Erasmus+ dà priorità all'inclusione e i progetti accessibili dimostrano il vostro impegno nei confronti di questo valore fondamentale.

Ricorda, un progetto ben progettato può non solo trasformare la vita dei giovani con disabilità, ma anche avere un impatto positivo sull'intero gruppo partecipante. Questo modulo ti guiderà in ogni fase, dalla comprensione delle considerazioni sull'accessibilità alla creazione di una proposta di progetto avvincente. Cominciamo a creare un'esperienza Erasmus+ inclusiva!

## 3.2. Scrittura di progetti per l'accessibilità

### **Elaborazione di una proposta inclusiva:**

Scrivere una proposta di progetto Erasmus+ richiede una comunicazione chiara e un piano ben strutturato. Tuttavia, per garantire una vera inclusività, dobbiamo andare oltre le basi. Questa sezione esplora come rendere la tua proposta accessibile ai giovani con disabilità, promuovendo la loro partecipazione e arricchendo l'esperienza complessiva del progetto.

### **Considerazioni generali per tutti:**

- **La chiarezza è la chiave:** abbandona il gergo e le strutture sintattiche complesse. Utilizza un linguaggio semplice per garantire che tutti possano comprendere gli obiettivi e le attività del tuo progetto.
- **Il flusso logico è il tuo alleato:** struttura la tua proposta in modo chiaro e logico. Considerala come un viaggio; i revisori dovrebbero essere in grado di seguire facilmente la progressione del progetto, dagli obiettivi alle attività ai risultati attesi.

## **3.2.1. Considerazioni specifiche per le disabilità**

### **1. Valutazione dei bisogni: il fondamento dell'accessibilità**

Prima di creare attività, è fondamentale comprendere le esigenze specifiche dei giovani con disabilità che parteciperanno al tuo progetto. Puoi utilizzare queste risorse:

- Questionari online: sviluppare questionari online chiari e concisi per raccogliere informazioni su esigenze specifiche e stili di apprendimento preferiti.
- Consultazioni e partecipazione di esperti: collaborare con esperti o organizzazioni sulla disabilità per acquisire approfondimenti approfonditi su varie disabilità e best practice per l'accessibilità. Considerare la loro partecipazione attiva durante il progetto se i giovani coinvolti hanno bisogno di accompagnatori.

### **2. Adattare il tuo approccio: soddisfare esigenze diverse**

Una volta comprese le esigenze specifiche coinvolte, implementa strategie di accessibilità mirate in base ai tipi di disabilità che il tuo progetto incontrerà. Ecco alcuni esempi:

- Disabilità visiva:
  - Offrire formati alternativi per i materiali didattici: documenti in Braille, registrazioni audio o documenti con immagini ad alto contrasto e caratteri ingranditi.
  - Garantire la compatibilità con il software di lettura dello schermo per i partecipanti con disabilità visive.
- Disturbi dell'udito:
  - Fornire sottotitoli e trascrizioni per tutti i contenuti audiovisivi, inclusi video, presentazioni e registrazioni.
  - Valutare l'opportunità di integrare l'interpretazione del linguaggio dei segni in riunioni, presentazioni o workshop.

- Disabilità motoria:
- Selezionare sedi accessibili dotate di rampe, ascensori e servizi igienici accessibili.
- Offrire opzioni di trasporto alternative per la mobilità se il tuo progetto prevede spostamenti.
- Disturbi cognitivi o di apprendimento:
- Suddividere le informazioni complesse in parti più piccole e gestibili.
- Fornire istruzioni chiare e offrire ulteriore supporto durante le attività.
- Si consiglia di offrire diversi metodi di apprendimento, come attività pratiche o discussioni di gruppo, per soddisfare diversi stili di apprendimento.

### **3. Tecnologie assistive: favorire la partecipazione**

Esplorare l'integrazione di tecnologie assistive per migliorare la partecipazione dei giovani con disabilità. Queste potrebbero includere:

- Lettori di schermo: software che leggono il testo ad alta voce per gli utenti con problemi visivi.
- Software di conversione da testo a voce: converte il testo in audio parlato, utile per i partecipanti con difficoltà di lettura.
- Strumenti di ingrandimento: software che ingrandisce testo e immagini sullo schermo.

### **4. Coinvolgimento dei giovani con disabilità: uno sforzo collaborativo**

Inclusione significa andare oltre il semplice adattamento alle disabilità. Significa coinvolgere attivamente i giovani con disabilità durante tutto il processo di sviluppo del progetto. Ecco alcune idee su come farlo:

- Workshop e focus group: organizzare workshop o focus group specificamente pensati per i giovani con disabilità, consentendo loro di fornire contributi e condividere le proprie idee su argomenti e attività del progetto.
- Sondaggi online: utilizzare sondaggi online per raccogliere feedback e preferenze dai giovani con disabilità che potrebbero trovare difficile partecipare agli incontri di persona.

Coinvolgendo attivamente i giovani con disabilità, si stimola un senso di appartenenza e si garantisce che le attività del progetto siano realmente pertinenti e accessibili alle loro esigenze.



### 3.3. Coinvolgere le voci dei giovani: suggerimenti per coinvolgere i giovani con disabilità nella scrittura del progetto

Coinvolgere i giovani con disabilità nel processo di scrittura del progetto non riguarda solo l'accessibilità; riguarda l'empowerment e la creazione di un progetto che rispecchi veramente le loro esigenze e aspirazioni. Ecco alcuni consigli pratici per iniziare:



#### Scegli metodi di comunicazione inclusivi

- **Accessibility Matters:** assicurati che tutti i canali di comunicazione siano accessibili. Offri informazioni in vari formati (Braille, registrazioni audio, documenti con elementi visivi ad alto contrasto), utilizza strumenti di sottotitolazione online per le videochiamate e fornisci l'interpretazione del linguaggio dei segni, se necessario.
- **Molteplici vie di partecipazione:** non limitare la partecipazione a un solo metodo. Offri opzioni come sondaggi online, workshop, focus group o interviste individuali per soddisfare diversi stili di comunicazione e livelli di comfort.



2

### **Pianificazione dall'inizio**

- Coinvolgimento precoce: coinvolgere i giovani con disabilità fin dall'inizio del processo di sviluppo del progetto. Ciò garantisce che le loro voci siano ascoltate e prese in considerazione in tutte le fasi della pianificazione.
- Obiettivi chiari: spiega chiaramente lo scopo e gli obiettivi del progetto ai partecipanti. Usa un linguaggio semplice ed evita il gergo per assicurarti che tutti capiscano l'obiettivo del progetto.



3

### **Collaborazione creativa**

- Attività di brainstorming: Progetta workshop o focus group che incoraggino il brainstorming creativo e la generazione di idee. Utilizza strumenti e tecniche che si adattino a diversi stili e abilità di apprendimento.
- Proprietà tramite feedback: sollecitare attivamente il feedback dei giovani con disabilità sulle attività di progetto proposte, sui materiali e sulle considerazioni di accessibilità. Incorporare le loro idee ogni volta che è possibile per promuovere un senso di proprietà e collaborazione.



4

### **Costruire fiducia e capacità**

- Ambiente di supporto: creare un ambiente sicuro e di supporto in cui tutti si sentano a proprio agio nel condividere le proprie idee e prospettive. Riconoscere le esperienze e i contributi unici dei giovani con disabilità.
- Creare fiducia: offrire formazione o workshop sullo sviluppo di progetti o sulle capacità comunicative per dare ai giovani con disabilità la possibilità di partecipare attivamente. Questo può creare fiducia e garantire che le loro voci siano ascoltate chiaramente.



5

### **Campioni dell'accessibilità**

- Supporto tra pari: valutare la possibilità di coinvolgere giovani con disabilità con esperienza nello sviluppo di progetti o nella promozione di iniziative, per fare da mentori e supportare i loro coetanei durante il processo.
- Empowerment attraverso i ruoli: offrire ai giovani con disabilità l'opportunità di assumere ruoli specifici all'interno del processo di creazione del progetto, come guidare le discussioni, riassumere i punti chiave o redigere sezioni della proposta.

Incorporando questi suggerimenti, puoi creare un ambiente inclusivo e collaborativo in cui i giovani con disabilità possono contribuire con le loro preziose prospettive e partecipare attivamente alla definizione del progetto dalle fondamenta. Ciò porta a un'esperienza Erasmus+ più significativa e di impatto per tutti i soggetti coinvolti.



**“La diversità non è un ostacolo, ma una risorsa per la crescita; e per crescere abbiamo bisogno di guida, stimoli, ispirazione, input che adottiamo o adattiamo dai libri, dalla musica, dai film, dalle arti, ma soprattutto dalle esperienze, dalle persone e dalle loro storie.”**

**Bogdan Hanganu, partecipante al progetto Teatro interculturale e storie comuni con SCIARA Progetti**

## **3.4. Creazione della struttura del progetto: costruzione di un quadro inclusivo**

I progetti Erasmus+ offrono una vasta gamma di attività pensate per promuovere apprendimento, scambio e collaborazione. Tuttavia, per garantire che tutti ne traggano beneficio, dobbiamo rendere queste attività realmente accessibili ai giovani con disabilità. Esploriamo come adattare alcuni dei componenti del progetto che puoi incontrare in un progetto, per creare un quadro inclusivo.

### **3.4.1. Pacchetti di lavoro (WP): suddivisione del percorso del progetto**

Immagina il tuo progetto come un viaggio. I Work Package (WP) sono le fasi distinte o le aree di attenzione che costruiscono questo viaggio. Ecco alcune idee su come rendere i WP inclusivi:

- **Definire chiaramente gli obiettivi:** assicurarsi che ogni WP abbia obiettivi chiari e concisi, facili da comprendere per tutti i soggetti coinvolti.
- **Suddividi i compiti:** dividi i compiti più grandi all'interno di un WP in passaggi più piccoli e gestibili. Ciò rende il progetto più accessibile a tutti i partecipanti, compresi quelli con disabilità.
- **Assegnare risorse:** assegnare risorse, tra cui supporto umano e tecnologie assistive, per garantire che i partecipanti con disabilità possano partecipare pienamente a ciascuna attività WP.

## 3.4.2. Test pilota/Attività locali: spazi sicuri per la sperimentazione

I test pilota o le attività locali sono prove su scala ridotta di nuove idee o approcci. Ecco come renderli inclusivi:

- **Coinvolgi i partecipanti con disabilità:** coinvolgi attivamente i giovani con disabilità nella pianificazione e valutazione delle attività pilota. Raccogli il loro feedback per garantire che il progetto finale sia accessibile e soddisfi le loro esigenze.
- **Fornire materiali accessibili:** offrire tutti i materiali delle attività pilota (istruzioni, dispense, ecc.) in vari formati in base alle esigenze dei partecipanti, tra cui Braille, registrazioni audio o documenti con immagini ad alto contrasto.
- **Considerazioni sull'accessibilità nella fase di pianificazione:** integrare le considerazioni sull'accessibilità fin dall'inizio. Ad esempio, scegliere sedi accessibili per le attività locali e assicurarsi che abbiano bagni accessibili.

## 3.4.3. Mobilità: ampliare gli orizzonti per tutti

Le mobilità offrono ai partecipanti un'entusiasmante opportunità di viaggiare, imparare e scambiare esperienze in un altro Paese. Ecco come renderle inclusive:

- **Trasporto accessibile:** organizzare opzioni di trasporto accessibili per tutti i partecipanti, tenendo conto delle loro esigenze specifiche. Ciò potrebbe includere veicoli accessibili alle sedie a rotelle, supporto aggiuntivo per l'imbarco o opzioni di trasporto alternative, se necessario.
- **L'alloggio è importante:** scegli un alloggio accessibile con rampe, ascensori e bagni accessibili. Assicurati che l'alloggio possa soddisfare esigenze specifiche, come porte più larghe per ausili alla mobilità.
- **Supporto pre-partenza:** fornire informazioni complete pre-partenza in formati accessibili. Ciò potrebbe includere dettagli su strutture accessibili a destinazione, informazioni di contatto di emergenza e opzioni di trasporto locali.
- **Persona di accompagnamento:** valuta la possibilità di includere nel tuo programma di mobilità dei professionisti che possano accompagnare i gruppi o i singoli individui.



Potete trovare informazioni utili sulla mobilità inclusiva sul seguente sito web: <https://inclusivemobility.eu/>.

### 3.4.4. Riunioni: la collaborazione semplificata

Le riunioni sono fondamentali per il coordinamento e la comunicazione del progetto. Ecco come renderle inclusive:

- **Luoghi accessibili:** selezionare luoghi accessibili dotati di rampe, ascensori e bagni accessibili. Assicurarsi che il luogo offra una buona acustica e illuminazione.
- **Opzioni di partecipazione remota:** Offri opzioni di partecipazione online per coloro che non possono partecipare di persona alle riunioni. Ciò potrebbe includere strumenti di videoconferenza.
- **Materiali in anticipo:** distribuire tutto il materiale della riunione (ordini del giorno, presentazioni, ecc.) con largo anticipo e in vari formati (Braille, registrazioni audio, documenti con caratteri chiari e contrasto elevato).

Incorporando queste considerazioni sull'accessibilità nella struttura del tuo progetto, puoi creare un framework che promuove la collaborazione, la partecipazione e l'apprendimento per tutti i soggetti coinvolti, indipendentemente dalle capacità. Ricorda, un progetto inclusivo è un progetto più ricco per tutti.



"Immaginate un abbraccio con qualcuno che non avete mai visto e poi lo stesso abbraccio, con quella stessa persona dopo una settimana di stare insieme tutto il giorno, quando avete mostrato la cosa più intima di voi stessi, i vostri pensieri e le vostre opinioni, e sapete che passeranno anni prima che vi rivediate. Abbiamo pianto tutti. Il bello dell'Erasmus è che impari ad apprezzare il valore della diversità.

Andrea Jurisic, Volunteer in Sciara Progetti

## 3.5. Budget per l'accessibilità

Sebbene ottenere finanziamenti sia fondamentale per qualsiasi progetto Erasmus+, garantire l'accessibilità richiede un'attenta considerazione del budget. Ecco come tenere conto dei costi di accessibilità:



**Valutazione delle esigenze di accessibilità:** stanziare una parte del tuo budget per condurre una valutazione delle esigenze per comprendere i requisiti specifici dei giovani con disabilità che parteciperanno. Ciò potrebbe comportare costi associati a sondaggi online, consultazioni con esperti di disabilità o viaggi per incontri di persona.



**Materiali accessibili:** budget per la creazione di materiali di progetto in vari formati, come documenti Braille, registrazioni audio o documenti con immagini ad alto contrasto e compatibilità con screen reader. Considerare il costo del software o dei servizi necessari per convertire i materiali in formati accessibili.



**Tecnologie assistive:** valuta l'integrazione di tecnologie assistive come lettori di schermo, software text-to-speech o strumenti di ingrandimento. Budget per l'acquisto o il noleggio di questa attrezzatura, nonché qualsiasi formazione necessaria per il personale del progetto su come utilizzarla.



**Luoghi e trasporti accessibili:** quando si pianificano riunioni, attività pilota o mobilità, si considerino i costi aggiuntivi associati alla garanzia di luoghi accessibili e opzioni di trasporto. Ciò potrebbe includere l'affitto di spazi per riunioni accessibili, l'organizzazione di veicoli accessibili in sedia a rotelle o la fornitura di supporto aggiuntivo per i partecipanti con difficoltà motorie.



**Formazione sull'accessibilità:** considerare di stanziare un budget per la formazione sull'accessibilità per il personale e i volontari del progetto. Questa formazione può dotarli delle conoscenze e delle competenze necessarie per supportare la partecipazione dei giovani con disabilità.



### Ricordare!

**Il budget per l'accessibilità è un investimento. Assicurandoti che tutti possano partecipare pienamente, crei un'esperienza di progetto più ricca per tutti, portando a risultati più significativi.**

Ecco alcuni suggerimenti aggiuntivi:

- **Esplora le opportunità di finanziamento:** molti bandi Erasmus+ incoraggiano specificamente l'inclusione. Cerca opportunità di finanziamento che diano priorità alle iniziative di accessibilità e adatta il tuo budget di conseguenza.
- **Cerca soluzioni convenienti:** spesso ci sono modi convenienti per rendere il tuo progetto più accessibile. Ad esempio, esplora strumenti online gratuiti per convertire documenti in formati diversi o utilizza tecnologie assistive open source.
- **La collaborazione è fondamentale:** collabora con altre organizzazioni coinvolte nell'inclusione della disabilità. Potrebbero essere in grado di offrire risorse o competenze per aiutarti a gestire efficacemente i costi dell'accessibilità.
- **Costi eccezionali:** nel caso in cui non trovi una voce specifica in cui includere i costi necessari, puoi sempre includere i costi eccezionali quando prepari il budget del tuo progetto. Ricorda che in caso di costi eccezionali devi dedicare un'attenta spiegazione ai valutatori in fase di applicazione per assicurarti che li approvino.

Considerando attentamente le esigenze di accessibilità durante il processo di bilancio, puoi garantire che il tuo progetto Erasmus+ sia non solo ben finanziato, ma anche realmente inclusivo per tutti i partecipanti.

## 3.6. Presentazione del progetto: dare il meglio di sé

Creare una proposta di progetto avvincente è la chiave per ottenere finanziamenti per la tua iniziativa Erasmus+. Questa sezione ti guiderà attraverso considerazioni essenziali per presentare il tuo progetto in un modo che risuoni con i revisori e sottolinei il tuo impegno per l'accessibilità.

### 3.6.1. Adattare la propria visione: allineamento con le priorità del Paese target

Erasmus+ opera in un panorama eterogeneo di paesi europei, ognuno con esigenze e priorità uniche. Per aumentare le tue possibilità di successo, adatta la tua candidatura al contesto specifico del/i tuo/i paese/i target. Ecco come puoi farlo:

- **Ricerca le priorità nazionali:** fai una ricerca attenta delle priorità nazionali delineate dall'Agenzia nazionale Erasmus+ nel/nei tuo/i paese/i target. Identifica le aree in cui il tuo progetto si allinea a queste priorità e sottolinea questa connessione nella tua proposta.
- **Evidenzia il contesto locale:** dimostra di aver compreso il contesto culturale e sociale all'interno del/i tuo/i paese/i target. Questo dimostra ai revisori che hai pensato attentamente a come il tuo progetto verrà implementato e ricevuto dalla popolazione locale.
- **Collaborare con organizzazioni locali:** collaborare con organizzazioni locali nei tuoi paesi target rafforza la tua proposta. I partner locali possono fornire preziose intuizioni e competenze, aumentando la pertinenza e l'impatto del progetto.

### 3.6.2. Nozioni fondamentali amministrative: mettere i puntini sulle i e le croci sulle t

Il processo di richiesta di finanziamenti Erasmus+ prevede specifici passaggi amministrativi. Ecco alcuni punti chiave da ricordare:

- **L'idoneità è fondamentale:** assicurati che la tua organizzazione sia registrata nel Participant Portal prima di iniziare la tua candidatura. Il link per la registrazione è fornito qui: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/resources-and-tools/how-to-apply/registering-your-organisation>
- **Le scadenze contano:** Erasmus+ opera secondo scadenze rigorose. Esamina attentamente le scadenze per il bando di concorso che hai scelto e assicurati che la tua candidatura venga presentata con largo anticipo.
- **Utilizza le risorse disponibili:** la Commissione europea offre una vasta gamma di risorse per guidarti nel processo di candidatura. Tra queste rientrano la Guida al programma Erasmus+, i moduli di candidatura e utili tutorial. Esplora queste risorse qui: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/>

- **Impara dagli altri:** esamina i progetti Erasmus+ di successo nel tuo campo. La piattaforma dei risultati del progetto ti consente di cercare progetti che condividono la tua area di interesse. Trai ispirazione e identifica le best practice da incorporare nella tua proposta. Ecco il link: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects>
- **Moduli di domanda:** a seconda della parte del programma per cui si fa domanda, sarà necessario compilare un modulo di domanda specifico. Per le attività decentrate gestite dalle Agenzie nazionali, si prega di presentare domanda tramite la pagina Erasmus+ e European Solidarity Corps. <https://webgate.ec.europa.eu/erasmus-esc/index/>
- **Trovare i tuoi partner:** collaborare con organizzazioni di altri paesi europei può rafforzare il tuo progetto. Il portale Funding and Tenders dell'UE offre uno strumento di ricerca partner per aiutarti a entrare in contatto con potenziali collaboratori. Esplora lo strumento qui: <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/how-to-participate/partner-search>

Per maggiori informazioni sui bandi, sulla procedura di candidatura e presentazione e sull'inizio della ricerca dei partner, consultare il Modulo 2: Da dove cominciare?

### 3.6.3 Accessibilità: un vantaggio competitivo

Ricorda, un forte impegno per l'accessibilità distingue il tuo progetto! Ecco come mostrare la tua dedizione all'inclusione nella tua proposta:

- **Evidenzia le strategie di accessibilità:** delinea chiaramente le strategie specifiche che implementerai per garantire la piena partecipazione dei giovani con disabilità. Spiega come affronterai le varie esigenze e fornisci esempi di tecnologie assistive o servizi di supporto che intendi utilizzare.
- **Dimostra competenza:** mostra l'esperienza o la competenza della tua organizzazione nel lavorare con i giovani con disabilità. Menziona eventuali progetti o iniziative passate rilevanti che dimostrano il tuo impegno per l'inclusione.
- **Quantificare l'impatto:** quando possibile, quantificare il potenziale impatto del progetto sui giovani con disabilità. Ciò potrebbe comportare stime del numero di partecipanti con disabilità che ne trarranno beneficio o delle competenze specifiche che acquisiranno attraverso le attività del progetto.

Presentando una proposta ben studiata, informativa e incentrata sull'accessibilità, puoi aumentare significativamente le tue possibilità di ottenere finanziamenti Erasmus+ e trasformare la tua visione di un progetto inclusivo in realtà.



## **Modulo 4:**

# **Mettiamoci al lavoro: implementare le attività del progetto in modo accessibile**

**Autore: Action Synergy**

## 4.1 Introduzione al modulo

Nella società odierna, l'inclusività costituisce una necessità. L'obiettivo di questo modulo è esplorare l'implementazione efficace di attività accessibili e inclusive, garantendo la partecipazione attiva delle persone con disabilità fin dall'inizio.

Gli obiettivi di questa unità includono un riassunto dei principi e delle dimensioni di accessibilità e inclusione per passare alla comprensione del significato della progettazione inclusiva, all'identificazione di strategie che promuovano il coinvolgimento e alla fornitura di azioni chiave per garantire che le attività siano accessibili e coinvolgenti per tutti i soggetti coinvolti. Un elenco di metodologie e strumenti può essere complementare nella creazione di una progettazione efficace e inclusiva dell'implementazione delle attività del progetto Erasmus+.

Quindi la logica di questo modulo segue questi passaggi:

1. Comprendere fin dall'inizio cosa guadagneranno le persone con disabilità partecipando alle attività del progetto Erasmus+
2. In secondo luogo, è necessario comprendere i principi e le dimensioni dell'accessibilità e dell'inclusione, poiché questo è il fulcro per un progetto efficace.
3. In terzo luogo, le azioni chiave seguono una sorta di mini-guida con i singoli passaggi da compiere per garantire il massimo dei principi e delle dimensioni di cui abbiamo parlato in precedenza.
4. In quarto luogo, vengono menzionate alcune metodologie critiche che sono altamente raccomandate quando si persegue un approccio olistico che mira a una società migliore.
5. Infine, un elenco indicativo di strumenti digitali che aiutano nell'accessibilità e nell'inclusione completa questo modulo



## 4.2. Importanza della partecipazione inclusiva

L'importanza di includere le persone con disabilità nell'implementazione delle attività del progetto Erasmus+ risiede, da un lato, nei principi di collaborazione e comprensione che possono portare a un progetto più efficace e di qualità e, dall'altro, rafforza la crescita personale e professionale di tutti i partecipanti al progetto come segue:

### **Potenziamento e autostima:**

Quando le persone con disabilità sono coinvolte nel processo decisionale, la loro autostima e il loro concetto di sé aumentano notevolmente. Ad esempio, un partecipante che aiuta a pianificare un evento della comunità può provare un senso di orgoglio e di proprietà, il che porta a una maggiore fiducia nelle proprie capacità.

### **Autonomia migliorata:**

La partecipazione favorisce una maggiore autonomia, consentendo agli individui di esprimere le proprie esigenze e preferenze. Questa responsabilizzazione può tradursi nella vita di tutti i giorni, incoraggiandoli a prendere iniziative e a fare scelte che influenzano il loro futuro personale e professionale. Ad esempio, qualcuno coinvolto nella definizione di un programma di formazione potrebbe sentirsi più attrezzato per sostenere se stesso in altri contesti.

### **Maggiore impegno:**

Il coinvolgimento fin dall'inizio può portare a un impegno più profondo per il successo del progetto. Quando gli individui vedono che le loro idee vengono apprezzate e implementate, è più probabile che investano tempo ed energia nel progetto. Questo senso di proprietà può trasformare la partecipazione passiva in un impegno attivo.

### **Sviluppo delle competenze professionali:**

Coinvolgere individui con disabilità nell'implementazione offre loro una preziosa esperienza professionale. I partecipanti possono sviluppare competenze nella gestione dei progetti, nella comunicazione e nel lavoro di squadra, il che può migliorare la loro occupabilità. Ad esempio, qualcuno che aiuta a organizzare workshop acquisirà competenze pratiche che possono essere evidenziate in future domande di lavoro.

### **Prospettive diverse:**

Includere le persone con disabilità fin dall'inizio assicura che le loro prospettive uniche siano integrate nel progetto. Questa diversità può portare a soluzioni più innovative e risultati migliori. Ad esempio, un programma progettato con il contributo di individui con difficoltà di mobilità sarà più efficace nell'affrontare i problemi di accessibilità.

### **Creare reti di supporto:**

L'implementazione collaborativa del progetto può aiutare i partecipanti a formare reti di supporto con pari e membri della comunità. Queste connessioni possono portare ad amicizie durature e relazioni professionali, promuovendo un senso di appartenenza e comunità.

### **Sostenere il cambiamento:**

I progetti che coinvolgono attivamente individui con disabilità hanno maggiori probabilità di creare un cambiamento sostenibile. Quando i partecipanti sono coinvolti nell'implementazione, diventano sostenitori di miglioramenti continui in termini di accessibilità e inclusione, assicurando che l'impatto duri oltre la durata del progetto.

## **4.3. Principi di accessibilità e inclusione**



**Apprendimento basato sulla progettazione universale:** progettare materiali, attività e ambienti di apprendimento in modo che siano accessibili a tutti gli individui, indipendentemente dalle loro capacità o disabilità.



**Equità:** garantire che tutti i partecipanti abbiano pari accesso alle opportunità e alle risorse educative, indipendentemente dal loro background, dalle loro capacità o disabilità.



**Individualizzazione:** riconoscere e affrontare le esigenze e i punti di forza unici di ciascun partecipante per fornire supporto e sistemazioni personalizzati.



**Collaborazione:** promuovere la collaborazione tra partecipanti, formatori e personale di supporto per creare una comunità di apprendimento solidale e inclusiva.



**Rispetto per la diversità:** valorizzare e celebrare la diversità di background, esperienze e capacità delle persone per creare una cultura di rispetto e inclusione.

### 4.3.1 Le dimensioni dell'accessibilità e dell'inclusione

Le dimensioni di accessibilità e inclusione comprendono vari aspetti che contribuiscono a creare un ambiente accogliente e di supporto per gli individui di tutte le abilità. Alcune dimensioni chiave includono:

**Accessibilità fisica:** garantire che gli spazi fisici, le strutture e le risorse siano progettati per essere accessibili alle persone con difficoltà motorie, ad esempio fornendo rampe, ascensori e parcheggi designati.

**Accessibilità della comunicazione:** fornire informazioni in più formati per soddisfare diverse esigenze comunicative, ad esempio utilizzando supporti visivi, interpreti del linguaggio dei segni o sottotitoli per persone con problemi di udito.

**Accessibilità cognitiva:** progettare materiali e attività di apprendimento in modo che siano facilmente comprensibili e fruibili per le persone con disabilità cognitive, ad esempio utilizzando un linguaggio chiaro, segnali visivi e formati strutturati.

**Inclusione sociale ed emotiva:** creare un ambiente solidale e inclusivo in cui tutti gli individui si sentano rispettati, apprezzati e inclusi, indipendentemente dalle loro capacità o differenze.

**Accessibilità tecnologica:** garantire che la tecnologia e le risorse digitali siano progettate per essere accessibili alle persone con disabilità, ad esempio utilizzando lettori di schermo, software di riconoscimento vocale e dispositivi adattivi.

## 4.4. Azioni chiave per il coinvolgimento attivo delle persone con disabilità fin dall'inizio

**Valutazione dei bisogni pre-progetto:** condurre sondaggi o interviste con i partecipanti per identificare disabilità specifiche e sistemazioni richieste. Ad esempio, chiedere informazioni su esigenze di mobilità, sensoriali o cognitive per adattare le attività di conseguenza.

**Condurre valutazioni di accessibilità:** prima di pianificare le attività, valutare le esigenze specifiche dei partecipanti. Ad esempio, se i partecipanti hanno difficoltà di mobilità, scegliere sedi con accesso per sedia a rotelle e servizi igienici accessibili.

**Scegli sedi inclusive:** seleziona sedi completamente accessibili. Vale a dire, facili da raggiungere con i mezzi pubblici e assicurati che forniscano strutture come rampe, ascensori, segnaletica chiara e bagni accessibili, nonché spazi che consentano una facile navigazione per gli utenti in sedia a rotelle.

**Formati di attività flessibili:** Offri attività in vari formati per soddisfare le diverse abilità. Ad esempio, se stai conducendo uno scambio culturale, fornisci opzioni come presentazioni visive, narrazioni audio o dimostrazioni pratiche, consentendo ai partecipanti di scegliere ciò che più si adatta a loro.

**Comunicazione chiara:** usa un linguaggio chiaro e conciso e fornisci materiali in formati facili da leggere, oltre a suddividere le attività in passaggi gestibili. Prendi in considerazione la creazione di infografiche o video con sottotitoli per trasmettere le informazioni in modo efficace. Ad esempio, quando condividi gli obiettivi del progetto, usa elementi visivi completati da testo semplice.

**Diversi metodi di comunicazione:** utilizzare una varietà di formati di comunicazione per condividere informazioni sul progetto. Fornire materiali in formati di facile lettura, audio e video. Ad esempio, creare brevi video che riassumano i punti chiave insieme a dispense scritte.

**Tecnologie assistive:** utilizzare strumenti di tecnologia assistiva per migliorare la partecipazione. Ad esempio, fornire tablet con funzionalità di accessibilità o software come lettori di schermo e strumenti di conversione da voce a testo e sottotitoli in tempo reale durante le presentazioni può essere utile ai partecipanti con problemi di udito.

**Formazione per facilitatori e partner locali:** formare i responsabili di progetto e i facilitatori sulla consapevolezza della disabilità, sulle pratiche inclusive e sui problemi di accessibilità. Ciò include la comprensione di come coinvolgere i partecipanti con esigenze diverse e promuovere un ambiente rispettoso.

**Formazione sulla sensibilità culturale:** incoraggiare la comprensione e il rispetto per background e abilità diversi attraverso sessioni di formazione che promuovono empatia e consapevolezza tra i partecipanti. Può anche includere workshop su come comunicare efficacemente con individui con disabilità o comprendere le sensibilità culturali.

**Attività sociali:** incorporare uscite di gruppo ed eventi sociali che incoraggiano l'interazione e lo scambio culturale, come cene a tema o serate di gioco che celebrano la diversità in modo divertente, imparando gli uni dagli altri. Ad esempio, organizzare una serata culturale in cui i partecipanti possono condividere musica, danza, piatti tradizionali o artigianato dai loro background, favorendo connessioni e comprensione.

**Pause programmate:** Incorpora pause frequenti durante le sessioni lunghe per aiutare i partecipanti a ricaricarsi ed elaborare le informazioni. Ad esempio, in una giornata di formazione intensiva, includi una pausa di 10 minuti ogni sessione di circa 50 minuti, consentendo ai partecipanti di fare stretching o socializzare in modo informale, dove i partecipanti possono creare connessioni in un'atmosfera rilassata.



**Sistemi di supporto tra pari/programmi di tutoraggio:** creare sistemi di amici in cui i partecipanti possono supportarsi a vicenda. Ad esempio, abbinare individui con disabilità ad alleati (o partecipanti esperti) che possono assisterli durante le attività. Ciò può aiutare gli individui a superare le sfide e a promuovere relazioni inclusive all'interno del gruppo.

**Feedback Loop:** implementare regolari opportunità di feedback durante il progetto in merito a problemi di accessibilità e inclusività. Utilizzare sondaggi anonimi o discussioni informali per identificare aree di miglioramento durante tutta la durata del progetto, assicurando che i partecipanti si sentano ascoltati e valorizzati.

**Promuovere l'autodifesa:** incoraggiare i partecipanti a esprimere le proprie esigenze e preferenze. Creare un ambiente in cui tutti si sentano a proprio agio nel discutere di sistemazioni, promuovendo l'empowerment e la sicurezza.

**Implementa una pianificazione flessibile:** pianifica le attività in orari diversi per soddisfare esigenze diverse. Ad esempio, se hai partecipanti da fusi orari diversi, pianifica riunioni online in orari che funzionano per la maggior parte.

**Utilizzare metodi di apprendimento non formali:** incorporare attività interattive e informali come discussioni di gruppo, giochi di ruolo o workshop pratici su contenuti teorici. Inoltre, l'uso di infografiche e immagini durante una discussione interattiva può portare a un elevato coinvolgimento dei partecipanti. Ad esempio, invece di una lezione, organizzare un progetto collaborativo in cui i partecipanti possono fare brainstorming e creare insieme.

**Attività interattive e pratiche:** concentrarsi sull'apprendimento pratico/esperienziale che si adatti a diversi stili di apprendimento. Invece delle lezioni tradizionali, organizzare workshop in cui i partecipanti possono impegnarsi in progetti collaborativi e raggiungere un obiettivo comune.

L'implementazione di queste strategie può creare un ambiente di progetto Erasmus+ inclusivo e di supporto che consente il massimo contributo di tutti i partecipanti, garantendo esperienze significative e migliorando al contempo la qualità complessiva del progetto. Inoltre, le attività del progetto possono essere applicate in un quadro più accessibile e inclusivo soddisfacendo le diverse esigenze dei partecipanti, risultando non solo in una partecipazione e un apprendimento più coinvolgenti, ma anche contribuendo a costruire una società più equa.

## 4.5. Metodologie utilizzabili durante le attività del progetto Erasmus+

Di seguito sono riportate alcune delle metodologie che possono essere utilizzate durante le attività del progetto Erasmus+:

### **Progettazione universale per l'apprendimento (UDL):**

Creare un ambiente di apprendimento flessibile che tenga conto delle differenze individuali.

### **Ricerca-azione partecipativa (PAR):**

Coinvolgere i partecipanti nella pianificazione e nella valutazione qualitativa delle attività/ricerche analizzando i problemi sociali e adottando misure per rivendicare il cambiamento sociale e soddisfare i loro bisogni

### **Approccio di apprendimento tra pari:**

Si riferisce al processo di apprendimento reciproco e con gli altri attraverso la progettazione di attività come il lavoro di gruppo.

### **Ambienti di apprendimento adattivi:**

L'uso della tecnologia per fornire esperienze di apprendimento personalizzate in base alle caratteristiche personali.

## 4.6. Strumenti digitali che possono migliorare il coinvolgimento delle persone con disabilità durante l'implementazione delle attività del progetto Erasmus+

Di seguito sono riportati alcuni strumenti digitali che possono aiutarti a migliorare la partecipazione delle persone con disabilità alla realizzazione delle attività del progetto Erasmus.

## 4.6.1 Tecnologie assistive

**Software per la lettura dello schermo:** ad esempio, JAWS o NVDA aiutano i partecipanti ipovedenti ad accedere ai contenuti digitali leggendo ad alta voce il testo sugli schermi.

**Software di riconoscimento vocale:**  
**esempio:** Dragon NaturallySpeaking consente agli utenti di dettare testo e controllare i propri dispositivi, facilitando la partecipazione delle persone con difficoltà motorie.

**Strumenti per i sottotitoli video:** ad esempio, Otter.ai, Captioning by 3Play Media, Rev o Kapwing possono generare automaticamente sottotitoli per i video, rendendo i contenuti più accessibili alle persone con problemi di udito.

**Dispositivi per la Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA):**  
**esempio:** Boardmaker fornisce strumenti interattivi per le persone con difficoltà di linguaggio, consentendo loro di comunicare efficacemente in gruppi.



## 4.6.2 Strumenti di pianificazione e organizzazione

**Liste di controllo per la pianificazione dell'accessibilità:**

esempio: utilizzare strumenti come la lista di controllo delle Linee guida per l'accessibilità dei contenuti Web (WCAG), la lista di controllo dell'accessibilità dell'OMS o WAVE (Strumento di valutazione dell'accessibilità Web) per garantire che tutti i materiali del progetto, le sedi e le risorse online siano accessibili.



**Strumenti di sondaggio:** ad esempio, è possibile utilizzare Google Forms o SurveyMonkey per raccogliere feedback dai partecipanti sulle loro esigenze e sulle loro esperienze in materia di accessibilità, consentendo un miglioramento continuo.

**Strumenti di gestione degli eventi:** esempio: Eventbrite consente agli organizzatori di creare pagine di eventi accessibili con informazioni chiare sugli alloggi, assicurando che i partecipanti sappiano cosa aspettarsi.

## 4.6.3 Strumenti di comunicazione e collaborazione

**Strumenti per videoconferenze:** ad esempio, Microsoft Teams o Zoom offrono sottotitoli in tempo reale e funzionalità di condivisione dello schermo, rendendo le riunioni virtuali accessibili ai partecipanti con problemi di udito o altre disabilità.

**Modifica collaborativa di documenti:** esempio: Google Docs consente la collaborazione e l'inserimento di commenti in tempo reale, che possono includere funzionalità di accessibilità come la compatibilità con gli screen reader e la funzionalità di sintesi vocale.



**Piattaforme di collaborazione online:** ad esempio, Miro o Padlet consentono ai team di fare brainstorming e collaborare visivamente, adattandosi a diversi stili di comunicazione e preferenze di apprendimento.

Trello o Asana possono essere utilizzati per la gestione dei progetti, consentendo ai membri del team di assegnare compiti e collaborare visivamente, il che può essere utile per i partecipanti con disabilità cognitive.

**Software per mappe mentali:** esempio: MindMeister è utile per le sessioni di brainstorming, consentendo ai partecipanti di visualizzare le idee in modo collaborativo, indipendentemente dal loro stile di apprendimento.

## 4.6.4. Strumenti di creazione di contenuti e apprendimento

**Strumenti di progettazione e presentazione:** esempio: Canva fornisce modelli facili da personalizzare e che possono essere resi accessibili utilizzando caratteri leggibili e colori ad alto contrasto.

**Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS):** ad esempio, Moodle consente la creazione di corsi online accessibili, offrendo molteplici formati di contenuto (come video, audio e testo) adatti a diversi stili di apprendimento.



**Strumenti di e-learning interattivi:** esempio: Articulate Storyline consente la creazione di moduli di e-learning coinvolgenti e inclusivi che rispettano gli standard di accessibilità.

## 4.6.5 Strumenti di coinvolgimento e networking

**Piattaforme di social media:** ad esempio, i gruppi Facebook o Slack possono fungere da centri comunitari in cui i partecipanti condividono risorse e si supportano a vicenda, promuovendo al contempo l'inclusività.

**Forum online e gruppi di supporto:**  
**esempio:** Reddit o forum specializzati possono fornire piattaforme in cui i partecipanti possono discutere sfide e soluzioni relative all'accessibilità e all'inclusività nei progetti



## 4.6.6 Strumenti di formazione e risorse

**Materiali didattici inclusivi:** esempio: utilizzare PowerPoint o Prezi per creare presentazioni che incorporino principi di progettazione accessibili, come l'uso di testo alternativo per le immagini e colori ad alto contrasto.

**Strumenti di realtà virtuale:** esempio: Oculus Quest può essere utilizzato per esperienze di formazione immersive, aiutando i partecipanti a comprendere meglio e simulare scenari del mondo reale in modo inclusivo in una varietà di attività.



## 4.6.7 Strumenti di feedback e valutazione

### **Strumenti di raccolta feedback:**

**esempio:** Typeform crea moduli coinvolgenti e accessibili per raccogliere il feedback dei partecipanti sulle attività del progetto, garantendo un miglioramento continuo.



## 4.7. Conclusioni

Considerando le informazioni di cui sopra, i progetti Erasmus+ possono migliorare la loro fattibilità ed efficacia, assicurando che tutti i partecipanti, indipendentemente dalle loro capacità, possano impegnarsi in modo significativo nelle attività. Ciò non solo promuove l'inclusività, ma arricchisce anche l'esperienza complessiva per tutti i soggetti coinvolti.

Cose che possono essere evidenziate in questo modulo:

- l'importanza di una partecipazione accessibile e inclusiva per tutti
- acquisire i principi e le dimensioni dell'accessibilità e dell'inclusione
- seguendo le azioni chiave per garantire un ambiente accessibile e inclusivo per tutti
- migliorare l'implementazione della progettazione delle attività del progetto Erasmus+ impiegando metodologie pionieristiche e strumenti digitali

## 4.8. Riferimenti

For more information you can consult:

WHO. Principle: Accessible. Ensuring Accessibility. Available at: <https://www.who.int/about/communications/accessible/ensuring-accessibility>

European Agency for Development in Special Needs Education. Key Principles for Promoting Quality in Inclusive Education. Recommendations Matrix. Available at: <https://www.european-agency.org/sites/default/files/Key-Principles-Matrix.pdf>

SALTO. Empowering Minorities through Theatre Toolbox. Available at: <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/empowering-minorities-through-theatre-toolbox.2489/>

SALTO. INCLUSION BY DESIGN. Available at: <https://www.salto-youth.net/downloads/4-17-1674/InclusionByDesign.pdf>



# Conclusioni

## Conclusioni

In Europa è fondamentale promuovere ulteriormente l'inclusione e la creazione di nuovi progetti e idee inclusivi e il programma Erasmus+, attraverso le sue numerose opportunità, è uno dei modi per realizzare questo obiettivo.

Attraverso il progetto europeo DIS-Abilities, l'obiettivo è quello di avvicinare il Programma e le sue attività ai giovani con disabilità e ai professionisti dei settori sociale, sanitario e giovanile, affinché, attraverso la loro collaborazione al progetto, possano continuare a partecipare a questo tipo di attività ed essere immersi in un ambiente multiculturale e di collaborazione internazionale.

Questo documento funge da guida di base ai principi e alle attività principali del Programma Erasmus+, nonché da risorsa per i professionisti che desiderano iniziare questa avventura insieme ai giovani con disabilità. Il consorzio DIS-Abilities spera che, dalle informazioni contenute in questa formazione e attraverso la sua implementazione, il coinvolgimento dei giovani con disabilità nelle attività del Programma aumenti e l'accessibilità e l'inclusività del Programma siano migliorate.



# Progetto DIS Abilities

KA220-YOU - Partenariati di cooperazione giovanile Numero del progetto: 2023-1-FR02-KA220-YOU-000157037



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per essi.