

## PARLAMENTO JOVEN 2018-2019

### CORIPE

#### 1º- NOMBRE DEL PROYECTO

Creando nuestro lugar

#### 2º- JUSTIFICACIÓN. ¿Qué?, ¿Por qué?, ¿Para qué?

El proyecto parlamento joven se pone en marcha en nuestro municipio para fomentar la participación activa de l@s jóvenes en el municipio, una oportunidad única para que se sientan escuchados y se conviertan en parte activa de la gestión municipal, contribuyendo de alguna manera a la innovación en las políticas públicas para responder mejor a la complejidad e incertidumbres a las que se enfrentan.

Uno de los principales problemas que los chic@s han señalado en Coripe, es la falta de lugares para poder reunirse y compartir actividades socio-culturales.

Para evitar esto, vamos a poner en marcha un local en el cual, nuestros jóvenes puedan tener un lugar de encuentro, donde puedan llevar a cabo diferentes actividades y tareas.

Dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) vinculamos nuestro proyecto con:

**Objetivo 3.- Salud y bienestar.-** Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todas las edades.

**Objetivo 5.- Igualdad de género.-** Promover los valores de igualdad, respeto y solidaridad entre hombres y mujeres.

**Objetivo 16.- Paz.-** Reducir sustancialmente todas las formas de violencia, encontrando soluciones a los conflictos e inseguridades.

#### 3º- ACTIVIDADES A REALIZAR

Las actividades a realizar la dividiremos en tres bloques:

- Organización y gestión del Local.

Trabajaran todo lo relacionado con las normas del local, horarios, turnos de apertura, personas responsables, etc...

Decoraran y diseñaran el espacio con pinturas, búsqueda de enseres y reciclaje de mobiliario que ellos mismos se ofrecerán a colaborar en la realización.

- Diseño y estructura.

Actividades referentes a la disposición de actividades y recreativos, zonas temáticas, punto de información, carteles...

Harán el diseño del logotipo y pondrán el nombre oficial del centro.

Planificar actividades que se llevaran a cabo en el espacio de ocio.

- Campaña de divulgación.

Diseñaran un boceto para dar a conocer el espacio de ocio y las distintas actividades que se realizaran y a través de las redes sociales se hará publicidad...

#### **4º- DESTINATARIOS: ¿Quiénes son los destinatarios?**

Todos los jóvenes de la localidad de edades comprendidas entre los 12 y los 17 años.

#### **5º- RECURSOS CON LOS QUE CUENTA EL PROYECTO**

Contamos en principio con:

- Salón Multifuncional del centro de Formación “Museo”.

- Acceso a Internet, recursos humanos, separadores, proyector, ordenador, fútbolín, televisión, mesa ping pong, enseres.

## **6º- COLABORADORES: Asociaciones, Instituciones, Entidades...**

- Excelentísimo Ayuntamiento de Coripe.
- Colegio Público Irippe.
- Dinamización Juvenil
- Área de Deportes

## **7º- CALENDARIO DE ACCIONES**

Como es nuestro primer año en este proyecto, estamos siguiendo el itinerario de la Empresa Argos para nuestras sesiones con los alumnos de 2 de la E.S.O. del C.E.I.P. Irippe.

Las acciones referentes a nuestro proyecto son:

- **18 de Marzo de 2019:** Organización del Espacio.
- **Del 18 al 31 de Marzo de 2019:** Como lo vamos a hacer.
- **1ª Quincena de Abril de 2019:** Acondicionamiento del espacio con el mobiliario.
- **2ª Quincena de Abril de 2019:** Campaña de divulgación.
- **Mayo:** organización y puesta en marcha de actividades.

## **8º- DIVULGACIÓN DEL PROYECTO**

- Cartelería, Megafonía
- Redes Sociales (de los mismos jóvenes)
- Redes Sociales Área de Juventud y Servicios Sociales
- Redes Sociales de Parlamento Joven.

## **9º- PRESUPUESTO DESGLOSADO**

Compra de materiales para el salón:

1. Pinturas: 70€
2. Material de recreativos: 230€

Total 300€

**10º- VALORACIÓN GLOBAL: Impacto en la comunidad local producido en el desarrollo de este proyecto y el aprendizaje del alumnado de algunas de las siete Competencias Clave del currículo.**

El impacto generado por el proyecto PARLAMENTO JOVEN alcanzara a toda la población de nuestro municipio destacando a la población más joven de 12 a 17 años como principales usuarios, pero también podrán participar el resto de la población que necesite el local para hacer cualquier actividad.

**Valoración de tú proyecto en relación con el aprendizaje –servicio.**

El Proyecto permitirá a los/as parlamentarios/as adquirir conocimientos de organización y planificación de actividades, favorecerá los valores de civismo, responsabilidad y solidaridad reforzando su relación con todos los sectores de la población.

**Vincúlalo con algunas de las siete Competencias Clave del currículo.**

- Competencias Sociales y Cívicas.
- Conciencia y Expresiones Culturales.