

FABLE




Proyecto n.º 2021-I-IT03-KA220-YOU-000028607

PENSAR GLOBAL,
ACTUAR LOCALMENTE

¡NO SOLAMENTE MODA SOSTENIBLE!

FABLE - Enfoques innovadores para crear espacios inclusivos para jóvenes mediante la moda sostenible - es un proyecto Erasmus+ cuyo objetivo es acercar a las personas jóvenes al tema de la moda sostenible, promoviendo el desarrollo de habilidades transversales y, por tanto, construyendo nuevos ESPACIOS DE INCLUSIÓN (o G-local hubs) y el APRENDIZAJE no formal y participativo.

El proyecto tiene como destinatarios:

-  TRABAJADORES/AS DEL ÁMBITO DE LA JUVENTUD
-  JÓVENES (18-30 años)
-  ACTORES DE LA MODA SOSTENIBLE

6 PAÍSES INVOLUCRADOS

En el proyecto participaron organizaciones socias de 6 países europeos:

- > LIBERITUTTI S.C.S. - LÍDER (ITALIA) >
- ASOCIACIÓN CAMINOS (ESPAÑA) > INTER ALIA (GRECIA)
- > RECREATIVITY TARSADALMI VALLALKOZAS (HUNGRÍA) >
- SOZIALWERK DÜRENER CHRISTEN (ALEMANIA) >
- HAPPINESS ACADEMY (BULGARIA)

6 ORGANIZACIONES SOCIAS

Los objetivos del proyecto son:

- Activar a las personas jóvenes y fomentar el desarrollo de nuevas habilidades con una metodología innovadora, flexible y adaptable
- Promover la inclusión social en torno al tema de la moda sostenible en la UE
- Proporcionar herramientas y recursos para transformar ideas en proyectos concretos.
- Sensibilizar a la comunidad sobre las cuestiones de inclusión y sostenibilidad.

fable-project.eu
fable.erasmus
FABLE erasmus+



FABLE

Subvención 2021-I-IT03-KA220-YOU-00028607

2x ENFOQUES INNOVADORES PARA CREAR ESPACIOS INCLUSIVOS PARA JÓVENES
MEDIANTE LA MODA SOSTENIBL

24 MESES DE PROYECTO

FEBRERO 2022

FEBRERO 2024



3 FASES OPERATIVAS 3 PRODUCTOS EN EL PROYECTO

1

Formación específica a trabajadores/as del ámbito de la juventud sobre prácticas innovadoras para construir espacios inclusivos para jóvenes utilizando moda sostenible.

3

Un HUB EN RED INTERNACIONAL para promover la colaboración a nivel europeo y nacional entre personas que trabajan con la moda sostenible y quieren utilizar las actividades de FABLE para mejorar sus actividades de inclusión social con personas jóvenes, especialmente las más vulnerables.

2

Creación de 6 núcleos locales (G-local hubs) para jóvenes de los países involucrados diseñados para ser espacios inclusivos de aprendizaje, experimentación y contaminación, flexibles y replicables en diferentes contextos. Promoción de las habilidades emprendedoras de las personas jóvenes.

LAS ACTIVIDADES DE FABLE ESTÁN DISEÑADAS PARA INSPIRAR Y APOYAR A LAS NUEVAS GENERACIONES A REPENSAR EL MUNDO Y SU FUTURO DE UNA MANERA INNOVADORA, INCLUSIVA Y RESPETUOSA CON EL MEDIO AMBIENTE.

fable-project.eu
fable.erasmus
FABLE erasmus+

