

## Scambi virtuali nell'istruzione superiore e nei giovani

### Virtual exchanges in higher education and youth

#### TOPIC ID:

ERASMUS-EDU-2024-VIRT-EXCH

#### Ente finanziatore:

Commissione europea

Programma Erasmus+ (ERASMUS)

#### Obiettivi ed impatto attesi:

SCAMBI VIRTUALI NELL'ISTRUZIONE SUPERIORE E NEI GIOVANI

I progetti di scambio virtuale consistono in attività online tra persone che promuovono il dialogo interculturale e lo sviluppo di competenze trasversali. Essi consentono a tutti i giovani di accedere a un'istruzione internazionale e interculturale di alta qualità senza dover ricorrere alla mobilità fisica. Sebbene il dibattito o la formazione virtuale non sostituiscano completamente i benefici della mobilità fisica, i partecipanti agli scambi virtuali dovrebbero cogliere alcuni dei vantaggi delle esperienze educative internazionali. Le piattaforme digitali rappresentano uno strumento prezioso per rispondere in parte alle limitazioni globali alla mobilità causate dalla pandemia COVID-19. Gli scambi virtuali contribuiscono anche a diffondere i valori europei. Inoltre, in alcuni casi, gli scambi virtuali possono fornire idee e preparare il terreno per futuri scambi fisici non finanziati nell'ambito di questa azione.

Gli scambi virtuali avvengono in piccoli gruppi e sono sempre moderati da un facilitatore preparato. Dovrebbero essere facilmente integrabili nei progetti per i giovani (educazione non formale) o nei corsi di istruzione superiore. Gli scambi virtuali possono coinvolgere partecipanti di entrambi i settori, anche se, a seconda dei progetti specifici, potrebbero coinvolgere partecipanti di uno solo di essi o di entrambi. Tutti i progetti previsti dal presente invito coinvolgeranno organizzazioni e partecipanti provenienti sia dagli Stati membri dell'UE e dai Paesi terzi associati al Programma, sia da Paesi terzi non associati al Programma nelle regioni ammissibili.

#### OBIETTIVI DELL'AZIONE

L'azione mira a:

- Incoraggiare il dialogo interculturale con i Paesi terzi non associati al Programma e aumentare la tolleranza attraverso le interazioni online tra persone, basandosi su tecnologie digitali e adatte ai giovani;
- Promuovere vari tipi di scambi virtuali come complemento alla mobilità fisica di Erasmus+, consentendo a un maggior numero di giovani di beneficiare di esperienze interculturali e internazionali;
- Migliorare il pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica, in particolare nell'uso di Internet e dei social media, in modo da contrastare la discriminazione, l'indottrinamento, la polarizzazione e la radicalizzazione violenta;
- Favorire lo sviluppo delle competenze digitali e trasversali di studenti, giovani e operatori giovanili, compresa la pratica delle lingue straniere e del lavoro di gruppo, in particolare per migliorare l'occupabilità;

- Promuovere la cittadinanza e i valori comuni di libertà, tolleranza e non discriminazione attraverso l'educazione;
- Rafforzare la dimensione giovanile nelle relazioni dell'UE con i Paesi terzi.

## AREE TEMATICHE / OBIETTIVI SPECIFICI

Gli scambi virtuali devono essere organizzati in una o più delle seguenti aree tematiche, che corrispondono alle priorità del Programma Erasmus+:

- Inclusione e diversità;
- Trasformazione digitale;
- Ambiente e lotta al cambiamento climatico;
- Partecipazione alla vita democratica, valori comuni e impegno civico.

All'interno di questo ampio quadro, poiché gli Scambi virtuali sono un'iniziativa dal basso verso l'alto, le organizzazioni partecipanti sono libere di scegliere gli argomenti su cui concentrarsi, ma le proposte devono dimostrare l'impatto previsto in relazione a uno o più degli obiettivi sopra menzionati (si veda anche la sezione "Impatto previsto" di seguito). Gli aspetti di genere devono essere presi in considerazione se necessario, a seconda dell'ambito e dei temi del progetto (ad esempio, introducendo aspetti di sensibilità di genere nelle formazioni). Particolare attenzione deve essere prestata all'inclusione di persone socialmente ed economicamente vulnerabili e di persone che non sono in grado di fare domanda per la mobilità fisica.

## ATTIVITÀ

I progetti saranno finanziati sulla base di piani di lavoro che integrano attività di cooperazione online, tra cui:

- Discussioni online tra giovani di organizzazioni giovanili con sede in diversi Paesi, nell'ambito di progetti giovanili. Potrebbero includere simulazioni di giochi di ruolo;
- Formazione per operatori giovanili che desiderano sviluppare un progetto di scambio virtuale con colleghi di altri Paesi;
- Discussioni facilitate online tra studenti di istituti di istruzione superiore con sede in diversi Paesi, nell'ambito dei corsi di istruzione superiore;
- Formazione per professori/personale universitario disposto a sviluppare un progetto di scambio virtuale con colleghi di altri Paesi;
- Corsi online aperti interattivi che includono materiali didattici tradizionali come lezioni filmate, letture e problemi (come i ben noti MOOC, Massive Open Online Courses, ma ponendo l'accento su forum interattivi di utenti in piccoli gruppi per sostenere le interazioni comunitarie tra studenti, professori, assistenti didattici, giovani e operatori giovanili).

## IMPOSTAZIONE DI UN PROGETTO

Tutti i progetti di scambio virtuale devono essere:

- Moderati da facilitatori qualificati;
- Sicuro e protettivo dal punto di vista dei partecipanti e degli ospiti, nel pieno rispetto delle norme UE sulla

protezione dei dati;

- Politicamente valide e culturalmente rilevanti: le attività di scambio virtuale devono essere saldamente radicate nei settori della gioventù e dell'istruzione superiore e devono essere al passo con le culture online e offline dei giovani nei Paesi partecipanti;
- Aperto e accessibile a livello di esperienza utente e di interazione. La registrazione e le interazioni con i colleghi, i facilitatori, gli amministratori e le altre parti interessate devono essere semplici e dirette;
- Principalmente in modalità sincrona, con possibili componenti asincrone (ad es. letture, video);
- Infine, devono prevedere un metodo di riconoscimento della partecipazione e dei risultati di apprendimento per i giovani al termine dello scambio.

Le organizzazioni partecipanti devono organizzare scambi virtuali per persone di età compresa tra i 13 e i 30 anni. Se un progetto coinvolge persone di età inferiore ai 18 anni, le organizzazioni partecipanti devono ottenere l'autorizzazione preventiva alla partecipazione da parte dei genitori o di chi ne fa le veci. I singoli partecipanti devono risiedere nei Paesi delle organizzazioni che partecipano al progetto.

Per svolgere le loro attività, i progetti dovrebbero affidarsi, per quanto possibile, a strumenti e piattaforme esistenti.

## **Criteria di eleggibilità:**

I richiedenti (beneficiari e soggetti affiliati, se del caso) devono essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) e possono rientrare nelle seguenti categorie:

- enti attivi nel campo dell'istruzione superiore o dei giovani (educazione non formale);
- organizzazioni giovanili;
- gli istituti di istruzione superiore, le associazioni o le organizzazioni di istituti di istruzione superiore, nonché le organizzazioni di rettori, insegnanti o studenti legalmente riconosciute a livello nazionale o internazionale

Queste entità devono essere stabilite in uno dei paesi ammissibili, ossia:

- Uno Stato membro dell'UE,
- Un paese terzo associato al Programma, oppure
- Un Paese terzo non associato al Programma da una regione ammissibile. Le regioni ammissibili coperte da questa azione sono le Regioni 1, 2, 3 e 9 (si veda la sezione "Paesi ammissibili" nella parte A di questa Guida). Ogni proposta di progetto deve coinvolgere organizzazioni e partecipanti di una sola delle regioni ammissibili dei Paesi terzi non associati al Programma.

L'organizzazione di coordinamento deve essere un'organizzazione giovanile o un istituto di istruzione superiore, legalmente costituita e situata in uno Stato membro dell'UE o in un Paese terzo associato al Programma. L'organizzazione di coordinamento si candida a nome di tutte le organizzazioni partecipanti coinvolte nel progetto. Non può essere un'entità affiliata.

Altre entità possono partecipare in altri ruoli del consorzio, come partner associati.

Altre entità possono partecipare in altri ruoli del consorzio, come partner associati, subappaltatori, terze parti che forniscono contributi in natura, ecc. Le entità affiliate non sono ammissibili al finanziamento.

Composizione del consorzio (numero e profilo delle organizzazioni partecipanti)

Le proposte devono essere presentate da un consorzio di almeno 4 candidati (beneficiari, non entità affiliate), che rispettino le seguenti condizioni:

- Minimo 4 entità indipendenti (nessuna entità affiliata) provenienti da 4 diversi Paesi ammissibili;
- Almeno 2 istituti di istruzione superiore o organizzazioni giovanili di 2 Stati membri dell'UE e paesi terzi associati al Programma e 2 istituti di istruzione superiore o organizzazioni giovanili di 2 paesi terzi ammissibili non associati al Programma appartenenti alla stessa regione ammissibile;
- Il numero di organizzazioni di Stati membri dell'UE e di Paesi terzi associate al Programma non deve essere superiore al numero di organizzazioni di Paesi terzi non associate al Programma;
- Solo i beneficiari (non gli enti affiliati) contano per la composizione del consorzio.

I partner associati non contano per la composizione del consorzio.

Sede delle attività

Le attività devono svolgersi nei Paesi delle organizzazioni partecipanti.

Durata del progetto

La durata dei progetti è di norma di 36 mesi (sono possibili proroghe, se debitamente giustificate e attraverso una modifica della convenzione di sovvenzione)

### **Contributo finanziario:**

Questa azione segue un modello di finanziamento forfettario. L'importo del contributo forfettario unico sarà determinato per ogni sovvenzione in base al budget stimato dell'azione proposta dal richiedente. L'importo sarà fissato dall'autorità concedente sulla base del budget stimato del progetto, del risultato della valutazione e di un tasso di finanziamento del 95%.

La sovvenzione dell'UE per ogni progetto sarà di un massimo di 500.000 euro, con 200 euro come investimento massimo per le organizzazioni per ogni partecipante (cioè un progetto di 500.000 euro dovrà raggiungere almeno 2.500 partecipanti). La sovvenzione assegnata può essere inferiore all'importo richiesto.

Non è consentito il sostegno finanziario a terzi sotto forma di sovvenzioni o premi.

### **Scadenza:**

25 aprile 2024 17:00:00 ora di Bruxelles

### **Ulteriori informazioni:**

[Scambi virtuali nell'istruzione superiore e nella gioventù | Erasmus+ \(europa.eu\)](#)