

# Factsheet participatieproject (KA154)

Stimuleer jongeren om hun mening te uiten en geef hen de kans hun stem te laten horen aan beleids- en beslissingsmakers. Bij een participatieprojecten zitten de jongeren aan het roer, zij bepalen het thema en werken het project (mee) uit. Ze nemen hun actief burgerschap op en streven naar een duurzame verandering in hun omgeving of organisatie. De vorm van zo'n project kan heel uiteenlopend zijn: van simulatieparlement of debatavond tot co-management of podcast. Inhoudelijk heeft een participatieproject altijd een link met de EU-jeugdstrategie..

## Doelstelling van de subsidielij

Erasmus+ ondersteunt op jongeren gerichte lokale, nationale, transnationale en internationale participatieprojecten, die bedoeld zijn om de participatie van jongeren aan het democratische leven in Europa aan te moedigen en tegemoetkomen aan een of meer van de volgende doelstellingen:

- jongeren mogelijkheden bieden om zich te engageren en te leren deel te nemen aan de burgermaatschappij (door trajecten aan te bieden waarbij jongeren zich kunnen engageren in hun dagelijks leven, maar ook kunnen deelnemen aan democratische processen, met als doel dat jongeren met diverse achtergronden, met bijzondere aandacht voor kansarme jongeren, zinvol kunnen deelnemen aan het maatschappelijke, economische, sociale, culturele en politieke leven);
- jongeren bewuster maken van de gemeenschappelijke Europese waarden en grondrechten, en bijdragen aan het Europese integratieproces, onder meer door bij te dragen tot de verwezenlijking van een of meer Europese jeugd doelstellingen;
- jongeren en beleidsmakers op lokaal, regionaal, nationaal en transnationaal niveau bij elkaar brengen en/of bijdragen aan de EU-jongerendialoog.
- de digitale vaardigheden en mediageletterdheid van jongeren ontwikkelen (in het bijzonder kritisch nadenken en het vermogen om informatie te beoordelen en te verwerken), om jongeren zo beter te wapenen tegen desinformatie, misinformatie en propaganda en hen beter in staat te stellen om deel te nemen aan het democratische leven;

## Inhoudelijke aandachtspunten

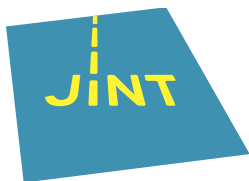
Belangrijk bij de beoordeling is voor ogen te houden dat niet elk participatief project een participatieproject is. Participatieprojecten zijn projecten die de participatie van jongeren aan het democratische leven in Europa aanmoedigen. Een zinvolle en kritische deelname van jongeren aan het maatschappelijke, economische, sociale, culturele en politieke debat staat dus voorop.

Participatieprojecten kunnen zowel nationaal als internationaal zijn en moeten een Europese meerwaarde hebben. Een project kan uitgevoerd worden door een of meer informele groepen jongeren, een of meer organisaties, of een combinatie daarvan.

---

JINT vzw | Grétrystraat 26, 1000 Brussel | 02 209 07 20 | jint@jint.be | www.jint.be  
0441.254.285 | RPR Nederlandstalige Ondernemingsrechtbank Brussel





Indien de uitwerking en uitvoering van het projectidee door jongen gebeurt, kunnen ze een coach aanvragen, maar dit is niet verplicht. De coach heeft een ondersteunende rol naar de jongeren die het project trekken (de coach heeft zelf geen trekkende rol!) Als er onvoldoende informatie wordt gegeven over het 'coachen' in het project, als er onvoldoende wordt uitgelegd wie de coach is, wat zijn/haar rol is en hoeveel tijd die in het project gaat steken, dan kan je als assessor suggereren om minder dagen toe te kennen dan aangevraagd door de indiener.

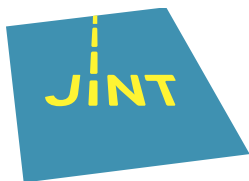
Een organisatie kan eveneens een indiener zijn, maar dient dan voornamelijk een faciliterend kader te scheppen waarbinnen de jongeren hun ding kunnen doen. Indien een organisatie indient, kan er enkel nog een coach aangevraagd worden als het om jongeren uit een kwetsbare context gaat of als er voldoende gemotiveerd kan worden waarom een externe coach nodig is.

Co-eigenaarschap is een belangrijke component binnen de participatieprojecten. De jongeren dienen doorheen de verschillende fases betrokken te worden. Het is niet voldoende dat ze aangeven jongeren "zo veel mogelijk te betrekken". Ze dienen uit te leggen wat ze daar precies onder verstaan en hoe ze dat concreet zullen vormgeven en organiseren binnen dit project.

Binnen een participatieproject kunnen projectmanagementkosten, mobiliteiten en events aangevraagd worden. Mobiliteiten dienen voor (meerdaagse) activiteiten en coveren overnachting, catering en transport. Deze worden voornamelijk aangevraagd als de deelnemers reizen naar een andere locatie dan hun woonplaats, om er deel te nemen aan een participatieve activiteit. Deze mobiliteit kan zowel nationaal als internationaal zijn. Events zijn fysieke activiteiten bedoeld om een extern publiek te betrekken/ te bevragen. Belangrijk bij een event is dat deze georganiseerd worden om de doelstelling van het project mee te helpen realiseren. Het is niet voldoende om een receptief publiek aan te spreken, er wordt verwacht dat het externe publiek actief betrokken wordt. Afhankelijk van de behoeften van het project, kunnen mobiliteit en fysieke evenementen afzonderlijk worden aangevraagd dan wel worden gecombineerd (bv. als de deelnemers moeten reizen om aan een evenement te kunnen deelnemen, kan dit worden aangegeven als een als een event met mobiliteiten, met als gevolg dat dit leidt tot bijbehorende steun voor reis- en verblijfkosten). Een project zal doorgaans ook activiteiten omvatten die geen mobiliteitsactiviteiten of fysieke evenementen zijn. Deze activiteiten zijn even belangrijk voor de uitvoering van het project en moeten worden bekostigd uit de begrotingsrubriek "projectbeheer".

Deze actie ondersteunt het gebruik van alternatieve, innovatieve, slimme en digitale vormen van jongerenparticipatie, met inbegrip van de uitbreiding van jongerenparticipatie naar verscheidene sectoren en gebieden (gezondheidszorg, sportvoorzieningen, cultuurorganisaties, enz...), zodat er voor jongeren met diverse achtergronden trajecten naar actieve participatie worden ontsloten. Naast de gekende traditionele vormen van inspraak (debatten, simulatiespelen, jongerenforums) willen we ook zeker de alternatieve vormen van participatie aanmoedigen (activisme, sociale mediacampagnes, bewustmakingscampagnes, hackatons, co-management binnen organisaties, co-creatie, manifesto's, enz...). Het is aan de jongeren zelf om te beslissen hoe ze hun stem willen laten horen en inspraak willen creëren.

Er kan in de feedback steeds verwezen worden naar de Youth Participation Toolkit van Salto (<https://participationpool.eu/toolkit>) die praktische ideeën en richtsnoeren bevat om de participatie van jongeren te bevorderen.



## Geldigheidscriteria

Een participatieproject wordt aangevraagd door ofwel een organisatie (vzw, ngo, vereniging, jeugddienst ...) ofwel een informele groep jongeren. Daarin zitten minstens 4 jongeren, eventueel gesteund door een coach.

Een participatieproject kan zowel nationaal met een organisatie of informele groep als transnationaal tussen twee of meer landen.

- Een participatieproject duurt 3 maanden tot 2 jaar.
- De jongeren zijn 13 tot 30 jaar.
- Er is geen minimum of maximum aantal deelnemers.
- De jongeren zelf zetten het project op, ontwikkelen en implementeren het.
- Het thema is verbonden met de EU-Jeugdstrategie.
- Voor jongeren in een maatschappelijk kwetsbare situatie en/of met een beperking kan je rekenen op extra ondersteuning.

## De subsidie

De maximale subsidie voor een participatieproject is € 60.000.

Elk participatieproject kan subsidies aanvragen in de volgende categorieën:

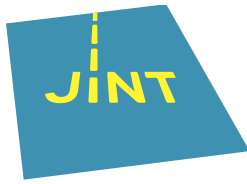
- Managementkosten: € 500 per maand. Daarmee dek je de kosten voor de uitvoering en het management van het project.
- Coachingkosten: een vast bedrag, afhankelijk van de locatie waar je activiteit doorgaat, per gewerkte dag, met een maximum van 12 dagen. Daarmee ondersteun je de deelname van je coach financieel. Voor België is dit € 241 per dag.
- Inclusiekosten: om jongeren met een maatschappelijk kwetsbare achtergrond of beperking te ondersteunen. Hun kosten worden 100% terugbetaald, ook voor eventuele begeleiders, als je daar geen budget voor aanvraagt via reis- of individuele kosten.
- Exceptionele kosten: gaan o.a. over kosten voor visa, die worden 100% terugbetaald. Andere exceptionele kosten worden 80% terugbetaald.

Organiseer je een fysiek evenement, dan kan je ook subsidies aanvragen in de volgende categorie:

- Evenementkosten: € 100 per deelnemer, inclusief beleidsmakers, exclusief facilitators en deelnemers/personeel van de deelnemende organisaties die al gedekt zijn door de managementkosten. Daarmee dek je kosten van de uitvoering en het management van de (inter)nationale conferentie, het seminarie, evenement ...

Organiseer je een mobiliteit, dan kan je ook subsidies aanvragen in de volgende categorieën:

- Reiskosten: een vast bedrag voor de heen- en terugreis, gebaseerd op het aantal kilometer in vogelvlucht. Reizen de deelnemers op een ecologisch verantwoorde manier, dan is een ander vast bedrag voorzien.



- **Individuele kosten:** voor accommodatie, maaltijden en dergelijke van de deelnemers. Het gaat om een vast bedrag per dag per deelnemer (inclusief begeleiders) afhankelijk van waar je activiteit doorgaat. De bedragen liggen tussen de € 44 en € 83.
- **Inclusiekosten:** om jongeren met een maatschappelijk kwetsbare achtergrond of beperking te ondersteunen. € 125 per deelnemer uit een inclusiedoelgroep, exclusief begeleiders.
- **Exceptionele kosten voor vervoer:** als je extra hoge uitgaven hebt voor het vervoer, bv. omdat je ecologisch reist en je helemaal niet toekomt met het vaste bedrag, dan kan je daar een apart budget voor aanvragen waarbij je op eindverslagniveau de effectieve kosten met de tickets bewijst. Zo'n aanvraag kan van zodra de reguliere reisvergoeding slechts 70% van de reële kosten dekt. De kosten worden dan voor 80% terugbetaald.



## Werkdocument

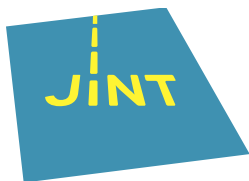
Projectnummer		Score	EXP 1	EXP 2	<u>CON</u>
Aanvrager		Relevantie, motivatie en impact (max 30 punten)			
Expert 1		Kwaliteit projectontwerp (max 40 punten)			
Expert 2		Kwaliteit project management (max 30 punten)			
Consolidator		Totaal			

Om in aanmerking te komen voor subsidies moeten projecten in totaal minstens 60 punten krijgen én moeten ze minstens de helft van de maximumscore halen op elk van de onderdelen.

### Relevantie, motivatie en impact

#### SCORE: punten (max. 30 punten)

- De relevantie van het project voor de behoeften van de deelnemende organisaties en deelnemers. het profiel van de aanvrager, zijn ervaring en activiteiten, en de doelgroep(en) relevant zijn op het gebied van jeugdzaken;
- het project een of meer prioriteiten van de EU-jeugdialoog of de jongerendoelstellingen zal aanpakken;
- het project geschikt is om bij te dragen aan de inclusie en diversiteit en aan de groene, digitale en participatieve dimensies van het programma;
- het project relevant is voor de doelstellingen van de actie;
- het project relevant is voor de eerbiediging en bevordering van gedeelde EU-waarden, zoals eerbied voor de menselijke waardigheid, vrijheid, democratie, gelijkheid, de rechtsstaat en eerbiediging van de mensenrechten, en de bestrijding van elke vorm van discriminatie;
- het project en de voorgestelde activiteiten beantwoorden aan de behoeften van de jongeren en de deelnemende organisaties;
- het project een Europese meerwaarde oplevert;
- de mate waarin het project deelnemers in staat stelt hoogwaardige leerresultaten te behalen;
- het project waarschijnlijk gevolgen zal hebben voor deelnemers en deelnemende organisaties, alsook voor jongeren en organisaties die niet rechtstreeks aan het project deelnemen, op lokaal, regionaal, nationaal en/of Europees of mondiaal niveau;



- het project nieuwe deelnemers en minder ervaren organisaties bij de actie betreft, met inbegrip van groepen jongeren.

### **Kwaliteit van het projectontwerp** **SCORE: punten (max. 40 punten)**

De mate waarin:

- het voorstel de consistentie aantoont tussen vastgestelde behoeften, projectdoelstellingen, deelnemer profielen en de voorgestelde activiteiten;;
- het voorstel op duidelijke en overtuigende wijze de voorbereidende, uitvoerings- en follow-up-fasen van het project beschrijft en de betrokkenheid van de jongeren bij alle fasen;
- de activiteiten zijn ontworpen op een toegankelijke en inclusieve manier en openstaan voor deelnemers met diverse achtergronden en capaciteiten;
- de activiteiten duurzame en milieuvriendelijke praktijken integreren;
- het project gebruikmaakt van alternatieve, innovatieve en slimme vormen van jongerenparticipatie;
- de voorgestelde leermethoden, met inbegrip van digitale hulpmiddelen of virtuele componenten, geschikt zijn voor de activiteiten en een bezinningsproces omvatten om de leerresultaten van de deelnemers en het gebruik van de Europese instrumenten voor transparantie en erkenning, in kaart te brengen en te documenteren.

### **Kwaliteit van het projectbeheer** **SCORE: punten (max. 30 punten)**

De mate waarin:

- de praktische regelingen en de wijze van beheer en ondersteuning bevredigend zijn;
- de maatregelen om de veiligheid en bescherming van de deelnemers te waarborgen, adequaat en doeltreffend zijn;
- de taken en verantwoordelijkheden voor de activiteiten duidelijk zijn omschreven overeenkomstig de kwaliteitsnormen voor Erasmus;
- het plan voor de samenwerking en communicatie tussen de deelnemers en deelnemende organisaties en met andere relevante belanghebbenden een ondersteunend kader biedt voor het beheer van het project;
- de aanvrager een passende manier heeft voorgesteld om de projectresultaten ten aanzien van de doelstellingen te evalueren;
- de door de aanvrager voorgestelde manier geschikt is om de projectresultaten te verspreiden binnen en buiten de deelnemende organisaties;
- het project maatregelen omvat die bedoeld zijn om de resultaten ervan te laten voortduren nadat het project afgelopen is.

