



OPETUSHALLITUS
UTBILDNINGSTYRELSEN



Erasmus+



Luova
Eurooppa

COVID-19-TILANTEEN VUOKSI KÄYTTÖÖN OTETTAVAT STRATEGISET KUMPPANUUDET

Ylimääräinen haku 29.10.2020

Hakuinfo 9.9.2020

Yleissivistävän ja aikuiskoulutuksen, nuorisoalan sekä kulttuurialan hyvien käytäntöjen vaihtoa ja innovointia edistävä yhteistyö

Löydät tämän esityksen:

- <https://www.oph.fi/fi/ohjelmat/erasmus-strategiset-kumppanuushankkeet-ylimaarainen-hakukierros-syksylla-2020>
- linkki neuvontatilaisuuksien materiaaleihin ja nauhoitteisiin lisätään lähiaikoina tälle sivulle

Ohjelma

The image features a white background with abstract, flowing shapes in green and blue. A thick green band curves from the top right towards the center. A thick blue band curves from the bottom left towards the center, overlapping the green band. The word "Ohjelma" is written in a bold, blue, sans-serif font in the upper left quadrant.




1. Erasmus+ -ohjelman avaintoimet
2. Mikä on strateginen kumppanuushanke?
3. 29.10. päättyvä hakukierros ja yleiset kriteerit
4. Hakulomakkeet
5. Haun painopiste 1: Digiajan innovatiiviset käytännöt (yleissivistävä koulutus)
6. Haun painopiste 2: Osaamisen kehittäminen ja osallisuuden edistäminen luovuuden ja taiteiden avulla (yleissivistävä koulutus, aikuiskoulutus ja nuorisoala sekä kulttuuriala)
7. Strateginen kumppanuushanke: vinkkejä suunnitteluun
8. Mistä hankkeen budjetti koostuu

Erasmus+ -ohjelman avaintoimet

A decorative graphic consisting of thick, wavy lines in green and blue, curving across the bottom and right sides of the page.

Erasmus+ -ohjelman päätoiminnot (Key Actions)

- **KA1 Liikkuvuus** (Learning Mobility of Individuals)
 - **KA2 Yhteistyöhankkeet** (Cooperation for innovation and the exchange of good practices)
 - **KA2 Strategiset kumppanuushankkeet (Strategic Partnerships)**
 - **KA3 Poliitiikan uudistamisen tuki** (Support for Policy Reform)
- 

**Mikä on strateginen
kumppanuushanke?**

A decorative graphic consisting of thick, wavy lines in green and blue. The lines curve and overlap, creating a dynamic, abstract shape that frames the text on the left side of the slide.

Kahdenlaisia kumppanuushankkeita

Hyvien käytäntöjen vaihtamista tukevat hankkeet (*Exchange of Good Practices*)

- Tukevat ja vahvistavat verkostoitumista sekä mahdollistavat hyvien käytäntöjen, ideoiden ja menetelmien vaihtamisen osallistuvien organisaatioiden välillä sekä parantavat valmiuksia toimia kansainvälisesti
- Hankkeet voivat kehittää myös konkreettisia, pienimuotoisia tuotoksia (ei erikseen palkkatukea tuotosten tekemiseen eikä tulostenlevitystilaisuuksiin)

Innovaatioita tukevat hankkeet (*Development of Innovation*)

- Kehittävät tuotteita ja/tai levittävät tai hyödyntävät aiemmin kehitettyjä tuotteita tai innovatiivisia ideoita
- Tukea tekemiseen (palkkakulut) ja tulostenlevitystilaisuuksiin

Millaista toimintaa?



Kumppanuushanke voi olla:

- **Pienimuotoinen yhteistyöhanke**
 - esim. hyvien käytäntöjen vaihtoon ja/tai työpajatyöskentelyyn perustuva
 - **Laajempi tuotosten kehittämiseen painottuva hanke**
 - esim. kehitetään opetusmateriaalia, koulutuskokonaisuuksia, nuorisoalaa kehittäviä metodeja
 - **Tai jotain siltä väliltä**
 - esim. pedagogista tai toiminnallista mallia testaava ja kehittävä
- Hankkeissa mahdollista yhdistää erilaisia liikkuvuus- ja kehittämistoimintoja



**COVID-19-TILANTEEN VUOKSI
KÄYTTÖÖN OTETTAVAT
STRATEGISET KUMPPANUUDET**

**Ylimääräinen hakukierros
29.10.2020 ja yleiset kriteerit**

Ylimääräinen KA2 strategisten kumppanuus- hankkeiden hakukierros

- Haku aika päättyy 29.10.2020 klo 13 Suomen aikaa (klo 12 CET)
- Kaksi painopistettä
 1. **Digiajan innovatiiviset käytännöt** (yleissivistävä, ammatillinen ja korkeakoulutus)
 2. **Osaamisen kehittäminen ja osallisuuden edistäminen luovuuden ja taiteiden avulla** (yleissivistävä, aikuiskoulutus ja nuorisoala)
- Rahoitusta myönnetään Suomessa yhteensä noin 3,4 M € (kaikille sektoreille yhteensä)



29.10. haun hankkeiden yleiset kriteerit (1/2)

- Hankkeessa vähintään
 - **3 partneria** (tukea hankehallintoon enintään 10 partnerille)
 - **3 EU:n ohjelmamaasta**
 - myös ohjelman ulkopuoliset maat voivat osallistua, jos se tuo hankkeen tavoitteiden kannalta lisäarvoa
 - Erasmus+ ohjelmaopas: Tukikelpoiset maat
 - https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/programme-guide/part-a/who-can-participate/eligible-countries_fi

29.10. haun hankkeiden yleiset kriteerit (2/2)

- Hankkeen kesto
 - yleissivistävä ja aikuiskoulutus: **12–24 kk**
 - nuorisoala: **6–24 kk**
- Hankkeen aloitus **1.3.2021–30.6.2021**
- Hankkeen tuki määräytyy suunnitellun toiminnan mukaan
 - enintään 150 000 €/vuosi
 - koko hankkeen enimmäistuki voi olla 300 000 €
- Tuet perustuvat pääasiassa laskennallisiin yksikkökorvauksiin.

Ylimääräinen haku Erasmus+ -ohjelmaoppaassa

- https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/programme-guide/part-b/three-key-actions/key-action-2/strategic-partnerships-field-education-training-youth_fi
 - 29.10. ylimääräistä hakua koskevat ohjeet ja linjaukset ovat sivun puolivälissä (COVID-19-TILANTEEN VUOKSI KÄYTTÖÖN OTETTAVAT STRATEGISET KUMPPANUUDET)
- Ladattava suomenkielinen ohjelmaopas (sama löytyy sivuilta 116–123)
 - https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/programme-guide/introduction/how-to-read-programme-guide_fi

Hakulomakkeet (1/3)

- Rahoitushaku oph.fi-sivulla
 - <https://www.oph.fi/fi/funding-release/erasmus-ylimaarainen-ka2-strategisten-kumppanuushankkeiden-haku-paattyy-29102020>

- Hakulomakkeet Erasmus+ -hakuportaaliin

- <https://webgate.ec.europa.eu/erasmus-applications/screen/home>

Tarvitset EU Login -tunnuksen päästäksesi hakuportaaliin

- <https://www.oph.fi/fi/ohjelmat/nain-haet-rahoitusta-erasmus-ohjelmasta>

Hakulomakkeet (2/3)

Yleissivistävä koulutus:

Digiajan innovatiiviset käytännöt **KA226-SCH**



Partnerships for Digital Education
Readiness in the field of School
Education (KA226-SCH)

This action aims at equipping education and training systems to face the challenges presented by the recent sudden shift to online and distance learning, including supporting teachers to develop digital competences and safeguarding the inclusive nature of learning opportunities.

Application deadline (yyyy-MM-dd hh:mm:ss): 2020-10-29 13:00:00
(Brussels, Belgium Time 12:00:00)

Apply

Yleissivistävä koulutus:

Osaamisen kehittäminen ja osallisuuden edistäminen
luovuuden ja taiteiden avulla **KA227-SCH**



Partnerships for Creativity in the
field of School Education (KA227-
SCH)

This action aims to engage organisations in the fields of formal, informal and non-formal education, together with those from the creative and cultural sectors to stimulate European awareness and empower people of current and future generations – regardless of social and cultural background – to be successful innovators in their local environment.

Application deadline (yyyy-MM-dd hh:mm:ss): 2020-10-29 13:00:00
(Brussels, Belgium Time 12:00:00)

Apply

Hakulomakkeet (3/3)

Aikuiskoulutus: Osaamisen kehittäminen ja osallisuuden edistäminen luovuuden ja taiteiden avulla **KA227-ADU**



Partnerships for Creativity in the field of Adult Education (KA227-ADU)

This action aims to engage organisations in the fields of formal, informal and non-formal education, together with those from the creative and cultural sectors to stimulate European awareness and empower people of current and future generations – regardless of social and cultural background – to be successful innovators in their local environment.

Application deadline (yyyy-MM-dd hh:mm:ss): 2020-10-29 13:00:00
(Brussels, Belgium Time 12:00:00)

Apply

Nuorisoala: Osaamisen kehittäminen ja osallisuuden edistäminen luovuuden ja taiteiden avulla **KA227-YOU**



Partnerships for Creativity in the field of Youth (KA227-YOU)

This action aims to engage organisations in the fields of formal, informal and non-formal education, together with those from the creative and cultural sectors to stimulate European awareness and empower people of current and future generations – regardless of social and cultural background – to be successful innovators in their local environment.

Application deadline (yyyy-MM-dd hh:mm:ss): 2020-10-29 13:00:00
(Brussels, Belgium Time 12:00:00)

Apply

1. painopiste

Digiajan innovatiiviset käytännöt

Yleissivistävä koulutus

Digitaalisen koulutuksen valmiuksia edistävät kumppanuudet

Tavoite: Vahvistaa koulujen kykyä antaa laadukasta ja kokonaisvaltaista digitaalista koulutusta

- Tukea **opettajia digitaalisen osaamisen ja osallistavien oppimismenetelmien** kehittämisessä
- Kehittää **valmiuksia**, joiden avulla voidaan toteuttaa **verkko-, monimuoto- ja etäopetusta ja -oppimista**;
- Kehittää pedagogien **digiosaamista**, jotta he pystyvät tarjoamaan laadukasta ja osallistavaa digitaalista koulutusta
- Kehittää ja/tai käyttää laadukasta **digitaalisia sisältöjä**
- Edistää **verkostoitumista** koko EU:ssa, resurssien ja asiantuntemuksen jakamista sekä yhteistyötä palveluntarjoajien ja opetustekniikoiden ja pedagogisten asiantuntijoiden kanssa.

Digitaalisen koulutuksen valmiuksia edistävät kumppanuudet

Minkälaista toimintaa tuetaan?

- Etusijalla ovat toimet, jotka edistävät valmiuksia digitaaliseen koulutukseen ja jotka lieventävät pandemiasta johtuvan kriisin vaikutuksia
- Digitaaliteknologian ja uusien opetusmenetelmien käyttöönottoa
- Toimintaa, joka edistää **tasa-arvoa ja aliedustettujen ryhmien osallistumista ja osaamisen kehittymistä**
- innovatiivisten **käytäntöjen** testaamista ja/tai täytäntöönpanoa
- toimintaa, joilla helpotetaan virallisessa, epävirallisessa ja arkioppimisessa hankittujen **tietojen, taitojen ja valmiuksien tunnustamista ja validointia**
- **alueviranomaisten välistä yhteistyötä**, jolla edistetään koulutus- ja nuorisoalan järjestelmien kehittämistä ja niiden yhdistämistä paikallis- ja aluekehityksen toimiin .
- Linkitys olemassaoleviin alustoihin (**eTwinnig ja School Education Gateway**)

Keskeistä digitaalisen koulutuksen valmiuksia edistävissä kumppanuuksissa mm.

- otetaan käyttöön **digitaalisia työkaluja ja menetelmiä**, jotta voidaan antaa laadukasta ja osallistavaa koulutusta verkossa/virtuaalisesti, mukaan lukien monimuoto-opetus ja -oppiminen
- kehitetään toimintaa, joka auttaa **oppijoita, opettajia ja kouluttajia verkko-/etäopetuksessa**
- opetetaan ja edistetään digitaalitekniologian **turvallisempaa ja vastuullisempaa käyttöä**
- digiteknologian **hyödyntäminen ainekohtaisissa koulutuksissa ja oppimisessa, myös työssäoppimisessa.**

Esimerkkejä kehitettävistä teemoista

Hyvät käytännöt etä- ja virtuaaliopetuksessa

Digitaaliset valmiudet, teknologia oikeassa paikassa oikealla tavalla

Hyvien ja toimivien mallien jakamistavat, vertaismentorointimallit

Tekoäly, robotiikka ja simulaatioiden hyödyntäminen

Etäopetuksen pedagogiikan kehittäminen

Olemassa olevien laitteiden ja ohjelmistojen täysipainoinen hyödyntäminen

Digiturvallisuus ja tietosuojakysymykset. "Digietiikka"

Digitalisaatiostrategioiden kehittäminen

Digioppiminen, digitaaliset valmiudet

Koulutuksen järjestäjien erilaiset kumppanuudet koulun ulkopuolisten tahojen kanssa

Digitaalisten valmiuksien ns. vaatimustasojen määrittely

Virtuaalisen kansainvälisen yhteistyön kehittäminen

2. painopiste

**Osaamisen kehittäminen ja
osallisuuden edistäminen
luovuuden ja taiteiden avulla**

**Yleissivistävä koulutus
Aikuiskoulutus
Nuorisoala
+ Kulttuuriala**

Luovuutta edistävät kumppanuudet (1/2)

- Etusijalla **koulutustoiminta, elinikäinen oppiminen, epävirallinen ja arkioppiminen** sekä **nuorisotyö** (myös digitaalinen nuorisotyö), joihin sisältyy **kulttuuri- ja luovuuskomponentti**.
- Avoinna olevan haun yleisiä tavoitteita
 - 1. auttaa nuorten sukupolvia ja ammattilaisia hankkimaan taitoja ja valmiuksia, mukaan lukien digitaaliset taidot, joilla vahvistetaan luovuuden asemaa koulutuksessa
 - 2. pyritään parantamaan nuorison luovuuspotentiaalia tukevan nuorisotyön laatua, innovointia ja arvostusta.

Luovuutta edistävät kumppanuudet (2/2)

- Etusijalla ovat toimet, joilla voidaan edesauttaa
 - työpaikkojen luomista,
 - kestäväää kehitystä ja
 - sosiaalista osallisuutta taiteiden avulla.
- Tähän pyritään edistämällä osallistavia ja kulttuurienväliseen vuoropuheluun perustuvia innovatiivisia toimintamalleja, joissa koulutus- ja nuorisoalan sidosryhmät tekevät yhteistyötä kulttuurialan ja luovien alojen järjestöjen kanssa.

Luovuutta edistävien kumppanuuksien tavoitteita (1/2)

- 1. YHTEISTYÖ: virallisen, epävirallisen ja arkioppimisen alojen organisaatiot sekä luovien alojen ja kulttuurialojen organisaatiot toimivat yhdessä
- 2. KYKY VASTATA HAASTEISIIN: antaa nuorille ja aikuisille tarvittavat työkalut ja taidot, joita tarvitaan sellaisten luovien ja innovatiivisten ratkaisujen kehittämiseen, joilla voidaan hallita ennennäkemättömiä riskejä ja vastata yhteiskunnallisiin haasteisiin.

Luovuutta edistävien kumppanuuksien tavoitteita (2/2)

- 3. TILAISUUDET: esitellään tilaisuuksia, joiden päämääränä on
 - A) edistää luovuutta vahvistavien taitojen ja valmiuksien kehittämistä sekä
 - B) parantaa nuorison luovaa potentiaalia tukevan nuorisotyön laatua, innovointia ja tunnustamista.
- 4. SOSIAALISEN OSALLISTUMISEN LISÄÄMINEN TAITEIDEN AVULLA: edistetään osallistavaa ja kulttuurienvälistä vuoropuhelua koskevia innovatiivisia toimintamalleja, joissa koulutus- ja nuorisoalan sidosryhmät tekevät yhteistyötä kulttuurialan ja luovien alojen ruohonjuuritason järjestöjen kanssa.

Luovuutta edistävien kumppanuuksien mahdollisia toimintoja (1/4)

- 1. toiminnot, jotka liittyvät kaikkien **luovuuden näkökohtien vahvistamiseen** epävirallisessa ja virallisessa oppimisessa taitojen ja valmiuksien kehittämistä edistämällä
- 2. toimenpiteet, joilla nopeutetaan **digitaalista muutosta ja digitaalisten keinojen käyttöä**, jotta voidaan mukautua tapaan, jolla luovia tuotteita, kulttuuritavaroita ja -tapahtumia luodaan, hallinnoidaan, levitetään ja kulutetaan ja jolla niitä saadaan käyttöön

Luovuutta edistävien kumppanuuksien mahdollisia toimintoja (2/4)

- 3. toiminnot, joilla edistetään **aktiivista kansalaisuutta ja sosiaalista osallisuutta** taiteiden avulla
- 4. toiminnot, joilla **ruokitaan lahjakkuutta ja edistetään yrittäjyyttä** (myös yhteiskunnallista yrittäjyyttä) kulttuurialalla ja luovilla aloilla
- 5. oppimisen **työkalut ja resurssit**, aineistot ja kurssit sekä koulutusmoduulit, joilla edistetään luovuutta, kulttuuria ja monikulttuurisuutta

Luovuutta edistävien kumppanuuksien mahdollisia toimintoja (3/4)

- 6. taiteeseen ja kulttuuriin liittyvät aloitteet, joissa on **pedagoginen ulottuvuus** tai joiden tavoitteena on lisätä tietoisuutta yhteiskunnallisista kysymyksistä ja eurooppalaisista asioista (kuten näytelmät, näyttelyt, musiikkiesitykset ja keskustelufoorumit)
- 7. toiminnot, joissa luodaan tai **vahvistetaan verkostoja ja uusia yhteistyömalleja** (erityisesti virtuaalisesti) kannustamalla monikulttuuriseen toimintaan ja kannustamalla luovia ajattelumalleja kansalaisten keskuudessa

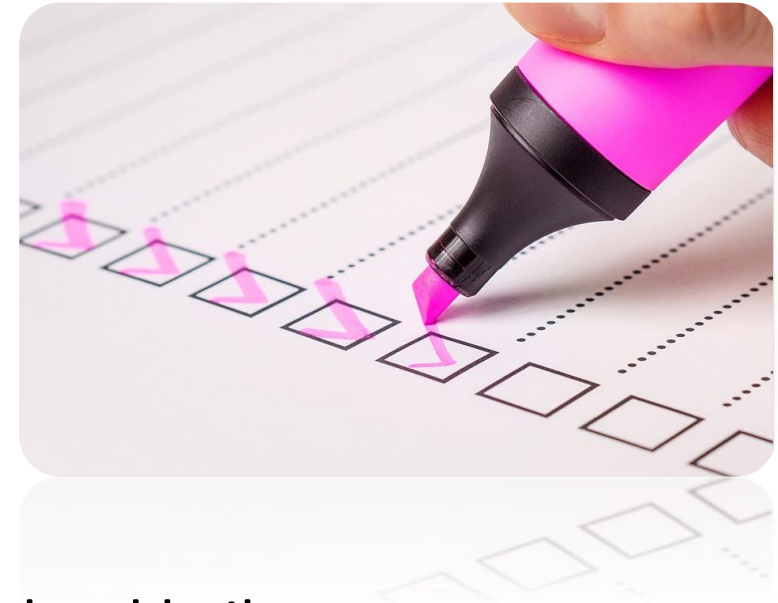
Luovuutta edistävien kumppanuuksien mahdollisia toimintoja (4/4)

- 8. rajatylittävät liikkuvuustoimet, joilla **edistetään oppimismahdollisuuksia luovissa tiloissa ja kulttuuriperintökohteissa**, muun muassa luovat residenssit taiteilijoille ja luovan työn tekijöille epävirallisen ja virallisen oppimisen ja nuorisotyön aloilla.

Strateginen kumppanuushanke: vinkkejä suunnitteluun

A decorative graphic on the right side of the slide, consisting of two overlapping, wavy, ribbon-like shapes. The top shape is blue and curves downwards, while the bottom shape is green and curves upwards. They overlap in the middle, creating a white space between them.

Hyvässä kumppanuushankkeessa



- On linkki organisaation kehittämistavoitteisiin ja **kansainvälisyysstrategiaan**
- Tulosten **hyödyntäminen ja käyttöönotto** korostuu – hankkeilta odotetaan tulosten levittämistä aktiivisesti myös partneriryhmän ulkopuolelle huomioon ottaen hankkeen tavoitteet ja laajuus
- Tulosten tulee olla **avoimesti saatavilla**
- Tuloksista ja kokemuksista on hyötyä organisaation arjessa ja niistä syntyy **pysyviä käytäntöjä**


Kehitä toimintaanne strategisen kumppanuushankkeen avulla!



Hankkeet mahdollistavat **koulutuksen ja/tai nuorisoalan ja/tai kulttuurialan kehittämisen** yhteistyössä **kansainvälisten partnereiden** kanssa.

- Hankkeiden avulla organisaation omien käytäntöjen kehittämistä esim. benchmarkkaamalla
- Muiden maiden organisaatioiden kehittämien hyvien käytäntöjen siirtämistä omaan organisaatioon
- Hankkeeseen osallistuvien henkilöiden osaamisen ja asiantuntemuksen kehittämistä
- Hankkeet tukevat strategian mukaista kehittämistoimintaa

Hankkeissa voi olla mukana erilaisia toimijoita:

- Korkeakoulu/ koulu/oppilaitos/koulutuskeskus
 - voittoa tavoittelematon organisaatio, yhdistys tai kansalaisjärjestö
 - kulttuurijärjestö, kirjasto tai museo
 - julkinen tai yksityinen pieni, keskisuuri tai suuri yritys (myös yhteiskunnallinen yritys)
 - paikallinen, alueellinen tai valtakunnallinen julkisyhteisö
 - työmarkkinajärjestö tai muu työelämän edustaja, myös kauppaa- tai teollisuuskamari, käsiteollisuus- tai muu ammatillinen yhdistys tai ammattiyhdistys
 - tutkimuslaitos, säätiö
 - yritysten yhteinen koulutuskeskus, yhteiskoulutusta tarjoava yritys
 - ammatinvalinta- ja ura-ohjausta, ammatillista ohjausta ja tietopalveluja tarjoava elin
 - epävirallisen ja arkioppimisen kautta hankittuja tietoja, taitoja ja osaamista validoiva elin
 - eurooppalainen nuorisoalan kansalaisjärjestö, nuorten ryhmä, joka toimii nuorisotyössä, mutta ei välttämättä nuorisojärjestön yhteydessä (ts. nuorten vapaa ryhmä).
- 


Mahdollisuutena myös :

- Yhteistyö eri koulutusasteiden, nuorisosektorin tai kulttuurialan kanssa yhteisten teemojen parissa (Cross-sectoral cooperation)
 - Yhteistyön tulee perustua **aitoon kumppanuuteen**, joka hyödyttää kaikkia mukana olevia tahoja
- Yhteistyö ohjelman ulkopuolisten maiden kanssa
 - Jos tuo lisäarvoa yhteistyön ja hankkeen tavoitteiden kannalta (esim. erityisosaamista jollakin alalla)

Millaisia hankkeita toivomme?

- **Osallistaminen:** Toivomme, että hankkeissa ei keskitytä pelkästään esim. materiaalien ja työkalujen tuottamiseen, vaan hankkeet sisältäisivät myös esim. pilotointia virtuaalisesti
- Keskiössä pedagogisten tai toiminnallisten käytäntöjen kehittäminen sekä opetukseen/toimintaan integrointi (koulutussektorit)
- Budjettien koko: hankkeiden kustannus-hyötysuhteen tulee olla kohdillaan. Myös pieniä, hyvien käytäntöjen vaihtoon painottuvia hankkeita!

Liikkuvuus strategisissa kumppanuushankkeissa

- Kumppanuushankkeissa voi toteuttaa **kehittämistoimintaa tukevia opinto- ja koulutusjaksoja** (= liikkuvuus)
 - Huomatkaa myös mahdollisuus toteuttaa virtuaalisesti
 - Liikkuvuusjaksojen tarkoitus tukea ja kytkeytyä oleellisesti hankkeen tavoitteiden ja tulosten saavuttamista
 - Liikkuvuustoiminnan eri muodot löydät ohjelmaoppaan sektorikohtaisista ohjeista
- 

Mistä hankkeen budjetti koostuu?



Hankkeen budjettiluokat

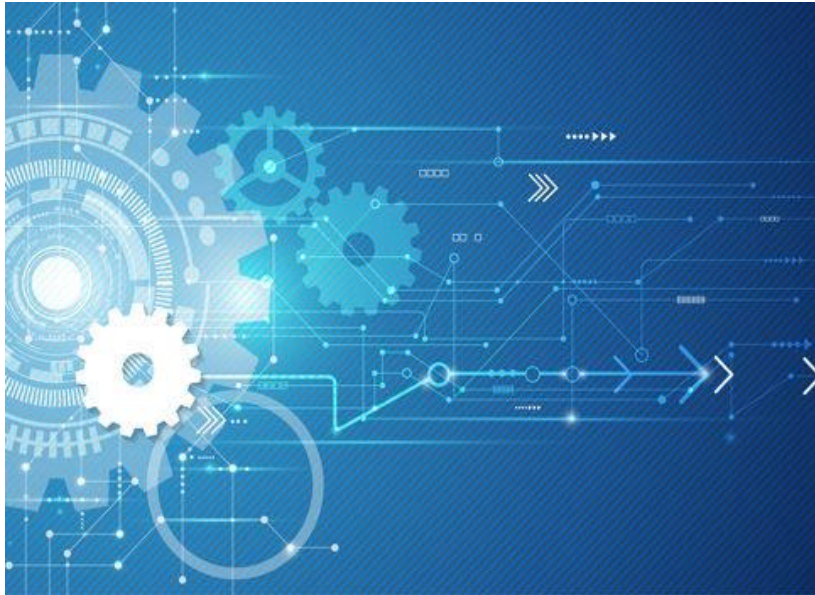
Kaikki hankkeet saavat tukea hallintoon. Muista budjettiluokista valitaan ne, jotka ovat hankkeen tavoitteiden ja suunnitellun toiminnan kannalta oleellisia.

1. **Hankkeen hallinto ja toteutus** (Project management and implementation)
2. **Hankekokoukset** (Transnational project meetings)
3. **Tuotteiden tekeminen** (Intellectual outputs)
4. **Tulosten levitystilaisuudet** (Multiplier events)
5. **Opinto-, koulutus- ja valmennustilaisuudet**
(Transnational learning/teaching/training activities)
6. **Poikkeukselliset kustannukset** (Exceptional costs)
(esim. alihankinta)
7. **Erityistuki** (Special needs support)



Tuen tyyppi	Mihin tuki on tarkoitettu
Hankkeen hallinnointi ja toteutus (Project Management and Implementation)	<ul style="list-style-type: none"> • Koordinaattori 500 € / kuukausi • Partneri 250 € / kuukausi
Oppimis-, opetus-, koulutus- ja valmennustoiminnot (Learning, Teaching, Training activities)	Yksikkökustannus: 1) Matkat /osallistuja: 20€, 180€, 275€, 360€, 530€, 820€, 1500€ matkan pituudesta riippuen 2) Oleskelu /osallistuja: pituudesta ja roolista riippuen esim. opettaja 106€/päivä (3-14 pv) oppilas 58€/päivä (3-14pv)
Hankekokoukset (Transnational Project Meetings)	Yksikkökustannus / osallistuja <ul style="list-style-type: none"> • 100-1999 km = 575 € / osallistuja • 2000 km tai enemmän = 760 € / osallistuja • minimikesto ei määritelty
Erityistuki (Special Needs Support)	Kattaa 100 % todellisista suoraan hankkeeseen liittyvistä lisäkustannuksista, jotka koituvat erityistukea tarvitsevan osallistujan erityistarpeista (esim. avustava henkilö, erityistarpeet majoituksessa ja matkustamisessa, tarvittavat välineet, viittomakielen tulkit jne.)
Poikkeukselliset kustannukset (Exceptional Costs)	Alihankinta: 75 % todellisista kuluista. Max. 50 000 € / hanke
Tuotteiden tekeminen (Intellectual Outputs)	Yksikkökustannus/päivä tehtävänkuvan ja maan mukaan, esim. Suomi: <ul style="list-style-type: none"> • johtaja = 280 € / työpäivä • opettaja/tutkija/nuorisotyöntekijä jne. = 214 € / työpäivä • asiantuntija = 162 € / työpäivä • hallintohenkilö = 131 € / työpäivä
Tulostenlevitystilaisuudet (Multiplier Events)	Yksikkökustannus 100 tai 200 € / osallistuja. Max. 30 000 € / hanke

Tukea hakemiseen



- Lisää tietoa hakemisesta:
<https://www.oph.fi/fi/ohjelmat/erasmus-strategiset-kumppanuushankkeet-ylimaarainen-hakukierros-syksylla-2020>
- Yhteyshenkilöt ja -osoitteet

Aikuiskoulutus: **Virpi Keinonen**
Yleissivistävä koulutus: **Tytti Voutilainen**
Nuorisoala: **Terhi Liintola**

Ammatillinen koulutus: **Hannele Nevalampi**
Korkeakoulutus: **Anne Siltala**

etunimi.sukunimi@oph.fi