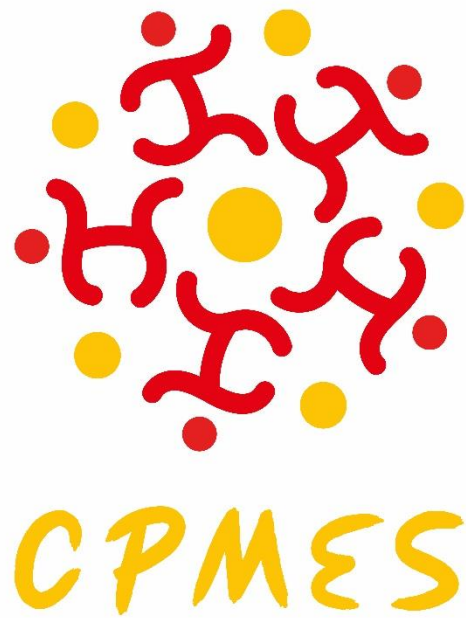




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



IO4 ETS Training Format for Sport Management Operators
Εκπαίδευση Χρηστών Διεύθυνσης Αθλητισμού

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το Έργο “Curricular Pathways for Migrants’ Empowerment through Sport” (CPMES) επικεντρώνεται στη μεθοδολογία της Εκπαίδευσης μέσω Αθλητισμού (Education Through Sport) ως μέσο αναβάθμισης του προγράμματος σπουδών Αθλητικών Προπονητών και Εκπαιδευτών που εργάζονται στον τομέα, με ομάδες-στόχους με μεταναστευτικό υπόβαθρο, με προοπτική την προώθηση της ένταξης τους στην κοινωνία και προσφοράς ίσων ευκαιριών, μέσω του αθλητισμού. Όπως παρουσιάζεται σε συγκεκριμένη μελέτη «Ρατσισμός και Διακρίσεις στο Πλαίσιο της Μετανάστευσης στην Ευρώπη» (2016) από το Ευρωπαϊκό Δίκτυο κατά του Ρατσισμού (ENAR), η δυναμική του κοινωνικού αποκλεισμού των μεταναστών εντάσσεται σε μεγάλο βαθμό στις πρακτικές ρατσιστικών διακρίσεων / στερεότυπα (επίσης κλιμακωτά σε βίαιες επιθέσεις), αναποτελεσματικές πολιτικές ένταξης και πρακτικές διακρίσεων στις προσλήψεις στην αγορά εργασίας.

Στο συγκεκριμένο τομέα του αθλητισμού, η υπο-εκπροσώπηση των μεταναστών είναι ιδιαίτερα εμφανής και προκλητική στον αποκλεισμό τους από θέσεις εξουσίας και από τη συνολική εκπροσώπηση σε θέσεις εκτός παιχνιδιού (βλ. Inclusion of Migrants in and through Sports. A Guide to Good Practice, 2012)

Τα έγγραφα πολιτικής της ΕΕ υπογραμμίζουν τη σημασία του αθλητισμού ως παράγοντα κοινωνικής ένταξης για τους μετανάστες, ενώ ταυτόχρονα τονίζει τη σημασία του αθλητισμού ως παράγοντα επιχειρηματικής δέσμευσης (Επιχειρηματικότητα στον αθλητισμό).

Η «Λευκή Βίβλος για τον Αθλητισμό» της ΕΕ (2007) υπογραμμίζει ότι «Ο αθλητισμός συμβάλλει σημαντικά στην οικονομική και κοινωνική συνοχή και σε πιο ολοκληρωμένες κοινωνίες», παρέχοντας παράλληλα σημαντική συμβολή στη διευκόλυνση της «ένταξης στην κοινωνία των μεταναστών και των προσώπων ξένης καταγωγής» .

Η ανακοίνωση της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την “Ανάπτυξη της Ευρωπαϊκής Διάστασης στον Αθλητισμό” (2011) επισημαίνει τη σημαντική συμβολή του αθλητισμού “στην ανάπτυξη και απασχόληση, με προστιθέμενη αξία και επιπτώσεις στην απασχόληση να υπερβαίνουν τους μέσους ρυθμούς ανάπτυξης”.

Η Έκθεση “Inclusion of Migrants in and through Sports. A Guide to Good Practices” υπογραμμίζει επίσης την ελκυστικότητα των αθλητικών πρωτοβουλιών υπό την ηγεσία των μεταναστών (Migrant Sport Clubs) ως πραγματικότητες στις οποίες οι μετανάστες βρίσκουν πιο διευκολυμένη συμμετοχή λόγω της απουσίας πολιτιστικών και γλωσσικών εμποδίων.

Ένα βασικό ενδιάμεσο βήμα για την επίτευξη μεγαλύτερης δέσμευσης μεταναστών στον τομέα της αθλητικής επιχειρηματικότητας είναι η ανάπτυξη των απαραίτητων μεθοδολογικών ικανοτήτων για το τεράστιο ακροατήριο των χειριστών (Sport Coaches and Trainers), οι οποίοι εργάζονται με μετανάστες μέσω αθλητικών μεθόδων, με σκοπό να μεταφέρουν τον ποικιλόμορφο σύνολο επιχειρηματικών στάσεων, δεξιοτήτων και εργαλείων που συνθέτουν το προφίλ ενός Αθλητικού Επιχειρηματία.

Το “ETS Training Format for Sport Management Operators” είναι ένας ουσιαστικός συνδυασμός Αθλητικών και Άτυπης Μορφής Εκπαιδευτικών Μεθόδων (Non-Formal Education-NFE), παρέχοντας και προσαρμόζοντας τόσο σωματικές όσο και ειδικές



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

αθλητικές ασκήσεις, προκειμένου να παραχθεί ένα ισχυρό αποτέλεσμα δια βίου μάθησης, προσαρμοσμένο στις ανάγκες της κοινωνίας και στους συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους που επιδιώκονται.

Το «ETS Training Format for Sport Management Operators» στοχεύει στην επαγγελματική αναβάθμιση των Αθλητικών Προπονητών και Εκπαιδευτών, για ανάπτυξη του προφίλ Αθλητικού Επιχειρηματία σε Μετανάστες.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Μεθοδολογικό πλαίσιο	5
I. ETS Training Format for Sport Manager Operators	5
II. Η μεθοδολογία: Εκπαίδευση μέσω του αθλητισμού (ETS) - Αρχές και Μέθοδοι	6
II.I Απασχόληση στον Αθλητισμό	7
II.II Βασικές Έννοιες	8
III. Μορφή Εκπαίδευσης	11
IV. Disclaimer	67

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

I. Μορφή εκπαίδευσης ETS για χειριστές Sport Manager

Το παρόν έγγραφο αποτελεί μια μορφή κατάρτισης, βασισμένη στη μεθοδολογία της Εκπαίδευσης Μέσω Αθλητισμού (ETS) που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της συνεργασίας των εταίρων στο Έργο του Erasmus Plus Collaborative Partnership Sport «Curriculum Pathways for Migrants' Empowerment through Sport». Υπό τον πρωταρχικό στόχο της ενίσχυσης της ένταξης των μεταναστών σε θέση ισχύος στον τομέα του αθλητισμού, η μορφή κατάρτισης, παρουσιασμένη ως εγχειρίδιο χωρισμένο σε συγκεκριμένες θεματικές ενότητες - στοχεύει ενεργούς Αθλητικούς προπονητές και Εκπαιδευτές που υποτίθεται ότι θέτουν τους μεθοδολογικούς λόγους για την ενδυνάμωση των τελευταίων ως εκπαιδευτικών που επιτρέπουν στους ενδιαφερόμενους μετανάστες να αποκτήσουν τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις ικανότητες των Sport Managers. Ως εκπαιδευτική πηγή, το ETS, σχεδιάστηκε έχοντας κατά νου, την προσαρμοστικότητα και επηρεάζει όλους τους τομείς των αθλητικών φορέων και των μη τυπικών φορέων μάθησης ως μορφή γενικής εφαρμογής (σε διάφορες χώρες και τομείς) ανοιχτή για ένταξη σε υπάρχοντα προγράμματα ανάπτυξης εκπαιδευτών Διαχείριση Αθλητισμού (Sport Management) (Sport Management).

II. Η μεθοδολογία: Εκπαίδευση Μέσω Αθλητισμού (Education Through Sport ETS) - Αρχές και Μέθοδοι

Ο αθλητισμός υπήρξε μια σημαντική πτυχή της πολιτικής ζωής από πολλές δεκαετίες και υπήρξε σημαντική στην αναπτυξιακή πολιτική των κρατών και των διαφόρων φορέων. Η χρήση του αθλητισμού για εκπαίδευση, διάχυση αξιών και στήριξη των δικαιούχων να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και ικανότητες έχει αναγνωριστεί επίσημα από τα Ηνωμένα Έθνη το 1993, με την αναγνώριση του ρόλου του Ολυμπιακού Κινήματος στην οικοδόμηση ενός ειρηνικού και καλύτερου κόσμου, εκπαιδεύοντας τους νέους του κόσμου μέσω του αθλητισμού και του πολιτισμού (Γενική Συνέλευση των Ηνωμένων Εθνών A / RES / 48/10). Ακολούθησε η δημιουργία του Γραφείου των Ηνωμένων Εθνών για τον αθλητισμό για την κοινωνική ανάπτυξη (UNOSDP) το 2001 και από μια σειρά ψηφισμάτων που εγκρίθηκαν από όλα τα κράτη μέλη του ΟΗΕ από το 2003, ως διεθνές έτος και ημέρα του αθλητισμού, μέσω των οποίων αναγνωρίστηκαν οι δυνατότητες του αθλητισμού. Αυτή η αναγνώριση ήταν σημαντική για την επίτευξη, πρώτον, των Στόχων της Χιλιετίας (ΑΣΧ) και αργότερα, των Στόχων Αειφόρου Ανάπτυξης (SDGs). Η αναγνώριση αυτή από μια από τις υψηλότερες αρχές του κόσμου, τα Ηνωμένα Έθνη, επηρέασε τις πολιτικές των κρατών με νέα προοπτική για τους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων και νέες δυνατότητες να καταστεί ο αθλητισμός πιο περιεκτικός και πιο προσιτός μέσω της έννοιας του "grassroots sport". Αυτή η ιδέα αναπτύσσεται από τις ευρωπαϊκές πολιτικές για τη διευκόλυνση της συμμετοχής όλων σε σωματικές δραστηριότητες, χωρίς να διαφοροποιείται η ικανότητα των συμμετεχόντων να διασφαλίζουν τη συνοχή και τη μετάδοση αξιών. Βασίζεται σε αθλητικές δραστηριότητες και την ψυχαγωγική του πτυχή χωρίς να ζητά από τον συμμετέχοντα να διαγωνιστεί. Ακόμα κι αν το πλαίσιο του αθλητισμού έχει χτιστεί σε μια ανταγωνιστική δομή με κύριο στόχο οι αθλητές να κερδίσουν και να σπάσουν τα ρεκόρ, αυτή η περιεκτική ιδέα αναπτύσσει νέες πτυχές του αθλητισμού και υπογραμμίζει νέα αποτελέσματα ως οικοδόμηση γεφυρών

μεταξύ των κοινοτήτων, διασφαλίζοντας την ειρήνη σε ζώνες συγκρούσεων και, ενσωμάτωση και παροχή ρόλου σε αποκλεισμένες κοινότητες (Coalter, 2017).

Αυτή η έννοια του αθλητισμού για την κοινωνική ανάπτυξη προωθεί μια κλίμακα που εξασφαλίζει την ευημερία και την ενσωμάτωση όλων με έμφαση σε μειονεκτούντες και περιθωριοποιημένους πληθυσμούς. Περιλαμβάνει μειονεκτούντα άτομα που αντιμετωπίζουν οικονομικές, γεωγραφικές ή πολιτιστικές δυσκολίες για την ένταξη της κοινωνίας. Ως εκ τούτου, οι ενδιαφερόμενοι προσπαθούν να βρουν λύσεις για να διασφαλίσουν την καλύτερη ισορροπία για να τις ενσωματώσουν στις υπάρχουσες κοινότητες. Αυτή η πρόκληση είναι ένα από τα μεγαλύτερα ζητήματα της Ευρωπαϊκής Ένωσης λόγω της μεγάλης εισροής νεοεισερχόμενων σε όλη την Ευρώπη, κυρίως στην Ελλάδα, την Ισπανία και την Ιταλία. Ο δημογραφικός αντίκτυπος στα διάφορα κράτη μέλη είναι αισθητός και επηρεάζει τη λειτουργία της Ευρώπης με ορισμένες προσαρμογές που απαιτούνται: η Γερμανία φιλοξένησε για παράδειγμα 669.408 πρόσφυγες το 2016. (Παγκόσμια Τράπεζα Προσφύγων, 2018) Η Ευρωπαϊκή απάντηση σε αυτήν την κατάσταση δεν συνδέεται μόνο με την ικανότητα να φιλοξενήσει τους πρόσφυγες αλλά και να τους δώσει την ευκαιρία να ενταχθούν στις τοπικές κοινότητες ως ενεργούς πολίτες, να αναπτύξουν σχέσεις, να βρουν ένα έργο και να ενσωματωθούν στην κοινωνία. Το έργο των αρχών, μετά τη φιλοξενία των προσφύγων, είναι η ένταξή τους στον τοπικό και οικονομικό ιστό για τη δημιουργία συνοχής εντός των τοπικών κοινοτήτων με τους πρόσφυγες. Αυτές οι ευκαιρίες για να βοηθήσουν στην ενσωμάτωση στην κοινωνία συνδέονται με κοινωνικές πολιτικές και ο αθλητισμός είναι ένα από τα εργαλεία που μπορούν να διασφαλίσουν μια καλή ένταξη, αλλά και να βρουν έμπνευση και πρότυπα.

Τα τελευταία χρόνια υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον για τη χρήση του αθλητισμού ως μηχανισμού για την υποστήριξη της ένταξης των μεταναστών και των αιτούντων ασύλου. Αυτό αντικατοπτρίζεται σε μια σειρά πρωτοβουλιών και προγραμμάτων σε όλα τα κράτη μέλη, τα οποία είτε διοργανώνονται είτε συντονίζονται από οργανώσεις στήριξης μεταναστών και αιτούντων ασύλου, είτε οργανώσεις κοινοτήτων, αθλητικές οργανώσεις ή αντιπροσωπευτικούς φορείς για συγκεκριμένα αθλήματα. Τα πιθανά πλεονεκτήματα σε προσεγγίσεις όπως αυτές είναι σαφείς. Από πολλές απόψεις ο αθλητισμός αντιπροσωπεύει μια «καθολική γλώσσα», ικανή να ξεπεράσει τα κοινωνικά, πολιτιστικά και εθνικά σύνορα. Μπορεί επίσης να προσφέρει έναν μοναδικό τρόπο συγκέντρωσης νέων αφίξεων και των κοινοτήτων υποδοχής τους.

Έργα που στοχεύουν στην υποστήριξη της ένταξης των μεταναστών και των αιτούντων ασύλου μέσω του αθλητισμού μπορούν να λάβουν πολλές μορφές, από οργανισμούς που διοργανώνουν αθλητικές μέρες στην τοπική κοινότητα, με μια σειρά αθλητικών δραστηριοτήτων, έως πιο δομημένες προσεγγίσεις όπως η ανάπτυξη τοπικών ποδοσφαιρικών πρωταθλημάτων με τη συμμετοχή μεταναστών, τοπικές και μικτές ομάδες. Παρομοίως, η χρήση του αθλητισμού με αυτόν τον τρόπο έχει προωθηθεί μέσω μιας σειράς διεθνικών έργων και δικτύων σε ολόκληρη την Ευρώπη, πολλά από τα οποία χρηματοδοτούνται και οργανώνονται μέσω προγραμμάτων της Ευρωπαϊκής Επιτροπής όπως το Erasmus +.

Τα τελευταία χρόνια παρατηρήθηκε σημαντική αύξηση του αριθμού των προγραμμάτων για νέους που βασίζονται στην πεποίθηση ότι η συμμετοχή στον αθλητισμό μπορεί να ενισχύσει την προσωπική ανάπτυξη και να εξαλείψει τα προβλήματα. Δυστυχώς, το να παίζουν οι νέοι αθλήματα δεν διασφαλίζει ότι θα μάθουν δεξιότητες και θα αναπτύξουν τις στάσεις που θα

τους προετοιμάσουν για ένα παραγωγικό μέλλον. Υπάρχουν αυξανόμενες ενδείξεις, ωστόσο, ότι εάν ο αθλητισμός δομηθεί με τον σωστό τρόπο και οι νέοι περιβάλλονται από εκπαιδευμένους ενήλικες μέντορες, είναι πιθανότερο να επέλθει θετική ανάπτυξη των νέων. Η ακόλουθη ενότητα περιγράφει ένα θεωρητικό πλαίσιο, βασισμένο σε εμπειρικά στοιχεία, για την ανάπτυξη αθλητικών προγραμμάτων που μπορούν να προωθήσουν τη θετική ψυχοκοινωνική ανάπτυξη στη νεολαία.

II.I Απασχόληση στον Αθλητισμό

Το 2018 1,76 εκατομμύρια άνθρωποι εργάστηκαν στον τομέα του αθλητισμού στην ΕΕ-28: περισσότεροι από τους μισούς είναι άνδρες (55%), ποσοστό που αντιστοιχεί στη συνολική απασχόληση (βλ. Πίνακα 1). Τα άτομα στην ηλικιακή ομάδα 15-29 αποτελούν το 38% του συνόλου των απασχολούμενων στον αθλητισμό, υπερδιπλασιάζοντας το μερίδιο στη συνολική απασχόληση, ενώ η ηλικιακή ομάδα 30-64 αντιπροσώπευε σχεδόν το 60% (20% λιγότερο από το μερίδιο για το σύνολο) εργασία). Περίπου το 46% των ατόμων που απασχολούνται στον αθλητισμό έχουν ένα μέσο επίπεδο εκπαίδευσης (επίπεδα ISCED 3-4), το 38% έχει υψηλό επίπεδο (ISCED 5-8) και το 16% έχει χαμηλό επίπεδο (το πολύ επίπεδο 2 ISCED). Αυτά τα ποσοστά πλησιάζουν τα ποσοστά που παρατηρούνται για τη συνολική απασχόληση.

Employment in sport, EU-28, 2018

Socio-demographic characteristics		Number of persons employed in sport (thousand)	Distribution of persons employed..	
			...in sport	...in overall employment
			(%)	
Total		1.767,4		
Gender	Women	803,7	45,5	46,0
	Men	963,7	54,5	54,0
Age group	Aged 15-29	664,3	37,6	18,4
	Aged 30-64	1.040,9	58,9	79,0
	Aged 65+	62,2	3,5	2,6
Educational attainment level	Low (ISCED 0-2)	280,4	15,9	17,3
	Medium (ISCED 3-4)	816,3	46,3	47,4
	High (ISCED 5-8)	664,7	37,7	35,1

Source: Eurostat (online data code: sprt_emp_sex, sprt_emp_age, sprt_emp_edu, lfisa_egan and lfisa_egaed)

Μεταξύ των 2013 και 2018, η απασχόληση στον αθλητισμό αυξήθηκε κατά 3,2% σε σχέση με τον ετήσιο μέσο ρυθμό ανάπτυξης (AAGR), σε σύγκριση με 1,4% που παρατηρήθηκε για τη συνολική απασχόληση. Οι μεγαλύτερες αυξήσεις στα κράτη μέλη της ΕΕ παρατηρήθηκαν στην Ελλάδα (AAGR +17%), στην Κροατία (AAGR +16%) και στη Λετονία (AAGR +12%), ενώ μόνο τέσσερις χώρες είχαν αρνητική τάση στο AAGR τους: Αυστρία (- 1,4%), Γαλλία (- 2,9%, σημειώστε ένα διάλειμμα στη σειρά), τη Σλοβακία (-3,6%) και τη Ρουμανία (-5,2%).

Το 2018, η απασχόληση στον αθλητισμό αντιπροσώπευε το 0,8% της συνολικής απασχόλησης στην ΕΕ, από 0,1% στη Ρουμανία έως 1,7% στη Σουηδία. Για την

πλειονότητα των κρατών μελών της ΕΕ, το μερίδιο της αθλητικής απασχόλησης έφτασε το 1% το πολύ.

Εκτός από τη Σουηδία, μόνο στο Ηνωμένο Βασίλειο, τη Φινλανδία, την Ιρλανδία και την Ισπανία, το μερίδιο αυτό υπερέβη το 1%. Σε σύγκριση με τη συνολική απασχόληση, οι θέσεις εργασίας στον αθλητισμό αντιπροσώπευαν σχετικά μικρά ποσοστά, αλλά η συμβολή του αθλητισμού αυξανόταν σταθερά. Μεταξύ του 2013 και του 2018, η συμβολή του αθλητισμού στη συνολική απασχόληση αυξήθηκε ελαφρώς σε όλα σχεδόν τα κράτη μέλη και, σε επίπεδο ΕΕ, αυξήθηκε από 0,7% σε 0,8%.

Λαμβάνοντας υπόψη το εκπαιδευτικό υπόβαθρο των ατόμων που απασχολούνται στον αθλητισμό στην ΕΕ το 2018, το 38% είχε ολοκληρώσει την τριτοβάθμια εκπαίδευση. Το ποσοστό αυτό ήταν ελαφρώς υψηλότερο από το ποσοστό των αποφοίτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στη συνολική απασχόληση (35%). Σε τέσσερα κράτη μέλη της ΕΕ, οι μισοί ή περισσότεροι από αυτούς που ασχολούνται με τον αθλητισμό ήταν απόφοιτοι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης: αυτές οι χώρες είναι η Κύπρος (76%), η Λιθουανία (65%), η Ελλάδα (57%) και η Ισπανία (52%). Σε σύγκριση με τη συνολική απασχόληση, η Πορτογαλία είχε το υψηλότερο ποσοστό αποφοίτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης με αναλογία 1,7, ακολουθούμενη από την Κύπρο (1,6) και την Ελλάδα και τη Λιθουανία (1,5). Αντιθέτως, η Δανία ανέφερε ότι το ποσοστό των αποφοίτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης που απασχολούνται στον αθλητισμό ήταν 20%, σχεδόν το ήμισυ του ποσοστού που παρατηρήθηκε στη συνολική απασχόληση (36%). Σε οκτώ επιπλέον κράτη μέλη, το ποσοστό των αποφοίτων τριτοβάθμιας εκπαίδευσης στην αθλητική απασχόληση ήταν χαμηλότερο από αυτό στη συνολική απασχόληση (Eurostat, 2019).

II.II Βασικές Έννοιες

Αθλητισμός για Κοινωνική Ανάπτυξη: "Ο αθλητισμός είναι ένα ισχυρό εργαλείο για την ενίσχυση των κοινωνικών δεσμών και δικτύων και για την προώθηση των ιδανικών της ειρήνης, της αδελφότητας, της αλληλεγγύης, της μη βίας, της ανοχής και της δικαιοσύνης. Η αντιμετώπιση προβλημάτων σε καταστάσεις μετά τη σύγκρουση μπορεί να διευκολυνθεί καθώς ο αθλητισμός έχει τη δυνατότητα να φέρνει κοντά τους ανθρώπους" "Sport is a powerful tool to strengthen social ties and networks, and to promote ideals of peace, fraternity, solidarity, non-violence, tolerance and justice. Tackling problems in post-conflict situations can be eased as sport has the ability to bring people together" (UNESCO, 2000).

Μη-Τυπική Εκπαίδευση: «Εκπαιδευτική δραστηριότητα που δεν είναι δομημένη και πραγματοποιείται εκτός του επίσημου συστήματος. Η μη-τυπική εκπαίδευση καλύπτει δύο μάλλον διαφορετικές πραγματικότητες: αφενός εκπαιδευτικές δραστηριότητες που συμμετέχουν εκτός του επίσημου εκπαιδευτικού συστήματος (για παράδειγμα μια διάλεξη για τα κοινωνικά δικαιώματα που οργανώνεται από μια συνδικαλιστική οργάνωση) και αφετέρου την εμπειρία που αποκτήθηκε ενώ ασκεί ευθύνες σε εθελοντική οργάνωση (για παράδειγμα, μέλος του διοικητικού συμβουλίου μιας ΜΚΟ προστασίας του περιβάλλοντος)» (Συμβούλιο της Ευρώπης, 1999).

Εκπαίδευση Μέσω του Αθλητισμού (Education through Sport - ETS): "Το ETS είναι μια μη-τυπική εκπαιδευτική προσέγγιση που λειτουργεί με τον αθλητισμό και τις σωματικές

δραστηριότητες και η οποία αναφέρεται στην ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων ατόμων και ομάδων προκειμένου να συμβάλει στην προσωπική ανάπτυξη και στον αειφόρο κοινωνικό μετασχηματισμό" (ISCA , 2013).

Grassroot Sports: «Καλύπτει όλους τους αθλητικούς κλάδους που ασκούνται από μη επαγγελματίες και οργανώνονται σε εθνικό επίπεδο μέσω των εθνικών αθλητικών ομοσπονδιών. Στον παραπάνω ορισμό του "Grassroot Sports", οι "μη επαγγελματίες" είναι άτομα που ούτε ξόδεψαν το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου τους ασκώντας τον αθλητισμό, ούτε παίρνουν το μεγαλύτερο μέρος των εσόδων τους από την άσκηση του αθλητισμού. Ωστόσο, η πρακτική του αθλητισμού βάσης περιλαμβάνει ερασιτεχνικούς διαγωνισμούς» (Ευρωπαϊκή Ένωση, 2011).

Στόχοι Αειφόρου Ανάπτυξης- Sustainable Development Goals: Δημιουργήθηκαν το 2015 μετά από τους Αναπτυξιακούς Στόχους της Χιλιετίας. Οι Στόχοι Αειφόρου Ανάπτυξης (Sustainable Development Goals) δίνουν ένα κοινό πλαίσιο για όλα τα Κράτη και τους θεσμούς στον κόσμο προκειμένου να βρουν λύσεις για τα κύρια ζητήματα της ανθρωπότητας. Υπάρχουν 17 βασικοί στόχοι που κατατάσσονται κατά σειρά σπουδαιότητας σε σχέση με την επιλογή των κρατών μελών και συνίστανται στην προτεραιότητα των Ηνωμένων Εθνών, πράγμα που σημαίνει ότι η πολιτική τους συνδέεται με αυτούς τους στόχους προκειμένου να ενισχυθούν και, εάν είναι δυνατόν, να επιλύσει, αυτά τα ζητήματα. Το προοίμιο της UNGA (Παγκόσμια Ατζέντα των Ηνωμένων Εθνών), τονίζει ότι οι ΣΒΑ προορίζονται να είναι «ολοκληρωμένοι και αδιαίρετοι και να ισορροπούν τις τρεις διαστάσεις της αειφόρου ανάπτυξης: την οικονομική κοινωνική και περιβαλλοντική» (UNGA 2015, προοίμιο 1).

Αυτός ο στόχος για την επίλυση ή τη μείωση όλων αυτών των ζητημάτων ονομάζεται επίσης Ατζέντα του 2030, το 2030 που αντιπροσωπεύει την προθεσμία που έχει καθοριστεί από όλα τα κράτη μέλη. Για την επίτευξη των στόχων που περιγράφονται από τα Ηνωμένα Έθνη, διατίθενται διαφορετικά εργαλεία και υιοθετούνται διαφορετικές στρατηγικές. Ένα από αυτά τα εργαλεία είναι ο αθλητισμός που αναγνωρίζεται όλο και περισσότερο ως χρήσιμος και ισχυρός για την επιτυχία και την ενίσχυση των ανθρώπινων συνθηκών σε όλο τον κόσμο. Αυτό το εργαλείο έχει χρησιμοποιηθεί και επισημανθεί από τα Ηνωμένα Έθνη μέσω του Γραφείου των Ηνωμένων Εθνών για τον Αθλητισμό για την Ανάπτυξη και την Ειρήνη (UNOSDP) και με την πρόσληψη ειδικού συμβούλου, Wilfried Lemke για να ηγηθεί των δράσεων του ΟΗΕ στον τομέα του αθλητισμού. Αυτό το γραφείο έκλεισε τον Μάιο του 2017 (βλ. Μέρος 4.4). Όλα τα έργα και η συμμετοχή αυτού του γραφείου συνδέθηκαν με τους στόχους της αειφόρου ανάπτυξης και βοήθησαν τα κράτη να αναπτύξουν αθλητικές πολιτικές που συνδέονται με τους SDGs. Αυτή η χρήση του αθλητισμού ως εργαλείου για την εξασφάλιση αναπτυξιακών στόχων αναδεικνύει τη δύναμη του αθλητισμού στον τομέα της κοινωνικής ανάπτυξης. Ο αθλητισμός αναγνωρίζεται σήμερα, υποστηρίζεται και υποστηρίζεται από τα Ηνωμένα Έθνη ως σημαντική συμβολή στην επίτευξη των στόχων τους, όπως αναφέρονται στην Ατζέντα 2030:

Ο αθλητισμός είναι επίσης ένας σημαντικός παράγοντας αειφόρου ανάπτυξης. Αναγνωρίζουμε την αυξανόμενη συμβολή του αθλητισμού στην υλοποίηση της ανάπτυξης και της ειρήνης στην προώθηση της ανοχής και του σεβασμού και τις συμβολές που προσφέρει στην ενδυνάμωση των γυναικών και των νέων, των ατόμων και των κοινοτήτων καθώς και στους στόχους της υγείας, της εκπαίδευσης και της κοινωνικής ένταξης (Ατζέντα 2030 για την αειφόρο ανάπτυξη A / RES / 70/1, παράγραφος 37).

Η Διακήρυξη του Βερολίνου το 2013 (UNESCO) και η αναθεώρηση της Φυσικής Δραστηριότητας και του Αθλητισμού το 2015 (UNESCO) δείχνουν τη σημασία που δίνουν τα κράτη στην προώθηση του αθλητισμού για την κοινωνική ένταξη.

Οι SDGs και αυτές οι αποφάσεις που ελήφθησαν από τους κύριους Ευρωπαίους, υπεύθυνους χάραξης πολιτικής βοήθησαν στην ανάπτυξη της δέσμευσης και της δημιουργίας ΜΚΟ που παρέχουν αθλητικές δραστηριότητες σε διαφορετικές κλίμακες και πεδία. Ήταν ένας τρόπος να ενθαρρυνθούν οι πιθανοί ηγέτες να ξεκινήσουν νέες πρωτοβουλίες χρησιμοποιώντας τον αθλητισμό ως εργαλείο για την επίτευξη των στόχων τους. Η παγκόσμια πολιτική που σχετίζεται με τον αθλητισμό, συμπεριλαμβανομένης της επιρροής του, χρησιμοποιείται για όλους τους στόχους ως καινοτόμο εργαλείο για την προσέγγιση νέων τομέων και όχι μόνο του αθλητικού τομέα. Αυτή η νέα ιδέα της χρήσης του αθλητισμού σε άλλους τομείς εκτός του αθλητισμού ονομάζεται "Plus sport", περιλαμβάνει οργανισμούς που συνεργάζονται με τον αθλητισμό ως εργαλείο για να έχουν αποτελέσματα στους στόχους τους χωρίς αθλητικό σύνδεσμο. Ο αθλητισμός είναι για αυτούς ένας τρόπος να επιτύχουν τους στόχους τους, αλλά δεν είναι ο τελικός σκοπός της συμμετοχής τους. Από την άλλη πλευρά, οργανισμοί όπως UNOSDP εργάζονται με τη μεθοδολογία «Sport Plus», η οποία στοχεύει να εργαστεί προκειμένου να διευκολύνει την προσβασιμότητα του αθλητισμού και διδάσκει κάποιες δεξιότητες σχετικά με την υγεία, την εκπαίδευση. (Coalter, 2007).

Υπάρχουν τουλάχιστον δύο σενάρια: (1) ότι η επαγγελματική εμπειρογνομοσύνη μπορεί να βελτιώσει την ποιότητα των αθλητικών δραστηριοτήτων και διοίκησης του συλλόγου, οδηγώντας έτσι σε μια καλύτερη λειτουργία οργανισμού ή (2) μέσω της συμμετοχής του συλλόγου σε έργα ολοκλήρωσης που παρέχουν ειδική οικονομική υποστήριξη, ειδικές γνώσεις δίνεται ίσως μεγαλύτερη σημασία από πριν, γεγονός που οδηγεί σε συγκρούσεις μεταξύ του επαγγελματικού και του εθελοντικού προσωπικού του συλλόγου (Seippel 2010, σελ. 206).

Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι το European Sport Inclusion Network (ESPIN), το οποίο περιλαμβάνει ΜΚΟ και μεγάλους αθλητικούς οργανισμούς από επτά κράτη μέλη, οι οποίοι έχουν παράγει μια σειρά αποτελεσμάτων, συμπεριλαμβανομένου ενός πολύ χρήσιμου οδηγού ορθών πρακτικών. Ένα άλλο είναι ένα διετές διεθνές αθλητικό σχέδιο της ΕΕ που υποστηρίζεται μέσω του προγράμματος Grundtvig της Επιτροπής, με τίτλο MATCH. Όπως δείχνει το περίγραμμα του MATCH, αυτό δείχνει πώς μπορεί να βασιστεί η συνεργασία για να φέρουν εκείνους που εμπλέκονται στην καθοδήγηση και την οργάνωση αθλημάτων για να μοιραστούν ιδέες και να αναπτύξουν νέες προσεγγίσεις για την ένταξη των μεταναστών.

III. Μορφή Εκπαίδευσης

Πλαίσιο Εκπαίδευσης	
Σκοπός	Η εκπαίδευση βασίζεται στη μεθοδολογία "Εκπαίδευση Μέσω Αθλητισμού" και απευθύνεται σε Αθλητικούς Προπονητές και

	Εκπαιδευτές, στο συγκεκριμένο τομέα ανάπτυξης προφίλ Αθλητικών Επιχειρηματιών (Sport Managers) σε μετανάστες.
Ομάδα-στόχος	<p>Πρωταρχική Ομάδα Στόχος</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αθλητικοί προπονητές • Προπονητές αθλητισμού
Διάρκεια	7 ημέρες
Ενότητες	<p>Ενότητες εκπαίδευσης:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή. • Διοίκηση και Διαχείριση Ανθρώπινου Δυναμικού στον Αθλητισμό. • Coaching και Mentoring. • Ψηφιακές Δεξιότητες για Sport Managers. • Διαχείριση Αθλητικών Εκδηλώσεων. • Μάρκετινγκ και Επικοινωνία στον Τομέα του Αθλητισμού. • Στρατηγικές και Μηχανισμοί Χρηματοοικονομικής Βιωσιμότητας για Αθλητικούς Οργανισμούς. • Καλή Διακυβέρνηση.

Εισαγωγή	
Συνολική Εικόνα	<p>Σε αυτή την ενότητα οι συμμετέχοντες θα γνωρίσουν ο ένας τον άλλον και θα κατανοήσουν τον κύριο στόχο του Έργου και τους συγκεκριμένους στόχους της Εκπαίδευσης.</p> <p>Στο δεύτερο μέρος, οι συμμετέχοντες θα κάνουν μια προκαταρκτική αξιολόγηση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων τους και θα εισαχθούν στη μεθοδολογία Education Through Sport,</p>
Τυπολογία	<ul style="list-style-type: none"> - Θεωρητικό. - Πρακτικό.
Χρονικό πλαίσιο	<ul style="list-style-type: none"> - Διάρκεια: 3 ώρες.
Μέθοδοι	<ul style="list-style-type: none"> - Λεκτική: προφορική παρουσίαση, συζήτηση

	- Πρακτικό: εργασία
Περιεχόμενο	<p>Γνωστικό Περιεχόμενο:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση του έργου σε Power Point που περιέχει τον στόχο και τον ειδικό στόχο της Εκπαίδευσης. - Εργαλείο αυτοαξιολόγησης. - Παρουσίαση με Power Point του Education Through Sport που περιέχει επίσης τις διαφορές μεταξύ της Εκπαίδευσης για τον Αθλητισμό, από τον Αθλητισμό και Μέσω Αθλητισμού.
Έλεγχος / Αξιολόγηση Εκμάθησης	Στην άσκηση 3, οι συμμετέχοντες θα λάβουν ένα εργαλείο αυτοαξιολόγησης (παρέχεται στην ενότητα παραρτήματος του Εγχειριδίου)
Λίστα Ασκήσεων	<ul style="list-style-type: none"> - Team Building: "Volley Ball Name Game"; - Παρουσίαση Έργου - Προσδοκίες Συμμετεχόντων: «Προσδοκίες, ανησυχίες και συνεισφορές και αυτοαξιολόγηση». - Εισαγωγή στην μεθοδολογία Education Through Sport.
Υλικά	Projector, Flip Chart και μαρκαδόροι, έγχρωμα post-its, λευκό χαρτί, volley ball, μικρές κουβέρτες.
Διαδικασία	<p>"Volley Ball Name Game" (60 λεπτά)</p> <p>Ο Εκπαιδευτής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε 4 ομάδες των 4 ατόμων. Κάθε ομάδα θα πάρει μια μικρή κουβέρτα.</p> <p>Κανόνες:</p> <p>Ένα μέλος μιας ομάδας λέει το όνομά του, τη χώρα αποστολής, το αγαπημένο άθλημα και μια λέξη που τον περιγράφει.</p> <p>Στη συνέχεια, η ομάδα ρίχνει την μπάλα βόλει μέσα στην κουβέρτα σε μια άλλη ομάδα που πρέπει να την πιάσει. Όταν την πιάσουν πρέπει να επαναλάβουν το όνομα, τη χώρα αποστολής, το αγαπημένο άθλημα και τη λέξη που περιγράφει το προηγούμενο άτομο. Μετά από αυτό, ένα μέλος της ομάδας θα πει το όνομά του, τη χώρα αποστολής, το αγαπημένο άθλημα και μια λέξη που μπορεί να τον περιγράψει και πάλι η ομάδα θα ρίξει την μπάλα στην κουβέρτα σε άλλη ομάδα. Σε αυτήν την περίπτωση, τα μέλη πρέπει να επαναλάβουν τις πληροφορίες και των δύο προηγούμενων ατόμων και ούτω καθεξής έως ότου όλοι οι συμμετέχοντες είχαν την αλλαγή να παρουσιάσουν τον εαυτό τους.</p> <p><u>Παρουσίαση έργου (30 λεπτά)</u></p>

	<p>Βήμα 1 - Παρουσίαση: ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το έργο, τον σκοπό του και τους συγκεκριμένους στόχους της Εκπαίδευσης και την ατζέντα του.</p> <p>Βήμα 2 - E & A: Οι συμμετέχοντες θα έχουν αυτήν τη συγκεκριμένη στιγμή για να ζητήσουν κάποιες διευκρινίσεις σχετικά με το έργο και την Εκπαίδευση.</p> <p><u>«Προσδοκίες, Ανησυχίες, Συνεισφορές και Αυτοαξιολόγηση» (60 λεπτά)</u></p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα βάλει 3 flip charts στον τοίχο - προσδοκίες - ανησυχίες - συνεισφορές και θα εξηγήσει τη διαδικασία καθώς και τον σκοπό του εργαστηρίου (10 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Ο Εκπαιδευτής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να γράψουν μετά από αυτό τις προσωπικές τους προσδοκίες, ανησυχίες σχετικά με την Εκπαίδευση καθώς και πώς μπορούν να συνεισφέρουν μέσω της εμπειρίας τους (20 λεπτά).</p> <p>Βήμα 3: Θα ακολουθήσει μια συνεδρία απολογισμού για κάθε πίνακα ελέγχου (30 λεπτά).</p> <p><u>«Παρουσίαση της μεθοδολογίας της Education Through Sports» (30 λεπτά)</u></p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τη μεθοδολογία Education Through Sport, καθώς επίσης τις κύριες διαφορές από την Εκπαίδευση για Αθλητισμό και από τον Αθλητισμό.</p> <p>Βήμα 2: Ο Εκπαιδευτής θα ανοίξει τη συζήτηση που εστιάζεται στο ερώτημα: πώς μπορούμε να προσαρμόσουμε το ETS στις ανάγκες των μεταναστών;</p>
--	--

Ενότητα 1: Διοίκηση και Διαχείριση Ανθρώπινου Δυναμικού στον Αθλητισμό	
Συνολική Εικόνα	<p>Η ενότητα θα επικεντρωθεί στην προετοιμασία του χρήστη και του συμμετέχοντα για εργασία σε εγκαταστάσεις που αφορούν κοινότητες. Ο χειριστής μπορεί να εντοπίσει με σαφήνεια τυχόν κενά στην υπάρχουσα παροχή εκπαίδευσης και να υποστηρίξει τον συμμετέχοντα στην επίτευξη μαθησιακών αποτελεσμάτων για την</p>

	<p>ενίσχυση των μελλοντικών προοπτικών απασχόλησης στη Διαχείριση Αθλητισμού (Sport Management).</p>
<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <p><i>Απαιτήσεις Διασφάλισης</i></p> <p>Κατανόηση των κανονισμών διασφάλισης που απαιτούνται για την παράδοση του ETS σε κοινοτικές ομάδες.</p> <p><i>Νομοθεσία για την Υγεία και Ασφάλεια</i></p> <p>Ενημέρωση σχετικά με τη νομοθεσία για την υγεία και ασφάλεια ειδικά για την παράδοση του ETS στην αντίστοιχη χώρα.</p> <p><i>Κανονισμοί Απασχόλησης - Ισότητα και Πολυμορφία</i></p> <p>Κατανόηση των κανονισμών για την απασχόληση σε σχέση με την ισότητα και την ποικιλομορφία στον αθλητισμό.</p> <p><u>- Δεξιότητες:</u></p> <p><i>Γλώσσες - γραπτή και προφορική της χώρας υποδοχής</i></p> <p>Δυνατότητα επικοινωνίας στη γλώσσα της χώρας υποδοχής χρησιμοποιώντας γραπτές και λεκτικές δεξιότητες.</p> <p><i>Πρόσληψη και Συνέντευξη</i></p> <p>Μπορεί να επιδείξει τεχνικές πρόσληψης και συνέντευξης που σχετίζονται με το ρόλο ενός Sport Manager.</p> <p><i>Παρουσίαση</i></p> <p>Μπορεί να παρουσιάσει χρησιμοποιώντας μια ποικιλία τεχνικών σε ένα ευρύ κοινό σε τυπικά και μη-τυπικά πλαίσια.</p> <p><u>- Ικανότητες:</u></p> <p><i>Ικανότητα να Οδηγεί και να Παρακινεί Άλλους</i></p> <p>Εμπειρία στην καθοδήγηση ομάδων προσωπικού ή εθελοντών.</p> <p><i>Διαχείριση και Οργάνωση Εαυτού</i></p> <p>Επίδειξη καλών δεξιοτήτων διαχείρισης χρόνου και ικανότητας κατάλληλης οργάνωσης φόρτου εργασίας.</p> <p><i>Επικοινωνία με ένα Ευρύ Φάσμα Ενδιαφερομένων</i></p> <p>Η ικανότητα επικοινωνίας με διαφόρων επιπέδων συναδέλφων και ενδιαφερομένων με τη χρήση κατάλληλων τεχνικών για το συγκεκριμένο περιβάλλον.</p>
<p>Τυπολογία</p>	<p>- Θεωρητικό.</p> <p>- Πρακτικό.</p>

Χρονικό Πλαίσιο	- Διάρκεια: 9 ώρες.
Μέθοδοι	- Λεκτική: προφορική παρουσίαση, συζήτηση - Πρακτικό: εργασία
Περιεχόμενο	<p><u>Γνωστικό Περιεχόμενο:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση Power Point σχετικά με τους κανονισμούς διασφάλισης που απαιτούνται για την παράδοση του ETS σε κοινοτικές ομάδες. - Παρουσίαση Power Point σχετικά με τη νομοθεσία για την υγεία και ασφάλεια ειδικά για την παράδοση του ETS στην αντίστοιχη χώρα. - Παρουσίαση Power Point σχετικά με τους κανονισμούς για την απασχόληση σε σχέση με την ισότητα και την ποικιλομορφία στον αθλητισμό. <p><u>Πρακτικό περιεχόμενο:</u></p> <p>Εκπαίδευση μέσω αθλητικών ασκήσεων που θα προωθήσουν τη μαθησιακή διαδικασία (“Language Basketball”, “Recruiting Dodgeball”, “Leading Hockey” and “Communication soccer”).</p>
Έλεγχος / Αξιολόγηση Εκμάθησης	Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά το τέλος κάθε εργαστηρίου.
Λίστα Ασκήσεων	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση σχετικά με τους κανονισμούς διασφάλισης που απαιτούνται για την παράδοση του ETS σε κοινοτικές ομάδες, ακολουθούμενη από μια συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων. - Παρουσίαση σχετικά με τη νομοθεσία για την υγεία και την ασφάλεια ειδικά για την παράδοση του ETS στην αντίστοιχη χώρα ακολουθούμενη από μια συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων. - Παρουσίαση σχετικά με τους κανονισμούς για την απασχόληση σε σχέση με την ισότητα και την ποικιλομορφία στον αθλητισμό, ακολουθούμενη από μια συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων. <p><u>Δεξιότητες:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - “Language Basketball”; - “Recruiting Dodgeball”. <p><u>Ικανότητες:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - “Leading Hockey” - “Communication soccer”

<p>Υλικά</p>	<p>Projector, σφυρίκτρες, basketball, dodge ball, flipchart, μικρά χαρτιά, στυλό, μπαστούνια χόκεϊ, δύο γκολ, μπάλα ποδοσφαίρου.</p>
<p>Διαδικασία</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u></p> <p>«Παρουσίαση σχετικά με τους κανονισμούς διασφάλισης που απαιτούνται για την παράδοση του ETS σε κοινοτικές ομάδες» (60 λεπτά).</p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων (30 λεπτά).</p> <p>«Παρουσίαση σχετικά με τη νομοθεσία για την υγεία και την ασφάλεια ειδικά για την παράδοση του ETS στην αντίστοιχη χώρα» (60 λεπτά).</p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων (30 λεπτά).</p> <p>«Παρουσίαση σχετικά με τους κανονισμούς για την απασχόληση σε σχέση με την ισότητα και την ποικιλομορφία στον αθλητισμό» (60 λεπτά)</p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων (30 λεπτά).</p> <p><u>“Language Basketball”</u></p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες (5 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου οι συμμετέχοντες θα παίξουν έναν αγώνα μπάσκετ με κανονικούς κανόνες (10 λεπτά).</p> <p>Βήμα 3: Ο Εκπαιδευτής θα εισαγάγει έναν νέο κανόνα: όταν μια ομάδα σκοράρει, θα λάβει ένα μικρό χαρτί με μια λέξη κλειδί που σχετίζεται με την κλαδική γλώσσα της διοίκησης του αθλητισμού. Η λέξη θα είναι στην Εθνική γλώσσα. Στη συνέχεια, η ομάδα θα βρει την αντίστοιχη λέξη στα αγγλικά στο flipchart και θα επισυνάψει δίπλα της. Εάν η ομάδα θα επιλέξει τη λάθος αντίστοιχη λέξη, ο βαθμός που θα σημειωθεί δεν θα μετρηθεί.</p> <p>Μετά την εξήγηση, οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον δεύτερο αγώνα (20 λεπτά).</p> <p>Βήμα 4: Για τον τρίτο γύρο, αντί να λαμβάνει λέξεις κλειδιά, η ομάδα που σκόραρε θα λάβει μια πρόταση που σχετίζεται με την κλαδική</p>

γλώσσα της διοίκησης του αθλητισμού. Η πρόταση θα είναι στην Εθνική γλώσσα και για άλλη μια φορά, η ομάδα θα πρέπει να την επισυνάψει δίπλα στην αντίστοιχη αγγλική πρόταση που είναι γραμμένη στο πίνακα. Εάν η ομάδα θα επιλέξει τη λάθος αντίστοιχη πρόταση, ο βαθμός που θα σημειωθεί δεν θα μετρηθεί.

Μετά την εισαγωγή του κανόνα, οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον τρίτο αγώνα (20 λεπτά).

Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνεδρία απολογισμού με τους εκπαιδευόμενους (20 λεπτά).

Ερωτήσεις για Συζήτηση:

- > Πώς νιώσατε σε αυτό το εργαστήριο;
- > Ποιος γύρος σας άρεσε περισσότερο; Γιατί;
- > Ήταν δύσκολο να ταιριάξετε τις λέξεις και τις προτάσεις;
- > Αισθανθήκατε απογοητευμένοι όταν χάσατε τους πόντους;
- > Ποια είναι η αντίληψή σας για τη διαχείριση του αθλητισμού τώρα;

Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).

“Recruiting Dodgeball”

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες (5 λεπτά).

Βήμα 2: Κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου οι συμμετέχοντες θα παίξουν έναν αγώνα dodgeball με κανονικούς κανόνες (5 λεπτά).

Βήμα 3: Ο Εκπαιδευτής θα εισαγάγει έναν νέο κανόνα: όλα τα μέλη και των δύο ομάδων θα πρέπει να δημιουργήσουν μια γραμμή στο πλάι του αντίστοιχου πεδίου και μόνο ένας παίκτης ανά ομάδα θα παραμείνει μέσα. Θα υπάρξει ένας προς έναν αγώνας έως ότου ένας από τους παίκτες σκοράρει. Όταν ένας παίκτης σκοράρει, του επιτρέπεται να πάει στην άλλη γραμμή της ομάδας και να προσπαθήσει να προσλάβει ένα μέλος της ομάδας σε 40 δευτερόλεπτα. Εάν πετύχει, τότε το μέλος θα συνδέσει την ομάδα του.

Μετά την εξήγηση οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον δεύτερο αγώνα (20 λεπτά).

Βήμα 4: Οι ομάδες θα επιστρέψουν στη γραμμή, αλλά αυτή τη φορά δύο διαφορετικοί παίκτες μένουν μόνοι στο γήπεδο. Στη συνέχεια, ο προπονητής θα εισαγάγει έναν νέο κανόνα: αυτός από τον προηγούμενο γύρο εξακολουθεί να ισχύει, αλλά εάν μια ομάδα που μόλις προσλάμβανε έναν παίκτη από την αντίθετη γραμμή της ομάδας, σκόραρε έναν άλλο βαθμό, επιτρέπεται να επιλέξει έναν

παίκτη από τη δική του γραμμή. Ωστόσο, οι παίκτες στη γραμμή θα έχουν 30 δευτερόλεπτα ο καθένας για να πείσουν τον στρατολογητή (ποιος είναι ο παίκτης από την αντίπαλη ομάδα) να τους επιλέξει, εκμεταλλευόμενος τις ικανότητες παρουσίασης. Στο τέλος ο στρατολόγος θα επιλέξει έναν παίκτη που θα ενταχθεί στο γήπεδο. Από τώρα και μόνο, θα υπάρχει πάντα η εναλλαγή μεταξύ της πρόσληψης ενός παίκτη από την αντίπαλη ομάδα και μιας από τη δική της ομάδα.

Μετά την εισαγωγή του κανόνα, οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον τρίτο αγώνα (25 λεπτά).

Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνάντηση ενημέρωσης με τους εκπαιδευόμενους (20 λεπτά).

Ερωτήσεις προς Συζήτηση:

- > Πώς νιώσατε σε αυτό το εργαστήριο;
- > Ποιος γύρος σας άρεσε περισσότερο; Γιατί;
- > Για τους recruiters: ήταν δύσκολο να στρατολογήσετε παίκτες από την αντίπαλη ομάδα;
- > Για τους άλλους: νιώσατε απογοητευμένοι όταν προσπαθήσατε να παρουσιάσετε τον εαυτό σας ως τον καλύτερο και δεν επιλέξατε;
- > Τι μάθατε από αυτό το εργαστήριο;

Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).

Ικανότητες

“Leading Hockey”

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες (5 λεπτά).

Βήμα 2: Κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου οι συμμετέχοντες θα παίξουν αγώνες χόκεϊ επί γηπέδου με κανονικούς κανόνες (10 λεπτά).

Βήμα 3: Ο Εκπαιδευτής θα εισαγάγει έναν νέο κανόνα: κάθε μέλος θα λάβει ένα μικρό χαρτί που περιέχει έναν συγκεκριμένο ρόλο που θα καλυφθεί. Ο Εκπαιδευτής θα επισημάνει το γεγονός ότι ο ρόλος πρέπει να είναι μυστικός από τους άλλους.

Ρόλοι:

- Ηγέτης: οδηγήστε την ομάδα στη νίκη (x3).
- Παρακινήτης: παρακινήστε την ομάδα (x2).

- Άτομο Σύγκρουσης: συζητήστε με τους συμπαίκτες σας για τα πάντα (x5).

Μετά την εξήγηση οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον δεύτερο αγώνα (20 λεπτά).

Βήμα 4: Ο Εκπαιδευτής θα επιτρέψει σε κάθε ομάδα να συζητήσει μια στρατηγική νίκης. Οι ρόλοι θα εξακολουθούν να ισχύουν, ωστόσο ο προπονητής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να επιλέξει έναν καπετάνιο, ο οποίος θα είναι ο μόνος που θα επιτρέψει να δώσει οδηγίες κατά τον τελικό αγώνα (5 λεπτά)

Αφού αποφασιστεί η στρατηγική και διοριστούν οι καπετάνιοι, οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον τρίτο αγώνα (15 λεπτά).

Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνάντηση ενημέρωσης με τους εκπαιδευόμενους (20 λεπτά).

Ερωτήσεις προς χρήση:

- > Πώς νιώσατε σε αυτό το εργαστήριο;
- > Ποιος γύρος σας άρεσε περισσότερο; Γιατί;
- > Ποιος ήταν ο ρόλος σας; Ήταν δύσκολο να το κάνετε;
- > Ήταν δύσκολο να επιλέξετε αρχηγό; Πώς πήρατε την απόφαση;
- > Τι μάθατε από αυτό το εργαστήριο;

Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).

“Communication soccer”

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες (5 λεπτά).

Βήμα 2: Κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου οι συμμετέχοντες θα παίξουν έναν αγώνα ποδοσφαίρου με κανονικούς κανόνες (10 λεπτά).

Βήμα 3: Ο Εκπαιδευτής θα επιτρέψει σε κάθε ομάδα να συζητήσει μια στρατηγική νίκης, ωστόσο ο Εκπαιδευτής θα ορίσει έναν νέο κανόνα: μπορούν να χρησιμοποιηθούν μόνο χειρονομίες για επικοινωνία (5 λεπτά).

Αφού αποφασιστεί η στρατηγική, οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον δεύτερο αγώνα (15 λεπτά).

Βήμα 4: Ο Εκπαιδευτής θα επιτρέψει σε κάθε ομάδα να συζητήσει ξανά μια στρατηγική νίκης. Αυτή τη φορά επιτρέπεται η προφορική επικοινωνία, ωστόσο ο Εκπαιδευτής θα εισαγάγει έναν νέο κανόνα: κάθε μέλος θα λάβει ένα μικρό χαρτί που περιέχει έναν συγκεκριμένο

	<p>ρόλο που θα καλυφθεί. Ο Εκπαιδευτής θα επισημάνει το γεγονός ότι ο ρόλος πρέπει να κρατηθεί μυστικός από τους άλλους (5 λεπτά).</p> <p>Ρόλοι:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρακινητής: παρακινήστε την ομάδα (x5). - Απαθής: μην ακολουθείτε τη στρατηγική, δεν σας ενδιαφέρει το παιχνίδι (x3). - Double-crosser: βοηθήστε την άλλη ομάδα, μην αφήσετε τους συμπαίκτες σας να παρατηρήσουν (x3). <p>Αφού αποφασιστεί η στρατηγική και θα δοθούν οι ρόλοι, οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον τρίτο αγώνα (15 λεπτά).</p> <p>Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνάντηση ενημέρωσης με τους εκπαιδευόμενους (20 λεπτά).</p> <p>Ερωτήσεις προς χρήση:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Πώς νιώσατε σε αυτό το εργαστήριο; > Ποιος γύρος σας άρεσε περισσότερο; Γιατί; > Ποιος ήταν ο ρόλος σας; Ήταν δύσκολο να το κάνετε; > Καταφέρατε να διαχειριστείτε τον εαυτό σας χωρίς αρχηγό / καπετάνιο; > Τι μάθατε από αυτό το εργαστήριο; <p>Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).</p>
<p>Εθνικές Αναπροσαρμογές</p>	<p>- <u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <p>Απαιτήσεις Διασφάλισης</p> <p>Ιταλία: Διασφάλιση των νομικών απαιτήσεων.</p> <p>Νομοθεσία για την Υγεία και Ασφάλεια</p> <p>Βουλγαρία: Κατανόηση της κατάστασης της υγείας των μεταναστευτικών πληθυσμών σε σχέση με την ιατρική κάλυψη και τα ατυχήματα.</p> <p>Ιταλία: Κατανόηση των γραφειοκρατικών συστημάτων.</p> <p>Κανονισμοί απασχόλησης - ισότητα και πολυμορφία</p> <p>Βουλγαρία: Κατανόηση του εργατικού δικαίου σχετικά με τους διακινούμενους εργαζομένους και το καθεστώς τους στη χώρα υποδοχής.</p> <p>Ισπανία: Γνώση του αθλητικού δικαίου.</p>

	<p>Ιταλία: Κατανόηση των γραφειοκρατικών συστημάτων και κατανόηση των εθίμων της κοινωνίας στην οποία λαμβάνει χώρα η δραστηριότητα.</p> <p><u>- Δεξιότητες:</u></p> <p>Γλώσσες - γραπτή και προφορική της χώρα υποδοχής</p> <p>Ουαλία: Συμμόρφωση με την ουαλική γλώσσα.</p> <p>Βουλγαρία: Απαιτείται πρόσθετη υποστήριξη στην εκμάθηση βουλγαρικής γλώσσας για ομάδες στόχους.</p> <p>Πρόσληψη και συνέντευξη</p> <p>Ιταλία: Σημασία της συμμετοχής όλων των ενδιαφερόμενων κοινοτήτων</p> <p>Παρουσίαση</p> <p>Ιταλία: Σημασία της χρήσης μη λεκτικών δεξιοτήτων επικοινωνίας.</p> <p><u>- Ικανότητες:</u></p> <p>Ικανότητα να Οδηγεί και να Παρακινεί Άλλους</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>Διαχείριση και Οργάνωση Εαυτού</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>Επικοινωνία με ένα Ευρύ Φάσμα Ενδιαφερομένων</p> <p>Δεν απαιτείται.</p>
--	--

Ενότητα 2: Προπόνηση και Μεντορινγκ	
Συνολική Εικόνα	<p>Η ενότητα θα επικεντρωθεί στην παροχή χρήσιμων εργαλείων για ηγεσία ομάδων στους συμμετέχοντες.</p> <p>Μέσω τεχνικών καθοδήγησης και καθοδήγησης, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποτελεσματικούς τρόπους διαχείρισης ομάδων και ανταλλαγής των βασικών δυναμικών σχέσεων στον τομέα του Grassroot Sports και εθελοντισμού.</p>
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p><u>- Γνωστικός Τομέας:</u></p> <p>Βασικές Αρχές του Αθλητισμού (Περιεκτικές)</p> <p>Γνώση coaching και mentoring στον αθλητισμό και την ανάπτυξη αθλητικών περιεκτικών συνεδριών</p> <p>Βασική Κλασσική Προπόνηση</p>

	<p>Κατανόηση της Βασική Αθλητικής Προπόνησης σε βάθος και των σχετικών δομών ανάπτυξης</p> <p>Ηγεσία και Εθελοντισμός</p> <p>Ευαισθητοποίηση σχετικά με τα μονοπάτια ηγεσίας και εθελοντισμού που διατίθενται σε άτομα και ομάδες στον αθλητικό τομέα.</p> <p>- Δεξιότητες:</p> <p>Επικοινωνία σε Πλαίσια Coaching και Mentoring</p> <p>Δυνατότητα επικοινωνίας με μια σειρά συμμετεχόντων στο αθλητικό περιβάλλον χρησιμοποιώντας τεχνικές ηχητικού coaching και mentoring.</p> <p>Ηγεσία Ομάδων Διαφορετικών Πληθυσμών</p> <p>Μπορεί να επιδείξει ικανότητα ηγεσίας διαφόρων ομάδων συμμετεχόντων με κατανόηση για τις συγκεκριμένες απαιτήσεις του ατόμου και της ομάδας.</p> <p>Ψηφιακή Επικοινωνία</p> <p>Γνώστης στη χρήση πλατφόρμων τεχνολογίας και ψηφιακής επικοινωνίας</p> <p>- email, κινητό, κοινωνικά μέσα.</p> <p>- Ικανότητες:</p> <p>Καθοδήγηση Συνεδριών Coaching</p> <p>Αυτοπεποίθηση στην καθοδήγηση συνεδριών coaching σε μια σειρά βασικών αθλητικών περιβάλλοντων.</p> <p>Μέντορινγκ επίδοξων Προπονητών και Διευθυντών</p> <p>Επίδειξη επιτυχημένης καθοδήγησης επίδοξων προπονητών και διευθυντών σε αθλητικά περιβάλλοντα.</p> <p>Ανάπτυξη και Καθοδήγηση Αθλητικών Συνεδριών</p> <p>Εμπειρία προσαρμογής παράδοσης αθλητικών συνεδριών για δημιουργία πιο περιεκτικών ευκαιριών.</p>
<p>Τυπολογία</p>	<p>- Θεωρητικό.</p> <p>- Πρακτικό.</p>
<p>Χρονικό πλαίσιο</p>	<p>- Διάρκεια: 9 ώρες.</p>
<p>Μέθοδοι</p>	<p>- Λεκτική: προφορική παρουσίαση, συζήτηση</p> <p>- Πρακτικό: εργασία</p>
<p>Περιεχόμενο</p>	<p><u>Γνωστικό Περιεχόμενο:</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση Power Point σχετικά με την καθοδήγηση και την καθοδήγηση: Ρόλοι, Ευθύνες και Στόχοι - Παρουσίαση Power Point σχετικά με την ηγεσία και τις κύριες ομάδες και τη δυναμική των σχέσεων - Παρουσίαση Power Point σχετικά με δραστηριότητες εθελοντισμού και κοινωνικής ένταξης - Πώς να διαθέτετε προσωπικό με κίνητρα και να χρησιμοποιείτε την ψηφιακή επικοινωνία <p><u>Πρακτικό περιεχόμενο:</u></p> <p>Εκπαίδευση Μέσω αθλητικών ασκήσεων που θα προωθήσουν τη μαθησιακή διαδικασία (“Assembly line”, “The blind snake”, “Stop and go” and “Handball all wall”).</p>
<p>Έλεγχος / Αξιολόγηση Εκμάθησης</p>	<p>Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά το τέλος κάθε εργαστηρίου.</p>
<p>Λίστα Ασκήσεων</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση σχετικά με την καθοδήγηση και καθοδήγηση: ρόλοι, ευθύνες και στόχοι. - Παρουσίαση σχετικά με την ηγεσία και τις κύριες ομάδες και τη δυναμική των σχέσεων - Παρουσίαση σχετικά με δραστηριότητες εθελοντισμού και κοινωνικής ένταξης. <p>Πώς να διαθέτετε προσωπικό με κίνητρα και πώς να χρησιμοποιείτε κανάλια ψηφιακής επικοινωνίας.</p> <p><u>Δεξιότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - “Assembly line” - “The blind snake” <p><u>Ικανότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - “Stop and go” - “Handball all wall”
<p>Υλικά</p>	<p>Projector, post-it, dodgeball, σφυρίκτρες, eye patches, flipchart, στύλοι, μαρκαδόροι, μικρά φύλλα, δύο εμπόδια, κύκλοι, χαλάκια, κώνοι.</p>
<p>Διαδικασία</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u></p> <p>«Παρουσίαση σχετικά με Coaching και Mentoring: ρόλοι, ευθύνες και στόχοι» (60 λεπτά).</p>

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).

Βήμα 2: Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων (30 λεπτά).

«Παρουσίαση σχετικά με ηγεσία, κύριες ομάδες και δυναμική των σχέσεων» (60 λεπτά)

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).

Βήμα 2: Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων (30 λεπτά).

«Παρουσίαση σχετικά με δραστηριότητες εθελοντισμού και κοινωνικής ένταξης. Πώς να διαθέτετε προσωπικό με κίνητρα και πώς να χρησιμοποιείτε κανάλια ψηφιακής επικοινωνίας» (60 λεπτά).

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).

Βήμα 2: Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων (30 λεπτά).

Δεξιότητες

"Assembly Line" (90 λεπτά)

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής ζητά από εκείνους που θέλουν να μείνουν παρατηρητές που θα παραμείνουν εκτός της δραστηριότητας και θα χωρίσουν τους υπόλοιπους σε ομάδες των τριών.

Βήμα 2: Κάθε ομάδα πρέπει να αποτελείται από έναν "κατασκευαστή", έναν "δρομέα" και έναν "αναζητητή". Κάθε ομάδα επιλέγει ανεξάρτητα το πώς θα δώσει τους διαφορετικούς ρόλους

Βήμα 3: Οι "αναζητητές" πηγαίνουν στο χώρο όπου ο Εκπαιδευτής έχει ήδη προετοιμάσει με πολλά διάσπαρτα υλικά. Ο στόχος τους θα είναι να κάνουν τον οικοδόμο να σχεδιάσει αυτό που βλέπουν στο χώρο.

Οι "κατασκευαστές" μετακινούνται σε άλλο δωμάτιο, τουλάχιστον 20 μέτρα μακριά, όπου πρέπει να σχεδιάσουν τι θα πουν οι "δρομείς".

Οι δρομείς θα πρέπει να φέρουν το μήνυμα από τους παρατηρητές στους "κατασκευαστές".

Βήμα 4: Θα έχουν 30 λεπτά για να επιτύχουν το στόχο τους.

Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει σε μια συνάντηση ενημέρωσης. (20 λεπτά)

Ερωτήσεις για Συζήτηση:

- > Πώς νιώσατε σε αυτό το εργαστήριο;
- > Ποιος γύρος σας άρεσε περισσότερο; Γιατί;
- > Ποιο ήταν το πιο δύσκολο πράγμα που σας ζητήσατε να κάνετε; Γιατί;
- > Πώς νιώσατε για τον ρόλο σας;

> Ποιες είναι οι μεγαλύτερες προκλήσεις όσον αφορά την επικοινωνία και την ακρόαση;

Στο τέλος ο παρατηρητής θα μοιραστεί ό,τι έχει βγει παρατηρώντας από έξω.

Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).

"Blind Snake" (90 λεπτά)

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε 2 ή 3 ομάδες.

Βήμα 2: Κάθε ομάδα δημιουργεί μια γραμμή (όπως ένα φίδι) σύμφωνα με ένα απλό κομμάτι. Όλα τα μέλη, των γραμμών θα πρέπει να είναι τυφλά. εκτός από έναν που θα είναι ο οδηγός / ηγέτης

Βήμα 3: Ο Εκπαιδευτής θα εξηγήσει τον πρώτο γύρο. Ο ηγέτης θα πρέπει να οδηγήσει το "Blind Snake" στο κομμάτι χωρίς να μιλήσει και απλά αγγίζοντας το πρώτο μέλος της γραμμής

Βήμα 4: Ο οδηγός αλλάζει. Ο Εκπαιδευτής εξηγεί τον δεύτερο γύρο. Ο οδηγός πρέπει να οδηγήσει το "Blind Snake" στο μονοπάτι χωρίς να είναι σε θέση να αγγίξει, αλλά μόνο χρησιμοποιώντας τη φωνή του.

Βήμα 5: Ο ηγέτης αλλάζει ξανά. Ο Εκπαιδευτής θα εξηγήσει ξανά τον τρίτο γύρο στον οποίο ο οδηγός πρέπει να οδηγήσει το "Blind Snake" στο μονοπάτι χωρίς να μιλήσει, αλλά να αγγίξει μόνο το τελευταίο άτομο στη γραμμή.

Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνάντηση ενημέρωσης με τους εκπαιδευόμενους (20 λεπτά).

Ερωτήσεις για Συζήτηση:

> Πώς νιώσατε σε αυτό το εργαστήριο;

> Ποιο ήταν το πιο δύσκολο πράγμα που σας ζητήσατε να κάνετε; Γιατί;

> Πώς νιώσατε ως ηγέτης; Πώς νιώσατε ενώ καθοδηγούσατε;

> Ποιος γύρος σας άρεσε περισσότερο; Γιατί;

> Ποια είναι τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των διαφορετικών τρόπων ηγεσίας;

> Τι μάθατε από αυτό το εργαστήριο;

Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).

Ικανότητες

“Stop and Go”

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα εξηγήσει πώς να χρησιμοποιήσετε και να προσαρμόσετε την επόμενη δραστηριότητα. Το “Stop and Go” δίνει την ευκαιρία με έναν πολύ απλό τρόπο να ελέγχετε μια κατάσταση και να αισθάνεστε σίγουροι στις κορυφαίες αθλητικές προπονήσεις (5 λεπτά).

Βήμα 2: Ξεκινήστε το περπάτημα κατά μήκος του χώρου και σταματήστε όταν δίνεται το σήμα (10 λεπτά).

Βήμα 3: σε κάθε έναρξη εισαγάγετε μια παραλλαγή στο παιχνίδι χρησιμοποιώντας βασικά μοτέρ κινητήρα, διαφορετικούς τρόπους κίνησης, διαφορετικές κατευθύνσεις κ.λπ. (Π.χ. τρέξιμο προς τα πίσω, άλμα μόνο με το ένα πόδι, κύλιση)

Βήμα 3: τρέχει πάντα όταν δίνεται το "Go" καθώς και πάντα αλλάζετε τις τελικές θέσεις, αλλάζοντας για παράδειγμα τον αριθμό των άκρων που αγγίζουν το έδαφος.

Βήμα 4: κάθε φορά, ο Εκπαιδευτής ονομάζει έναν από τους συμμετέχοντες που πρέπει να κάνουν μια άσκηση. Η υπόλοιπη ομάδα πρέπει να τον μιμηθεί.

Βήμα 5: συνεχίστε να εκτελείτε και δημιουργήστε μικρές ομάδες σε κάθε σήμα διακοπής έως ότου σχηματίσετε μία μόνο ομάδα

Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνάντηση ενημέρωσης με τους εκπαιδευόμενους (20 λεπτά).

Ερωτήσεις προς χρήση:

- > Πώς ένιωσες σε αυτό το εργαστήριο;
- > Τι είδους παραλλαγές μπορείτε να εισαγάγετε;
- > Πώς θα μπορούσατε να προσαρμόσετε τη δραστηριότητα σε ειδικές ανάγκες;
- > Πώς θα μπορούσατε να προσαρμόσετε τη δραστηριότητα σε διαφορετικά αθλήματα;
- > Τι μάθατε από αυτό το εργαστήριο;

Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).

“Handball all wall”

	<p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες (5 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Κάθε ομάδα χωρίζεται σε δύο ομάδες: άμυνα και επίθεση. Η άμυνα κατανέμεται κατά μήκος του τείχους του γυμναστηρίου και θα πρέπει να υπερασπιστεί την πόρτα που αντιπροσωπεύεται στη μικρή πλευρά του γηπέδου. Οι παίκτες κινούνται στο γήπεδο σύμφωνα με τους κανόνες χάντμπολ. Σε κάθε γκολ που σημειώνεται, οι δύο ομάδες (άμυνα και επίθεση) αλλάζουν θέση. Ο αγώνας συνεχίζεται χωρίς διαλείμματα. (20 λεπτά)</p> <p>Βήμα 3: ο Εκπαιδευτής προσθέτει ένα δεύτερο μικρότερο γκολ "γκολ 2" (εμπόδιο αθλητισμού) και ορίζει έναν για κάθε ομάδα. Από εκεί και πέρα οι ομάδες μπορούν να επιλέξουν αν θα το χρησιμοποιήσουν για να σκοράρουν ή όχι. Για να σκοράρει, η μπάλα πρέπει να κυλήσει κάτω από το εμπόδιο και μέσα από αυτήν. Οι πλευρικοί στόχοι αξίας 2 πόντων, ενώ ο στόχος στον τοίχο αξίζει 1. Ο Εκπαιδευτής αφήνει 5 λεπτά για τις ομάδες να σκεφτούν μια στρατηγική</p> <p>Αφού αποφασιστεί η στρατηγική, οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον δεύτερο αγώνα (10 λεπτά).</p> <p>Βήμα 4: Ο Εκπαιδευτής θα επιτρέψει σε κάθε ομάδα να συζητήσει ξανά μια στρατηγική νίκης και θα αφήσει την ομάδα να παίξει για άλλα 10 λεπτά</p> <p>Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνάντηση ενημέρωσης με τους εκπαιδευόμενους (20 λεπτά).</p> <p>Ερωτήσεις προς χρήση:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Πώς ένιωσες σε αυτό το εργαστήριο; > Ποιο γύρο σας άρεσε περισσότερο; Γιατί; > Ποιος ήταν ο ρόλος σας; Ήταν δύσκολο να το κάνεις; > Καταφέρατε να διαχειριστείτε τον εαυτό σας με ή χωρίς αρχηγό / καπετάνιο; > Τι μάθατε από αυτό το εργαστήριο; <p>Βήμα 6: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά).</p>
<p>Εθνικές Αναπροσαρμογές</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u></p> <p>Βασικές Αρχές του Αθλητισμού (Περιεκτικές)</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>Βασική Αθλητική Προπόνηση</p>

	<p>Βουλγαρία: Κατανόηση των απαραίτητων προσόντων για τη βασική αθλητική προπόνηση.</p> <p>Ηγεσία και εθελοντισμός</p> <p>Ουαλία: Καλή κατανόηση της πορείας ηγεσίας της NGB.</p> <p>- <u>Δεξιότητες:</u></p> <p>Επικοινωνία μέσα σε πλαίσια προπόνησης και μέντορινγκ</p> <p>Ουαλία: Διαφοροποίηση της παράδοσης σε ομάδες μικτών κοινοτήτων.</p> <p>Ηγεσία ομάδων σε ποικίλου πληθυσμούς</p> <p>Βουλγαρία: επίγνωση των ειδικών απαιτήσεων των συμμετεχόντων (θρησκευτική, κουλτούρα, φύλο).</p> <p>Ψηφιακή επικοινωνία</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>- <u>Ικανότητες:</u></p> <p>Επικεφαλής συνεδριών προπόνησης</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>Mentor aspiring coaches and managers</p> <p>Not required.</p> <p>Προπονητές και Διευθυντές Επίδοξοι Μέντορες</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>Develop and lead inclusive sports sessions</p> <p>Italy: Development of innovation from other sport disciplines.</p> <p>Ανάπτυξη και καθοδήγηση περιεκτικών αθλητικών συνεδριών</p> <p>Ιταλία: Ανάπτυξη καινοτομίας από άλλους αθλητικούς κλάδους.</p>
--	--

Ενότητα 3: Ψηφιακές Δεξιότητες για Sport Managers	
Συνολική Εικόνα	<p>Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν γνώσεις και βασικές δεξιότητες σχετικά με τον τρόπο χρήσης της πληροφορικής (υπολογιστές, tablet και τεχνολογία κινητής τηλεφωνίας) και πώς να το εφαρμόσουν στον αθλητικό οργανισμό στο χώρο εργασίας. Θα αποκτήσουν γνώση και επάρκεια στη χρήση μιας σειράς πλατφορμών κοινωνικών μέσων που σχετίζονται με το αθλητικό περιβάλλον, καθώς και γνώσεων και ικανοτήτων στη χρήση συστημάτων διαχείρισης δεδομένων για την</p>

	<p>παρακολούθηση των επιπέδων δραστηριότητας και τη δημιουργία βασικών αναφορών διαχείρισης.</p>
<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u></p> <p>Τεχνολογία πληροφοριών - Word / Excel / Outlook</p> <p>Γνώση της πληροφορικής και πώς εφαρμόζεται στο χώρο εργασίας.</p> <p>PowerPoint / Παρουσίαση μέσω διαδικτυακών πλατφορμών</p> <p>Κατανόηση της χρήσης της πληροφορικής στην παροχή διαδικτυακών παρουσιάσεων, σεμιναρίων και συνεδριών καθοδήγησης.</p> <p>Διαχείριση δεδομένων</p> <p>Βασική κατανόηση των συστημάτων διαχείρισης δεδομένων που υποστηρίζουν την παράδοση σε περιβάλλον αθλητικών / δραστηριοτήτων της κοινότητας.</p> <p><u>-Δεξιότητες</u></p> <p>Γνώσεις Υπολογιστών</p> <p>Γνώσεις πληροφορικής στη χρήση υπολογιστών, tablet και κινητής τεχνολογίας.</p> <p>Ικανότητα με Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης</p> <p>Επίδειξη επάρκειας στη χρήση σειράς πλατφορμών κοινωνικών μέσων που σχετίζονται με το αθλητικό περιβάλλον.</p> <p>Χρήση συστημάτων διαχείρισης δεδομένων</p> <p>Δυνατότητα χρήσης συστημάτων διαχείρισης δεδομένων για την παρακολούθηση των επιπέδων δραστηριότητας και τη δημιουργία βασικών αναφορών διαχείρισης.</p> <p><u>- Ικανότητες</u></p> <p>Χρήση πληροφορικής σε κοινοτικά αθλήματα και ρυθμίσεις έργου</p> <p>Επιτυχής χρήση της πληροφορικής για την προετοιμασία, την προώθηση και την παράδοση αθλητικών και δραστηριοτήτων.</p> <p>Δυνατότητα παρουσίασης και κοινοποίησης χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα</p> <p>Επίδειξη χρήσης ψηφιακών πλατφορμών μέσων για κοινή χρήση εμπειριών και πληροφοριών από αθλητικές συνεδρίες με μια σειρά από ακόλουθους.</p> <p>Καλές δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας σε όλες τις πλατφόρμες</p>

	Επίδειξη ολοκληρωμένης χρήσης πολλαπλών ψηφιακών πλατφορμών για τη διεύρυνση της διάδοσης από την παράδοση.
Τυπολογία	- Θεωρητικό. - Πρακτικό.
Χρονικό πλαίσιο	7 ώρες
Μέθοδοι	- Λεκτική: προφορική παρουσίαση, συζήτηση - Πρακτικό: εργασία
Περιεχόμεν ο	Γνωστικό Περιεχόμενο: Power point και ψηφιακές παρουσιάσεις. Πρακτικό περιεχόμενο: Πρακτική word, excel; Πρακτική συνεδρία εκστρατείας κοινωνικών μέσων και σχεδιασμός επικοινωνίας.
Έλεγχος / αξιολόγηση εκμάθησης	Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά το τέλος κάθε εργαστηρίου.
Λίστα Ασκήσεων	<u>Γνωστικός Τομέας:</u> - «Πληροφορική και γνώση υπολογιστών στον αθλητισμό». <u>Δεξιότητες</u> - «Συστήματα διαχείρισης δεδομένων σε αθλητικούς οργανισμούς». <u>Competences</u> - “Social media in sports organizations”. Ικανότητες - «Κοινωνικά μέσα σε αθλητικούς οργανισμούς».
Υλικά	Projector, A3 / Flipchart Papers, A4, Posts-its, Markers / Pens, task on computer, computer (με σύνδεση στο Internet)
Διαδικασία	<u>Γνωστικός Τομέας</u> <u>«Πληροφορική και γνώση υπολογιστών στον αθλητισμό»</u> Ο Εκπαιδευτής εξηγεί πώς οι γνώσεις σχετικά με τον τρόπο εφαρμογής της πληροφορικής στο χώρο εργασίας με τη χρήση λογισμικού και τη χρήση της πληροφορικής στην παροχή

διαδικτυακών παρουσιάσεων, σεμιναρίων και συνεδριών καθοδήγησης.

Υπάρχουν πολλά λογισμικά που θα εφαρμοστούν στη διαδικασία εκμάθησης: Word, Excel, Outlook, PowerPoint και Παρουσίαση μέσω διαδικτυακών πλατφορμών.

Οι ασκήσεις θα παρέχουν την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις σχετικά με τη χρήση της πληροφορικής στον χώρο εργασίας.

Ο Εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες μέγ. 2 άτομα στον υπολογιστή.

Οι συμμετέχοντες αναφέρονται ότι εκπροσωπούν έναν αθλητικό οργανισμό και ότι πρέπει να εργαστούν σε ειδικές εργασίες χρησιμοποιώντας Word, Excel, Outlook, PowerPoint και να κάνουν παρουσίαση μέσω διαδικτυακών πλατφορμών.

Κάθε ομάδα θα αναλάβει εργασίες γραμμένες σε χαρτί A4.

Εργασία 1 (45 λεπτά): Κείμενο ή / και άλλα στοιχεία που πρέπει να πληκτρολογηθούν ξανά και να αναδιοργανωθούν από τις ασκήσεις:

Ασκήσεις:

- Δημιουργείτε και σχεδιάστε μια Φόρμας Εισαγωγής / Ερώτησης κ.λπ. (πρέπει να χρησιμοποιήσετε σχήματα, πλαίσια κειμένου, χρώματα, επιλογές μορφοποίησης, πίνακες και οριζόντιες γραμμές...).
- Στο κείμενο αλλάξτε τη γραμματοσειρά, το στυλ, το χρώμα και το μέγεθος κάθε πρότασης. Κάντε κάθε ένα διαφορετικό από το προηγούμενο και το επόμενο.
- Δημιουργία φυλλαδίων / ενημερωτικών brochures.
- Σχεδιασμός του εξωφύλλου και της τελευταίας σελίδας σε ένα Menu
- Πρακτική υπερσύνδεσης και δημιουργία συνδέσμων μεταξύ κειμένων κειμένου κειμένου χρησιμοποιώντας το Word Art και εκτύπωση.
- Χρησιμοποιήστε την έξυπνη τέχνη και δημιουργήστε οργανικά διαγράμματα.
- Δημιουργία σελίδας περιεχομένου βιβλίων ή σελίδας ευρετηρίου.
- Προσπαθήστε να δημιουργήσετε παρόμοια κεφαλίδα & υποσέλιδο που βλέπετε στο βιβλίο.
- Εισαγωγή εικόνας στο σχήμα.
- Εξάσκηση hyperlink και δημιουργία συνδέσμων συνδέσμων μεταξύ κειμένων χρησιμοποιώντας το Word Art και εκτυπώστε το.
- Δημιουργήστε γραφήματα στο Word.
- Εισαγάγετε το Watermark με το όνομα του οργανισμού.

- Διακοσμήστε το έγγραφο word με περίγραμμα σελίδας, περίγραμμα περιεχομένου, προσθέστε μοτίβο και γράψτε ένα κείμενο σε αυτό.
- Εισαγάγετε εικόνες και πρακτική στις επιλογές μενού και εικόνας.
- Εισαγάγετε πρότυπο ή κατεβάστε το νέο πρότυπο στο Microsoft Word από το Διαδίκτυο και επεξεργαστείτε αυτά τα πρότυπα με το περιεχόμενό σας.

Εργασία 2 (45 λεπτά): Spreadsheets και υπολογισμοί στο Excel

- Δημιουργήστε ένα βασικό spreadsheet εισάγοντας κείμενο, αριθμούς και τύπους (formulas).
- Διατυπώστε κελιά (cells) και στήλες.
- Δημιουργήστε ένα spreadsheet για να εκτελέσετε υπολογισμούς και στατιστικά στοιχεία (χρησιμοποιώντας φόρμουλες).
- Δημιουργήστε γραφήματα.
- Ταξινόμηση δεδομένων και τμημάτων εκτύπωσης ενός φύλλου εργασίας (worksheet).
- Χρησιμοποιεί ένα όνομα στην φόρμουλα για τον υπολογισμό του κόστους ταξιδιού, κάνοντας γραφήματα.

Μορφοποίηση - αλλαγή της εμφάνισης του βιβλίου εργασίας σας πριν από την εκτύπωση - προσωπικές πληροφορίες και κατάσταση email

- Μορφοποίηση - αλλαγή της εμφάνισης του βιβλίου εργασίας σας πριν από την εκτύπωση - πληρωμές μελών.

Εργασία 3 (45 λεπτά): Χρήση του Outlook σε επικοινωνία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και διαχείριση γραφείου (email, ημερολόγια, επαφές, εργασίες, λίστες υποχρεώσεων,...)

- Ribbon, παράθυρο πλοήγησης, φακέλους, εισερχόμενα, προσαρμογή των δυνατοτήτων του Outlook, βοηθός εκτός γραφείου, επιλογές εκτύπωσης, διαχείριση δεδομένων, αρχειοθέτηση, δημιουργία και προσαρμογή λογαριασμών, κοινή χρήση και ανάθεση.
- Σύνθεση και αποστολή μηνυμάτων e-mail, μορφοποίηση e-mail, προσθήκη διαφορετικών τύπων συνημμένων, χρησιμοποιώντας χαρακτηριστικά cc: and bcc: χαρακτηριστικά, προσθήκη υπογραφής, δημιουργία αποδείξεων παράδοσης και ανάγνωσης, δημιουργία κανόνων και ειδοποιήσεων, διαχείριση μηνυμάτων και αναζήτηση.
- Διαχείριση ημερολογίου Outlook: δημιουργία συναντήσεων και συναντήσεων με διαφορετικές επιλογές (προτεραιότητα, επανάληψη, υπενθυμίσεις), λήψη και απάντηση σε προσκλήσεις, δημιουργία εργασιών, προσαρμογή της οθόνης και εκτύπωση του ημερολογίου τους.

- Διαχείριση επαφών του Outlook: προσθήκη νέων επαφών, δημιουργία λιστών διανομής που μπορούν να μοιραστούν και να διανεμηθούν σε διαφορετικές μορφές, εμφάνιση επαφών με διάφορους τρόπους και ομαδοποίηση τους με κριτήρια κ.λπ.

Εργασία 4 (45 λεπτά): Χρήση του PowerPoint για παρουσιάσεις

- Δημιουργήστε μια νέα παρουσίαση PowerPoint με 4 διαφάνειες, εισαγάγετε μια νέα διαφάνεια με τον τίτλο και τη νέα σχεδίαση διαφανειών

- Προσθέστε λίγο κείμενο στη θέση τίτλου.

- Αλλάξτε τη διάταξη μιας διαφάνειας.

- Αντιγράψτε και επικολλήστε μια διαφάνεια και, στη συνέχεια, μετακινήστε τη σε μια νέα θέση.

- Εφαρμόστε ένα θέμα (theme) στην παρουσίασή σας. Εάν χρησιμοποιείτε το παράδειγμα, εφαρμόστε το θέμα Integral.

- Εισαγάγετε μια κενή διαφάνεια και, στη συνέχεια, εισαγάγετε ένα πλαίσιο κειμένου στη διαφάνεια.

- Αλλάξτε το μέγεθος της διαφάνειας από την Widescreen σε Standard.

- Χρησιμοποιήστε διαφορετικά κινούμενα σχέδια σε διαφορετική διαφάνεια (χρησιμοποιήστε το παράθυρο κινούμενης εικόνας για να αναδιατάξετε τα εφέ, πειραματιστείτε με διαφορετικές επιλογές έναρξης και χρονισμού, προσθέστε δύο επιπλέον εφέ σε ένα από τα αντικείμενα).

- Χρησιμοποιήστε μια παρουσίαση και περιηγηθείτε στις διαφάνειες.

Εργασία 5 (45 λεπτά): Πραγματοποιήστε παρουσίαση μέσω διαδικτυακών πλατφορμών

- Διαφάνειες Google, Prezi, PowerPoint Online, SlideShare, Zoho Slides, Canva, Mentimetre.

Στο τέλος της άσκησης κάθε ομάδα καλείται να παρουσιάσει τη δουλειά της (περίπου 5-10 λεπτά) και δημιουργείται συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων.

Δεξιότητες

«Συστήματα διαχείρισης δεδομένων σε αθλητικούς οργανισμούς»

Ο Εκπαιδευτής δηλώνει ότι υπάρχουν ορισμένα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη συστημάτων διαχείρισης δεδομένων προκειμένου να παρακολουθούνται τα

επίπεδα δραστηριότητας και να δημιουργούνται βασικές αναφορές διαχείρισης σε αθλητικούς οργανισμούς.

Είναι σημαντικό να αποκτηθεί γνώση στη διαχείριση δεδομένων που μπορεί να υποστηρίξει αθλητικούς οργανισμούς και τα πλαίσια δραστηριοποίησής τους.

Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες 4 ατόμων. Οι ομάδες εργάζονται για την ανάπτυξη βάσεων δεδομένων για αθλητικούς οργανισμούς.

Κάθε ομάδα έχει λάβει τα εξής:

Εργασία 1 (45 λεπτά): Εργαλεία διαχείρισης δεδομένων του Excel: MS PowerQuery, PowerPivot i Power BI

Οι συμμετέχοντες θα κάνουν δευτερεύουσες εργασίες:

- Άσκηση λιστών και βάσεων δεδομένων: Βάσεις δεδομένων στο Excel, υπολογιστικά φύλλα Excel, Ταξινόμηση, Φιλτράρισμα κατά επιλογή, Φιλτράρισμα βάσει κριτηρίων ρύθμισης, Σύνθετο φιλτράρισμα, Κριτήρια, Μοναδικές τιμές, Υποσύνολα (Excel spreadsheets, Sorting, Filtering by selection, Filtering by setting criteria, Advanced filtering, Criteria, Unique values, Subtotals)

- Άσκηση συγκεντρωτικών πινάκων (Pivot tables exercise) – Δουλεύοντας με Pivot Tables, Η διάταξη του συγκεντρωτικού πίνακα, Σχεδιασμός ενός Pivot Table, Ταξινόμηση σε Pivot Table, Φίλτρο σε Pivot Table, Ομάδες και υποσύνολα, Ομαδοποίηση δεδομένων σε έναν Pivot Table, πεδίο Τιμές

- Creating Pivot Table exercise: The term pivot table, Creating pivot tables and simple dashboards, Pivot tables and graphs

- Δημιουργία άσκησης Pivot Table: Ο όρος Pivot Table, δημιουργία Pivot Table και ταμπλό, συγκεντρωτικών πινάκων και γραφημάτων

Εργασία 2 (60 λεπτά): Σύνθετη χρήση του Excel - προηγμένες λειτουργίες excels: Αναζήτηση δεδομένων (VLOOKUP, HLOOKUP) ΔΕΙΚΤΗΣ, IFERROR; ΛΟΓΙΚΕΣ ΚΑΙ ΣΥΝΘΗΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ (SUMIF, κ.λπ.)

Προχωρημένα δευτερεύοντα καθήκοντα για συμμετέχοντες:

- Προβολή άσκησης δεδομένων - Παραδείγματα όλων των λειτουργιών που σχετίζονται με την εμφάνιση δεδομένων: Μορφοποίηση υπό όρους, Φιλτράρισμα και διάφορες επιλογές που σχετίζονται με την εμφάνιση φίλτρων, Όλα σχετικά με τα γραφήματα - Επιλογή της σωστής λειτουργίας γραφικών και Excel, Επικύρωση εισαγωγής

- Εργασία με άσκηση δεδομένων - Εισαγωγή δεδομένων από εξωτερικές πηγές, σύνδεση σε βάσεις δεδομένων, εργασία με ανακτημένα δεδομένα, εφαρμογή τύπων σε αυτές και δημιουργία μακροεντολών εντολών και επίκλησή τους: Ανάκτηση εξωτερικών

	<p>δεδομένων (Τχτί, Βάση δεδομένων), Καθαρισμός δεδομένων, Επεξεργασία δεδομένων, Τα προβλήματα εργασίας με μεγάλες ποσότητες δεδομένων στο Excel και πώς επιλύονται, Αυτοματοποίηση επεξεργασίας με εντολές μακροεντολών.</p> <p><u>Ικανότητες</u></p> <p><u>«Κοινωνικά μέσα σε αθλητικούς οργανισμούς»</u></p> <p>Ο Εκπαιδευτής δηλώνει ότι υπάρχουν πολλές δημοφιλείς πλατφόρμες κοινωνικών μέσων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αθλητικούς οργανισμούς.</p> <p>Οι συμμετέχοντες σε ζευγάρια (ομάδα 2) εργάζονται για την ανάπτυξη δικτύων κοινωνικών μέσων για αθλητική οργάνωση.</p> <p>Κάθε ομάδα έχει αντιστοιχιστεί ως εξής: (2 x 45 λεπτά):</p> <p>1) Δημιουργήστε μια στρατηγική κοινωνικών μέσων για μια τοπική αθλητική εκδήλωση για να την προωθήσετε πριν από τη δημοσίευση.</p> <p>Για την άσκηση, οι συμμετέχοντες πρέπει να ανοίξουν προφίλ σε κοινωνικά δίκτυα: Facebook, Instagram, Twitter και YouTube και να σχεδιάσουν ένα 3μηνο - πρόγραμμα σύνταξης που θα ενσωματώνει αυτά τα 4 εργαλεία.</p> <p>2) Δημιουργήστε μια στρατηγική επικοινωνίας της συνηθισμένης δραστηριότητας ενός τοπικού Sport Club, ξεκινώντας από μια «open day» της προηγούμενης σεζόν.</p> <p>Για την άσκηση οι συμμετέχοντες πρέπει να επικεντρωθούν στον τρόπο ενσωμάτωσης των διαφορετικών εργαλείων επικοινωνίας (Ιστότοπος, ενημερωτικό δελτίο, κοινωνικά μέσα κ.λπ.) σε μια δομημένη διαδικασία (συλλογή δεδομένων εκτός σύνδεσης - διαδικτυακά, δράσεις επικοινωνίας, ανάλυση κ.λπ.)</p> <p>Οι ομάδες καλούνται να κάνουν τις ασκήσεις για 90 λεπτά. Οι συμμετέχοντες καλούνται να παρουσιάσουν τα προφίλ τους σε συναδέλφους. Κάθε ομάδα έχει 10 λεπτά για την παρουσίαση των προφίλ τους.</p> <p>Οι συμμετέχοντες θα τραβήξουν φωτογραφίες και τα ανεβάσουν ως νέα προφίλ / λογαριασμούς κοινωνικών μέσων.</p>
<p>Εθνικές Αναπροσαρμογές</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u></p> <p><i>Τεχνολογία πληροφοριών - Word / Excel / Outlook</i></p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p><i>PowerPoint / Παρουσίαση μέσω διαδικτυακών πλατφορμών</i></p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p><i>Διαχείριση δεδομένων</i></p>

	<p>Δεν απαιτείται.</p> <p><u>-Δεξιότητες</u></p> <p>Γνώστης χειρισμού υπολογιστών</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>Ικανότητα με Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p>Χρήση συστημάτων διαχείρισης δεδομένων</p> <p>Δεν απαιτείται.</p> <p><u>- Ικανότητες</u></p> <p>Χρήση πληροφορικής σε κοινοτικά αθλήματα και πλαίσια έργων</p> <p>Ιταλία: Ειδικά εργαλεία διαχείρισης Έργων.</p> <p>Δυνατότητα παρουσίασης και κοινοποίησης χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα</p> <p>Ιταλία: Γνώση των ιταλικών τάσεων στη χρήση των κοινωνικών μέσων.</p> <p>Καλές δεξιότητες ψηφιακής επικοινωνίας σε όλες τις πλατφόρμες</p> <p>Ιταλία: Γνώση εργαλείων ανάπτυξης ερωτηματολογίου.</p>
--	---

Ενότητα 4: Διαχείριση Αθλητικών Εκδηλώσεων	
Συνολική Εικόνα	<p>Η ενότητα θα επικεντρωθεί στην προετοιμασία του χειριστή και των συμμετεχόντων στη διαχείριση αθλητικών εκδηλώσεων. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν βασικά σημεία και απαιτήσεις για την οργάνωση αθλητικών εκδηλώσεων.</p>
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p><u>- Γνωστικός Τομέας:</u></p> <p>Απαιτήσεις υγείας και ασφάλειας αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>Κατανόηση των απαιτήσεων για την παροχή ασφαλών αθλητικών συνεδριών και της υποστηρικτικής νομοθεσίας σε επίπεδο χώρας.</p>

	<p>Διασφάλιση αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>Γνώση των απαιτήσεων διασφάλισης για όλους τους συμμετέχοντες σε αθλητικές συνεδρίες, συμπεριλαμβανομένων παιδιών, ευάλωτων ενηλίκων, νέων, εθελοντών, προπονητών και θεατών.</p> <p>Διοίκηση αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>Ενημέρωση για τη διαδικασία διοίκησης αθλημάτων που απαιτούνται για την οργάνωση επιτυχημένων αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>- <u>Δεξιότητες:</u></p> <p>Σχεδιασμός και διαχείριση εκδηλώσεων</p> <p>Επίδειξη ορθών πρακτικών σχεδιασμού και διαχείρισης εκδηλώσεων.</p> <p>Εκπαίδευση προσωπικού και εθελοντών</p> <p>Δυνατότητα εκπαίδευσης προσωπικού και εθελοντών για την προετοιμασία της εκδήλωσης στους ρόλους τους.</p> <p>Δυνατότητα χρήσης προγραμμάτων εγγραφής και διαχείρισης εκδηλώσεων</p> <p>Έμπειρος στη χρήση σχετικών συστημάτων εγγραφής και προγραμμάτων διαχείρισης εκδηλώσεων.</p> <p>- <u>Ικανότητες:</u></p> <p>Παράδοση ασφαλών και χωρίς αποκλεισμούς αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>Εμπειρία στην υποστήριξη παράδοσης ασφαλών αθλητικών εκδηλώσεων χωρίς αποκλεισμούς.</p> <p>Καθοδήγηση και ενθάρρυνση προσωπικού και υπαλλήλων εκδηλώσεων</p> <p>Αποδεδειγμένη ικανότητα να καθοδηγεί και να παρακινεί το προσωπικό και τους υπαλλήλους των εκδηλώσεων, συμπεριλαμβανομένων εθελοντών</p> <p>Δημιουργία σχέσεων με συνεργάτες / ενδιαφερόμενους</p> <p>Αποδεικτικά στοιχεία για καλή συνεργασία και επιτυχημένη συμμετοχή στη δημιουργία σχέσεων στη διαχείριση εκδηλώσεων.</p>
<p>Τυπολογία</p>	<p>- Θεωρητικό. - Πρακτικό.</p>
<p>Χρονικό πλαίσιο</p>	<p>Διάρκεια: 12 ώρες.</p>

<p>Μέθοδοι</p>	<p>Λεκτική: προφορική παρουσίαση, συζήτηση</p> <p>-Θεωρία: ομαδικές δραστηριότητες προγραμματισμού δραστηριοτήτων</p> <p>-Πρακτικό: διοργανώστε και καθοδηγήστε εκδηλώσεις για ομότιμες ομάδες και ομάδες τοπικής κοινότητας</p> <p>-Παρατήρηση / τοποθέτηση - επίσκεψη σε μια υπάρχουσα αθλητική εκδήλωση στην κοινότητα ως παρατηρητής</p>
<p>Περιεχόμενο παράδοσης</p>	<p><u>Γνωστικό Περιεχόμενο:</u></p> <p>Ατομικό αθλητικό γεγονός: Fun Run</p> <p>- Παρουσίαση Power Point σχετικά με τις απαιτήσεις προστασίας και τις διαδικασίες διαχείρισης που απαιτούνται σε ένα Fun Run</p> <p>-Παρουσίαση Power Point σχετικά με τους κανονισμούς απασχόλησης σε σχέση με τον αθλητισμό σε συγκεκριμένη χώρα</p> <p><u>Πρακτικό περιεχόμενο:</u></p> <p>Εκπαίδευση μέσω αθλητικών ασκήσεων που θα ενθαρρύνουν τη μαθησιακή διαδικασία ("Life Orientation Race", "Women only fun race")</p> <p>Κοινοτικός αθλητικός αγώνας - τουρνουά</p> <p>- Παρουσίαση PowerPoint σχετικά για τη διασφάλιση των απαιτήσεων σε θέματα υγείας, ασφάλειας για κοινοτικές αθλητικές εκδηλώσεις / διαδραστικό κουίζ</p> <p>- Παρουσίαση PowerPoint / Δραστηριότητα σχετικά με τις απαιτήσεις διαχείρισης για αθλητικά γεγονότα της κοινότητας, συμπεριλαμβανομένων συστημάτων εισόδου / εγγραφής</p> <p><u>Πρακτικό περιεχόμενο:</u></p> <p>Εκπαίδευση μέσω αθλητικής δραστηριότητας που θα προωθήσει τη μαθησιακή διαδικασία - ομαδικό αθλητικό τουρνουά ("Fast Sports for Fun")</p> <p>Αθλητική εκδήλωση με βάση την κοινότητα ("CPMES Community Cup Challenge")</p> <p>Και οι δύο υποενότητες: Παρακολούθηση τοπικών αθλητικών εκδηλώσεων</p>
<p>Έλεγχος / αξιολόγηση εκμάθησης</p>	<p>Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά το τέλος κάθε εργαστηρίου.</p>

<p>Sessions List Λίστα Ασκήσεων</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση σχετικά με τις απαιτήσεις προστασίας και τις διαδικασίες διαχείρισης που απαιτούνται σε έναν διασκεδαστικό αγώνα - Παρουσίαση σχετικά για τη διασφάλιση των απαιτήσεων σε θέματα υγείας, ασφάλειας για κοινοτικές αθλητικές εκδηλώσεις / διαδραστικό κουίζ - Παρουσίαση / Δραστηριότητα σχετικά με τις απαιτήσεις διοίκησης για αθλητικά γεγονότα της κοινότητας, συμπεριλαμβανομένων συστημάτων εισόδου / εγγραφής <p><u>Δεξιότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - “Life Orientation Race” - “Fast Sports for Fun” <p><u>Ικανότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - “Women only fun race” - “CPMES Community Cup Challenge”
<p>Υλικά</p>	<p>Projector, χάρτες για διαδρομή προσανατολισμού, υπολογιστές / tablet, μικρά χαρτιά, στυλό, εξοπλισμός τρεξίματος, κώνοι. Υπολογιστής / Projector, αθλητικός εξοπλισμός</p>
<p>Διαδικασία</p>	<p>Ατομικό Αθλητικό Γεγονός: Fun Run</p> <p><u>Γνωστικός Τομέας: Συνεδρία 1</u></p> <p><u>«Παρουσίαση σχετικά με τις απαιτήσεις διασφάλισης και τις διαδικασίες διαχείρισης που απαιτούνται σε ένα διασκεδαστικό τρέξιμο» (60 λεπτά).</u></p> <p>Βήμα 1: Καταιγισμός ιδεών για τις γνώσεις που απαιτούνται για τη διοργάνωση αθλητικής εκδήλωσης (5 λεπτά)</p> <p>Βήμα 2: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (40 λεπτά).</p> <p>Βήμα 3: Συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων (15 λεπτά)</p> <p><u>Δεξιότητες</u></p>

“Life Orientation Race” (90 λεπτά).

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τη δραστηριότητα και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δέκα ομάδες που σχηματίζονται από 3-5 άτομα (5 λεπτά).

Βήμα 2: Ο Εκπαιδευτής θα δώσει σε κάθε ομάδα έναν χάρτη της περιοχής όπου πραγματοποιείται η δραστηριότητα. Κάθε χάρτης θα έχει 10 ενδείξεις (ζώνη πόντων) που πρέπει να αναζητήσουν και να βρουν οι ομάδες (5 λεπτά).

Βήμα 3: Στη συνέχεια, ο Εκπαιδευτής θα εξηγήσει πώς είναι η διαδικασία δραστηριότητας. Είναι παρόμοιο με το κυνήγι θησαυρού. Οι ομάδες θα πρέπει να συλλέξουν όλες τις ενδείξεις, χωρισμένες μεταξύ τους περίπου 500 μέτρα, προκειμένου να έχουν όλες τις πληροφορίες σχετικά με τις δεξιότητες που πρέπει να αποκτήσουν. Για να λάβετε τις ενδείξεις, είναι απαραίτητο να επιλύσετε ένα πρόβλημα σε κάθε ζώνη ένδειξης, σχετικά με τις δεξιότητες που θέλουμε να διδάξουμε. Αυτά θα ήταν μερικά παραδείγματα:

1. Σχεδιασμός και διαχείριση εκδηλώσεων Για αυτήν την ικανότητα, έχουν προκύψει τρία προβλήματα σε τρεις ενδείξεις.

α) Προσδιορίστε την καλύτερη ημερομηνία για την πραγματοποίηση ενός δημοφιλούς αγώνα στις πόλεις τους και αιτιολογήστε αυτήν την επιλογή.

β) Αποφασίστε την καλύτερη διαδρομή για την εκτέλεση αυτής της δραστηριότητας στις πόλεις τους.

γ) Να προτείνει ποιες αρχές θα πρέπει να ενημερώνονται.

δ) Ο προγραμματισμός και το χρονοδιάγραμμα πρέπει να οργανώσουν έναν δημοφιλή αγώνα.

ε) Εκπαίδευση προσωπικού και εθελοντών

στ) Εξηγήστε τρεις γνώσεις που πρέπει να μάθει το προσωπικό

ζ) Εξηγήστε τρεις γνώσεις που πρέπει να μάθουν οι εθελοντές

η) Προτείνετε 4 διαφορετικούς τρόπους εκπαίδευσης προσωπικού και εθελοντών (διαδικτυακά και προσωπικά)

α) Δυνατότητα χρήσης προγραμμάτων εγγραφής και διαχείρισης εκδηλώσεων.

β) Σχεδιάστε μια βάση δεδομένων για έναν δημοφιλή αγώνα.

γ) Βρείτε 4 εφαρμογές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο των καταχωρίσεων συμβάντων.

δ) Βρείτε 4 λογισμικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον έλεγχο των καταχωρίσεων συμβάντων

ε) Μόλις επιτύχουν όλες τις ενδείξεις, θα πρέπει να ενωθούν μαζί τους και να λύσουν μια ερώτηση μεταξύ όλων των μελών της ομάδας (10 μέτρα).

Βήμα 4: Αναπτύξτε τον αγώνα προσανατολισμού (60 m).

Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με τη δραστηριότητα, προκειμένου οι εκπαιδευόμενοι να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (10 λεπτά).

Ικανότητες

“Women only fun race” (120 λεπτά)

Βήμα 1: Διασκεδαστική προετοιμασία αγώνα (60 λεπτά).

Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τη δραστηριότητα και θα χωρίσει τυχαία την ομάδα που κατανέμει τα καθήκοντα που θα εκτελέσει ο καθένας από αυτούς (εγγραφή και παράδοση αριθμών, οργάνωση εθελοντών, μέλη ασφαλείας, μέλη υγείας, κριτές έναρξης και τερματισμού, προσωπικό μέσων, φωτογράφος κ.λπ.) . Οι συμμετέχοντες θα τοποθετηθούν στην περιοχή εργασίας τους και θα αρχίσουν να εκτελούν τα καθήκοντά τους σύμφωνα με τις οδηγίες που δόθηκαν στην προηγούμενη συνεδρία. Επίλυση αμφιβολιών.

Βήμα 2: Διαγωνισμός Fun Race 5 χλμ. (40 λεπτά)

Ο προπονητής θα είναι ο επικεφαλής συντονιστής και θα ξεκινήσει τον αγώνα. Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν ενεργά στην ανάπτυξη του αγώνα και θα είναι προσεκτικοί σε τυχόν απρόβλεπτα γεγονότα.

Βήμα 3: Αποσυναρμολόγηση Fun race (10 λεπτά)

Βήμα 4: Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση. Ο Εκπαιδευτής και οι εκπαιδευόμενοι θα αξιολογήσουν ομαδικά την οργάνωση της εκδήλωσης για να εντοπίσουν πιθανά σφάλματα και παράγοντες βελτίωσης (10 λεπτά)

Κοινοτικός αθλητικός αγώνας – τουρνουά

Γνωστικός Τομέας

"Safe Sport Event"

- Παρουσίαση και κουίζ (60 λεπτά)
- Παρουσίαση PowerPoint σχετικά με την υγεία και την ασφάλεια και απαιτήσεις διασφάλισης για αθλητικές εκδηλώσεις σε κατάλληλο επίπεδο ακολουθούμενη από διαδραστικό κουίζ.
- Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει μια σειρά εικόνων που υποδεικνύουν σωστή και λανθασμένη υγεία και ασφάλεια / προστασία σε αθλητικές εκδηλώσεις - 30 λεπτά
- Βήμα 2: Κουίζ - η ομάδα χωρίζεται σε δύο ομάδες και μπορεί να απαντήσει σε διαδραστικές ερωτήσεις κουίζ που παρουσίασε ο Εκπαιδευτής - 20 λεπτά
- Βήμα 3: 10 λεπτά αξιολόγησης των απαντήσεων και ανατροφοδότηση ομάδας κατά την προετοιμασία για την επόμενη συνεδρία

Δεξιότητες

"Fast Sports Fun" 90 λεπτά

Παρουσίαση PowerPoint και πλαστή διαδικασία εγγραφής ακολουθούμενη από ομαδική πρακτική δραστηριότητα.

Βήμα 1. Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει στην ομάδα την πρόκληση να δημιουργήσει ένα μικρό αθλητικό τουρνουά για τους συνομηλίκους του για έως 25 άτομα. Ως μέρος της πρόκλησης πρέπει: 30 λεπτά

- Παίξτε τουλάχιστον πέντε αθλήματα / παραλλαγές σε 45 λεπτά, συμπεριλαμβανομένων διαφορετικών τροποποιημένων εκδόσεων παραδοσιακών αθλημάτων. Περιστρεφόμενη βάση.
- Προσδιορίστε τα αθλήματα που θα παίξουν σε αυτό το τουρνουά
- Συμπληρώστε ένα πρότυπο γρήγορου αθλητισμού σε ομάδες για να σχεδιάσετε τη δραστηριότητα
- Επιλέξτε μια κατάλληλη μορφή για να χωρίσετε την ομάδα σε ομάδες
- Προσδιορίστε ποια εγκατάσταση και εξοπλισμός χρειάζεστε

Συμπληρώστε ένα πρότυπο Fast Sports σε ομάδες για να σχεδιάσετε τη δραστηριότητα

- Αναθέστε ρόλους για κάθε αθλητική δραστηριότητα, συμπεριλαμβανομένων, αρχηγού, αξιωματούχου αγώνα, γραμματέα και αξιωματικού ασφαλείας **30 λεπτά**

Βήμα 2. Δοκιμαστική online εγγραφή - τα μέλη της ομάδας θα πρέπει να ολοκληρώσουν μια δοκιμαστική εγγραφή online και να εκτυπώσουν μια βάση δεδομένων παικτών / αγώνων με την υποστήριξη του εκπαιδευτή - **15 ΛΕΠΤΑ**

Βήμα 3. Ομαδική πρακτική δραστηριότητα - Τουρνουά **Fast Sports Fun** 45 λεπτά - Ο Εκπαιδευτής θα διευθύνει την πρώτη συνεδρία ακολουθούμενος από 5 αθλητικά που παραδίδονται από την ομάδα με 5 λεπτά ανατροφοδότηση και απολογισμό στο τέλος της δραστηριότητας

Τα αθλήματα πρέπει να είναι παραδοσιακά αθλήματα ή παιχνίδια που μπορούν να προσαρμοστούν σε χώρους εσωτερικού / δρόμου / κοινότητας.

Ικανότητες

"CPMES Community Cup Challenge" 120 λεπτά

Οι συμμετέχοντες, υποστηριζόμενοι από τον εκπαιδευτή δημιουργούν μια διασκεδαστική και χωρίς αποκλεισμούς πρόκληση για μια ομάδα τοπικής κοινότητας.

Η επιλογή του αθλητή / συμμετέχοντα σε εκδήλωση θα επιλεγθεί από τον Εκπαιδευτή ο οποίος θα αναθέτει επίσης ρόλους στην ομάδα με βάση τις δεξιότητες και την εμπειρία.

Βήμα 1 - Ενημέρωση εκδήλωσης από τον Εκπαιδευτή - 10 λεπτά

Βήμα 2 - Ορίστε τον εξοπλισμό και τον έλεγχο ασφαλείας ανά ομάδα - 10 λεπτά

Βήμα 3 - Εισαγωγή και ενημέρωση των συμμετεχόντων στην εκδήλωση - 10 λεπτά

Βήμα 4 - Πρόκληση Κοινοτικού Κυπέλλου - 70 λεπτά

Οι συμμετέχοντες στην εκδήλωση χωρίζονται σε ομάδες και ορίζουν ένα ηγέτη από την ομάδα ανά ομάδα ως «εθελοντής», ενώ άλλοι «διευθυντές» εκδηλώσεων αναλαμβάνουν ρόλους, συμπεριλαμβανομένων αξιωματούχων και διοργανωτών. Ο Εκπαιδευτής και το εξωτερικό προσωπικό υιοθετούν το ρόλο των αξιωματικών ασφαλείας / προστασίας.

Βήμα 5 - Συνοπτική παρουσίαση και παρουσίαση εκδηλώσεων 20 λεπτά

	<p>Παρουσίαση ενός «Κυπέλλου» σε κάθε συμμετέχοντα της εκδήλωσης, με το κύπελλο δικαιούνται δωρεάν αναψυκτικό σε μια προκαθορισμένη κοινότητα.</p> <p>Ικανότητες</p> <p>Δραστηριότητα παρατήρησης - 3 ώρες (Αυτή η δραστηριότητα πρέπει να ολοκληρωθεί μία φορά μετά την ολοκλήρωση και των δύο άλλων υπομονάδων)</p> <p>Κάθε συμμετέχων προσδιορίζει μια αθλητική εκδήλωση της τοπικής κοινότητας της επιλογής του για να παρατηρήσει ως εισαγωγή σε κάποια βιομηχανική εμπειρία.</p> <p>Βήμα 1: Οι συμμετέχοντες πρέπει να γράψουν μια σύντομη επιστολή σε έναν διοργανωτή εκδήλωσης ζητώντας την επίσκεψη παρατήρησής τους.</p> <p>Βήμα 2: Η συμφωνημένη ώρα και ημερομηνία για την επίσκεψη επιβεβαιώνεται και εγγράφεται στον εκπαιδευτή CPMES (ο Εκπαιδευτής δεν χρειάζεται να παρευρεθεί).</p> <p>Βήμα 3: Ο συμμετέχων επισκέπτεται την επιλεγμένη εκδήλωσή του για μισή ημέρα (3 ώρες) και παρατηρεί την επαφή του που λειτουργεί καθώς και τη διαχείριση της εκδήλωσης.</p> <p>Βήμα 4: Μέσα στον χρόνο που έχει διατεθεί για την παρατήρηση, ο συμμετέχων πρέπει να κάνει ένα σύντομο βίντεο κλιπ της επίσκεψής του για να μοιραστεί με τον εκπαιδευτή εξηγώντας τι σημαίνει η εμπειρία για αυτούς.</p>
<p>National Adaptations</p>	<p>-<u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <p>Απαιτήσεις υγείας και ασφάλειας αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>Ιταλία: Γνώση των περιφερειακών διαφορών στους κανονισμούς και Γνώση των συστημάτων μεταφοράς και των περιφερειακών παραλλαγών.</p> <p>Διασφάλιση αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>Ιταλία: Γνώση των περιφερειακών διαφορών στους κανονισμούς και Γνώση των συστημάτων μεταφορών και των περιφερειακών παραλλαγών</p> <p>Διοίκηση αθλητικών εκδηλώσεων</p> <p>Ισπανία: Γνώση των νομικών απαιτήσεων που διέπουν τα αθλητικά επαγγέλματα.</p> <p>- <u>Δεξιότητες:</u></p>

	<p>Σχεδιασμός και διαχείριση εκδηλώσεων Δεν απαιτείται.</p> <p>Εκπαίδευση προσωπικού και εθελοντών Δεν απαιτείται.</p> <p>Δυνατότητα χρήσης προγραμμάτων εγγραφής και διαχείρισης εκδηλώσεων Δεν απαιτείται.</p> <p><u>- Ικανότητες:</u></p> <p>Παράδοση ασφαλών και χωρίς αποκλεισμούς αθλητικών εκδηλώσεων Δεν απαιτείται.</p> <p>Κορυφαίο προσωπικό και υπαλλήλους εκδηλώσεων Δεν απαιτείται.</p> <p>Οικοδόμηση σχέσεων με συνεργάτες / ενδιαφερόμενους φορείς εκδηλώσεων Δεν απαιτείται.</p>
--	--

Ενότητα 5: Μάρκετινγκ και Επικοινωνία στον Τομέα του Αθλητισμού	
Συνολική Εικόνα	<p>The module will focus on providing participants with useful tools to support marketing and communication in the field of sport.</p> <p>Η ενότητα θα επικεντρωθεί στην παροχή χρήσιμων εργαλείων για την υποστήριξη του μάρκετινγκ και της επικοινωνίας στον τομέα του αθλητισμού στους συμμετέχοντες.</p> <p>Μέσω της προφορικής και γραπτής χρήσης της γλώσσας και των ψηφιακών τεχνικών, οι συμμετέχοντες θα ενημερωθούν για αποτελεσματικούς τρόπους αποτελεσματικής διάδοσης πληροφοριών και οικοδόμησης σχέσεων με ομάδες επικοινωνίας.</p>
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p><u>- Γνωστικός Τομέας:</u></p> <p>Γραπτή και λεκτική χρήση της γλώσσας</p>

	<p>Κατανόηση των γραπτών και λεκτικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την προώθηση της δραστηριότητας στον τομέα του αθλητισμού.</p> <p>Αλφαριθμητισμός υπολογιστών</p> <p>Γνώση των σχετικών εργαλείων για την υποστήριξη του μάρκετινγκ και της επικοινωνίας στον τομέα του αθλητισμού, συμπεριλαμβανομένης της προώθησης, της ανάλυσης και της απόκτησης σχολίων από τους συμμετέχοντες.</p> <p>Κοινωνική ανάπτυξη / ηγεσία του αθλητισμού</p> <p>Ευαισθητοποίηση των καναλιών μάρκετινγκ και επικοινωνίας που συνδέονται με την ανάπτυξη του αθλητισμού της κοινότητας και την ηγεσία στον αθλητισμό</p> <p><u>- Δεξιότητες:</u></p> <p>Δημιουργία γραπτών ΜΜΕ</p> <p>Δυνατότητα σύνταξης άρθρων και αναφορών για την υποστήριξη του μάρκετινγκ και της προώθησης της αθλητικής δραστηριότητας.</p> <p>Παραγωγή ψηφιακών μέσων</p> <p>Ειδικευμένη στη χρήση ψηφιακής φωτογραφίας και βίντεο χρησιμοποιώντας μια σειρά εξοπλισμού, συμπεριλαμβανομένων κινητών τηλεφώνων και tablet για την καταγραφή δραστηριότητας.</p> <p>Προώθηση της ισότητας και της διαφορετικότητας στον αθλητισμό</p> <p>Χρήση δεξιοτήτων αναφοράς για να επισημανθεί η ισότητα και η ποικιλομορφία της δραστηριότητας στον τομέα του αθλητισμού.</p> <p><u>- Ικανότητες:</u></p> <p>Αναφορά για τον αθλητισμό και τη δραστηριότητα</p> <p>Εμπειρία συγγραφής άρθρων και αναφορών από πραγματική δραστηριότητα στον τομέα του αθλητισμού.</p> <p>Προώθηση του αθλητισμού μέσω ψηφιακών πλατφορμών</p> <p>Δημιουργία ψηφιακών μέσων από πραγματική δραστηριότητα στον τομέα του αθλητισμού.</p> <p>Ικανότητα οικοδόμησης σχέσεων και διάδοσης πληροφοριών από αθλητικές δραστηριότητες</p> <p>Εμπειρία συνεργασίας με εξωτερικές ομάδες μάρκετινγκ και επικοινωνιών για την προώθηση της παράδοσης στον τομέα του αθλητισμού.</p>
Τυπολογία	<p>- Θεωρητικό.</p> <p>- Πρακτικό.</p>

Χρονικό πλαίσιο	- Διάρκεια: 6 ώρες.
Μέθοδοι	- Λεκτική: Προφορική παρουσίαση, Συζήτηση - Πρακτικό: Εργασία και δραστηριότητες
Περιεχόμενο παράδοσης	<p><u>Γνωστικό Περιεχόμενο:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Πρώτη παρουσίαση PowerPoint σχετικά με τις δεξιότητες επικοινωνίας στον τομέα του αθλητισμού: γραπτή και προφορική χρήση με σωστές λέξεις και εύγλωττες τεχνικές ομιλίας. - Δεύτερη παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τα αθλήματα και τις αξίες που συνδέονται με αυτόν τον τομέα, όπως η ταυτότητα, η διαφορετικότητα, η ισότητα σχετικά με τα τρέχοντα θέματα. Πώς τα αθλήματα μπορούν να είναι ένα κοινωνικό εργαλείο για αλλαγή και / ή ενδυνάμωση. - Τελική παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες και την επιρροή των κοινωνικών μέσων, πώς να το χρησιμοποιείτε αποτελεσματικά και πώς να προσεγγίσετε το σωστό κοινό <p><u>Πρακτικό περιεχόμενο:</u></p> <p>Αθλητικές ασκήσεις και δραστηριότητες που συνδέονται με τα θέματα που παρουσιάζονται σε παρουσιάσεις PowerPoint (Δραστηριότητες ice breakers, “Basketball as a tool for communication», «Traditional Games”, Kahoot game)</p>
Έλεγχος / αξιολόγηση εκμάθησης	Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά το τέλος κάθε εργαστηρίου.
Λίστα Ασκήσεων	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Πρώτη παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τις δεξιότητες επικοινωνίας στον τομέα του αθλητισμού: γραπτή και προφορική χρήση με σωστές λέξεις και εύγλωττες τεχνικές ομιλίας. - Δεύτερη παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τα αθλήματα και τις αξίες που συνδέονται με αυτόν τον τομέα, όπως η ταυτότητα, η διαφορετικότητα, η ισότητα σχετικά με τα τρέχοντα θέματα Πώς τα αθλήματα μπορούν να είναι ένα κοινωνικό εργαλείο για αλλαγή και / ή ενδυνάμωση. - Τελική παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες και την επιρροή των κοινωνικών μέσων, πώς να το χρησιμοποιείτε αποτελεσματικά και πώς να προσεγγίσετε το σωστό κοινό.

	<p><u>Δεξιότητες</u></p> <p>-Ομαδικές δραστηριότητες κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεων.</p> <p><u>Ικανότητες</u></p> <p>- “Basketball as a tool for communication”.</p> <p>- “Traditional games”.</p>
<p>Υλικά</p>	<p>Projector, post-it, σαλιάρες, χαρτοπίνακες, στυλό, μαρκαδόροι, μικρά σεντόνια, μεγάλος φάκελος, γήπεδο μπάσκετ, ένα μπάσκετ, καρέκλες, Shrek onion Clip (στο Youtube).</p>
<p>Διαδικασία</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u></p> <p><u>Παρουσίαση PowerPoint σχετικά με τις δεξιότητες επικοινωνίας στον τομέα του αθλητισμού: γραπτή και προφορική χρήση με κατάλληλες λέξεις και εύγλωττες τεχνικές ομιλίας. (περίπου 90 λεπτά).</u></p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Ομαδικές δραστηριότητες και συζήτηση (45-60 λεπτά).</p> <p><u>Παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τον αθλητισμό και τις αξίες (περίπου 90 λεπτά).</u></p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Ομαδικές δραστηριότητες και συζήτηση (45-60 λεπτά).</p> <p><u>Παρουσίαση PowerPoint σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες και τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (περίπου 90 λεπτά).</u></p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (30 λεπτά).</p> <p>Βήμα 2: Ομαδικές δραστηριότητες και συζήτηση (45-60 λεπτά).</p> <p><u>Δεξιότητες</u></p> <p>Οι παρουσιάσεις του PowerPoint μπορεί να είναι διαδραστικές και ο Εκπαιδευτής μπορεί να δημιουργήσει μικρές ομάδες εντός των</p>

συμμετεχόντων για μελέτες περιπτώσεων ή κάποιες ασκήσεις που συνδέονται με το θέμα προκειμένου να επεξηγηθεί το θεωρητικό μέρος. Στη συνέχεια, ο Εκπαιδευτής μπορεί να δώσει ανατροφοδότηση σχετικά με την εργασία των συμμετεχόντων και μπορεί να υπάρξουν συζητήσεις.

Παραδείγματα δραστηριοτήτων / ασκήσεων:

- Πρώτη παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τις δεξιότητες επικοινωνίας:
- Ο Εκπαιδευτής μπορεί να ζητήσει από τους συμμετέχοντες / ομάδες να προετοιμάσουν μια γρήγορη προφορική παρουσίαση σχετικά με μια αθλητική εκδήλωση.
- Δεύτερη παρουσίαση PowerPoint Αθλητισμός και αξίες
- Ο Εκπαιδευτής μπορεί να προτείνει ένα θέμα και οι συμμετέχοντες / ομάδα πρέπει να το συνδέσουν με τις ειδήσεις ή έναν διάσημο αθλητικό παίκτη. Για παράδειγμα, η ισότητα στον αθλητισμό, μιλώντας για γυναίκες που παίζουν ποδόσφαιρα ή άλλο άθλημα που ήταν συνήθως «για τους άνδρες» και πώς τους ενδυναμώνει. Η ιδέα είναι να συνδέσετε τα αθλήματα ως εργαλείο ενδυνάμωσης ή ως εργαλείο για να αλλάξετε τη γνώμη των ανθρώπων σχετικά με τις μειονότητες κ.λπ.
- Τελική παρουσίαση του PowerPoint σχετικά με τις ψηφιακές δεξιότητες
- Ο Εκπαιδευτής μπορεί να ζητήσει από μικρές ομάδες να αναζητήσουν τον καλύτερο τρόπο διάδοσης ενός τύπου εκδήλωσης, ανάλογα με το τι εξηγήθηκε κατά τη διάρκεια της παρουσίασης. Οι συμμετέχοντες θα παρουσίαζαν τη στρατηγική τους για να προσεγγίσουν όσο το δυνατόν περισσότερα άτομα.

Ικανότητες

“Basketball as a tool for communication” (90 λεπτά) - μετά την πρώτη παρουσίαση

Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα εξηγήσει πώς να χρησιμοποιηθεί και πώς να αναπροσαρμοστεί η επόμενη δραστηριότητα. Το μπάσκετ ως εργαλείο επικοινωνίας είναι ένας τρόπος για τους συμμετέχοντες να πειραματιστούν πώς διαφορετικές προσεγγίσεις επικοινωνίας συνδέονται με διαφορετικά συναισθήματα και έχουν αντίκτυπο στις παραστάσεις τους.

Οι διαφορετικοί στόχοι αυτού του παιχνιδιού είναι:

- να ανακαλύψουν αιτιώδεις σχέσεις μεταξύ διαφορετικών προσεγγίσεων στην επικοινωνία και του αντίκτυπου αυτών

- να γίνει γνωριμία πώς επηρεάζονται τα μυαλά, τα συναισθήματά μας από τον τρόπο που επικοινωνούμε

- κριτική πώς να επικοινωνούμε στην καθημερινή ζωή με τρόπο που να το ωφελεί ο καθένας και επίσης με τρόπο που δημιουργεί ανάπτυξη και όχι σύγκρουση

Η άσκηση μπορεί να χωριστεί σε 3 ενότητες:

- Μπάσκετ 1 (ανακαλύψτε τον αντίκτυπο διαφορετικών προσεγγίσεων επικοινωνίας)

- Σύντομη εισαγωγή στο εκτιμητικό μοντέλο έρευνας, το οποίο είναι μια προσέγγιση στην οργανωτική αλλαγή που εστιάζει στα πλεονεκτήματα και όχι στις αδυναμίες, η οποία διαφέρει πολύ από πολλές προσεγγίσεις στην αξιολόγηση που επικεντρώνονται στο έλλειμμα και τα προβλήματα)

- Μπάσκετ 2 (πρακτική εμπειρία της ερώτησης εκτίμησης)

Θα ακολουθήσει μια ενημέρωση για κάθε μία από τις 2 ενότητες μπάσκετ

1ο Παιχνίδι Μπάσκετ:

-Οι δύο ομάδες πρέπει να παίξουν μπάσκετ (2 παιχνίδια που θα διαρκούσαν 6 λεπτά)

- Κάθε ομάδα έχει προπονητή

- Για την 1η ομάδα ο προπονητής λέγεται ότι είναι αποκλειστικά θετικός και κάνει πολλά κομπλιμέντα

- Για τη 2η ομάδα ο προπονητής λέγεται μόνο να γίνει παρακολούθηση των ανεπαρκειών των παικτών και οι συμμετέχοντες να είναι κατά κύριο λόγο αρνητικοί

- Στο δεύτερο μισό του παιχνιδιού οι δύο προπονητές αλλάζουν ρόλους

Συζήτηση και αξιολόγηση:

- Ερωτήσεις στους προπονητές:

-Πώς ένιωσες ότι είσαι αντίστοιχα ο θετικός και ο αρνητικός προπονητής;

- Αναγνωρίζατε τυχόν διαφορές ως προς το πώς σας απάντησαν οι παίκτες;

Ερωτήσεις για τους παίκτες:

-Πώς ένιωσες να παίζεις για τον θετικό / αρνητικό προπονητή;

- Το παιχνίδι σας επηρεάστηκε από τον τύπο της προπόνησης; Πως?

- Και πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα των δύο τρόπων προπόνησης;
- Μπορείτε να συσχετίσετε αυτές τις εμπειρίες με οποιεσδήποτε καταστάσεις στην καθημερινή ζωή;

2ο Παιχνίδι Μπάσκετ:

- Πριν ξεκινήσει το δεύτερο παιχνίδι, ο Εκπαιδευτής μπορεί να δώσει μια σύντομη εισαγωγή της έννοιας και της ιδέας πίσω από το μοντέλο «εκτιμητική έρευνα» και να περιγράψει μερικά σημεία εστίασης για να λάβουν υπόψη οι συμμετέχοντες κατά την εφαρμογή στην πράξη (ως αναγνώριση των συμμετεχόντων » προσπάθειες, με γνώμονα την περαιτέρω ανάπτυξη των συμμετεχόντων κατά νου)
- Παίξτε μπάσκετ (2 φορές 6 λεπτά)
- Διαφορετικοί προπονητές (μερικές ανταλλαγές μέσω του παιχνιδιού)
- Αυτή τη φορά όλοι οι προπονητές πρέπει να εξασκήσουν το εκλεκτικό μοντέλο έρευνας

Συζήτηση και αξιολόγηση:

Ερωτήσεις που πρέπει να τεθούν:

- Επαναλάβετε τις ερωτήσεις σχετικά με τα συναισθήματα και τις παρατηρήσεις των προπονητών και των παικτών
- Πως διαφέρει αυτή η εμπειρία από αυτή που είχε στο τελευταίο παιχνίδι;
- Κάθε πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα της αξιολογητικής έρευνας;
- Μπορεί αυτή η προσέγγιση να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε κατάσταση στην καθημερινή ζωή;

Στη συνέχεια, περίληψη ολόκληρης της άσκησης:

- Τι έμαθαν οι συμμετέχοντες;
- Πώς μπορεί αυτή η γνώση να εφαρμοστεί στην πράξη και στην καθημερινή ζωή;
- Τι οφέλη αποφέρει;
- Ποιο είναι το επόμενο βήμα για να γίνετε καλοί επικοινωνιακοί;

“Traditional games- Identity and Sport” (90 λεπτά) - μετά τη δεύτερη παρουσίαση

Πρώτον, ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο (για τα αθλήματα και τις αξίες) και θα εξηγήσει τον τρόπο χρήσης και προσαρμογής της επόμενης δραστηριότητας. Τα “Traditional games- Identity and Sport” είναι ένας τρόπος για τους συμμετέχοντες να εξερευνήσουν τις διαφορές στον πολιτισμό, την ηθική και τα ανθρώπινα δικαιώματα μέσω του αθλητισμού και της εμπειρίας ζωής.

Οι διαφορετικοί στόχοι αυτού του παιχνιδιού είναι:

- να κατανοήσουμε τη σχέση μεταξύ πολιτισμού και αθλητισμού
- να κατανοήσουμε καλύτερα τον εαυτό μας και την ταυτότητά μας
- να κατανοήσουμε τις διαπολιτισμικές πτυχές του αθλητισμού

Προετοιμασία:

-Ο Εκπαιδευτής πρέπει να δημιουργήσει το φορητό υπολογιστή και τον προβολέα, να ετοιμάσει τα χαρτιά για την άσκηση κρεμμυδιού και να έχει τις ερωτήσεις σε 3 φακέλους για κάθε ομάδα. Θα πρέπει να υπάρχει παρουσίαση στο hopscotch σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες δεν το έχουν παίξει ποτέ

Οδηγίες:

-Ο Εκπαιδευτής θα πρέπει να προβάλει στους συμμετέχοντες το Shrek Onion Video (διαθέσιμο στο YouTube)

- Αντανάκλαση: Ακριβώς όπως ένα κρεμμύδι, κάθε άτομο έχει πολλά πράγματα που απαρτίζουν ποιοι είναι, επηρέασαν τη ζωή τους, καθορίζουν τις δικές τους αποφάσεις. Στους συμμετέχοντες θα δοθούν 15 λεπτά για να προβληματιστούν προσωπικά για τον εαυτό τους χρησιμοποιώντας τη μεταφορά του κρεμμυδιού.

- Ερώτηση μετάβασης: Ποια είναι η πρώτη σας μνήμη για άθλημα ή σωματική δραστηριότητα και γιατί έχει κολλήσει;

-Στη ταυτότητα:

-Κουτσό

- Σε ομάδες των 4, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να μοιραστούν είτε την παραλλαγή του κουτσό είτε ένα παρόμοιο παραδοσιακό παιχνίδι που παίζεται ως παιδί στη χώρα τους. Τότε πρέπει να πάρουν ερωτήσεις από φακέλους που θα μπορούσαν να είναι:

- Ποια είναι η επίδραση του αθλητισμού στον πολιτισμό;

	<p>- Ποια είναι η επίδραση του πολιτισμού στον αθλητισμό;</p> <p>- Ποιες είναι μερικές από τις διαπολιτισμικές πτυχές του αθλητισμού;</p> <p>Ως μια μεγάλη ομάδα, η συζήτηση μπορεί να επεκταθεί για να εξετάσει τις πολιτιστικές απόψεις συζήτηση σχετικά με τα ακόλουθα για την ενημέρωση</p> <p><u>Συνοπτική παρουσίαση και αξιολόγηση:</u></p> <p><u>Ερωτήσεις που θα μπορούσαν να συζητηθούν:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Πιστεύετε ότι οι πολιτικοί στη χώρα σας χρησιμοποιούν αθλητισμό ή αθλητικά γεγονότα για να αποσπάσουν και να εκτρέψουν τους ανθρώπους από πολιτικά και οικονομικά ζητήματα; - Είναι απαραίτητη η σεξουαλική δοκιμή αθλητών για να διασφαλιστεί δίκαιος διαγωνισμός ή είναι πάρα πολύ μεγάλη παραβίαση της ανθρώπινης αξιοπρέπειας και του δικαιώματος στην ιδιωτική ζωή; - Πιστεύετε ότι οι επαγγελματίες αθλητές και γυναίκες πρέπει να έχουν παρόμοια δικαιώματα με αυτά των άλλων εργαζομένων, για παράδειγμα, το δικαίωμα σύστασης συνδικαλιστικών οργανώσεων και το δικαίωμα να μην απορρίπτεται άδικα; - Οι αθλητές σε διεθνές επίπεδο πρέπει να συμφωνήσουν έναν κώδικα συμπεριφοράς. Εκείνοι που στη συνέχεια παραβιάζουν τον κώδικα, για παράδειγμα, χρησιμοποιώντας ένα αθλητικό γεγονός για να κάνουν μια πολιτική δήλωση τιμωρούνται. Πρόκειται για άρνηση του δικαιώματος ελεύθερης έκφρασης ενός ατόμου;
<p>Εθνικές Αναπροσαρμογές</p>	<p>- Γνωστικός Τομέας:</p> <p>Γραπτή και λεκτική χρήση της γλώσσας</p> <p>Βουλγαρία: Πρόσθετη υποστήριξη για εκπαίδευση σε ξένες γλώσσες για αθλητές</p> <p>Αλφαριθμητισμός υπολογιστών</p> <p>Δεν απαιτείται</p> <p>Κοινωνική ανάπτυξη / ηγεσία του αθλητισμού</p> <p>Δεν απαιτείται</p> <p><u>-Δεξιότητες:</u></p> <p>Δημιουργία γραπτών μέσων</p> <p>Δεν απαιτείται</p> <p>Παραγωγή ψηφιακών μέσων</p> <p>Δεν απαιτείται</p>

	<p>Προώθηση της ισότητας και της διαφορετικότητας στον αθλητισμό Δεν απαιτείται</p> <p>- Ικανότητες:</p> <p>Αναφορά για τον αθλητισμό και τη δραστηριότητα Δεν απαιτείται</p> <p>Προώθηση του αθλητισμού μέσω ψηφιακών πλατφορμών Δεν απαιτείται</p> <p>Ικανότητα δημιουργίας σχέσεων και διάδοσης πληροφοριών από αθλητικές δραστηριότητες Δεν απαιτείται</p>
--	---

Ενότητα 6: Στρατηγικές και Μηχανισμοί Οικονομικής Βιωσιμότητας Για Αθλητικούς Οργανισμούς	
Συνολική Εικόνα	<p>Σε αυτήν την ενότητα οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις και κατανόηση για το πώς οι Αθλητικοί Οργανισμοί θα αναπτύξουν και θα υιοθετήσουν Στρατηγικές και Μηχανισμούς Χρηματοοικονομικής Αειφορίας για την ασφαλή λειτουργία. Οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν γνώσεις και προηγμένες δεξιότητες σχετικά με το πώς να σχεδιάσουν και να αναπτύξουν μια οικονομική στρατηγική που θα υιοθετήσουν σε Αθλητικούς Οργανισμούς, καθώς και να αποκτήσουν γνώσεις και πρακτικά εργαλεία και μεθόδους σχετικά με τον τρόπο διασφάλισης της οικονομικής βιωσιμότητας των Αθλητικών Οργανώσεων.</p>
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u> Επιχειρηματικότητα</p> <p>Η κατανόηση των αρχών της επιχειρηματικότητας και του οφέλους της για αθλητικούς οργανισμούς στην ανάπτυξη εισοδήματος</p> <p>Διαχείριση Προϋπολογισμού</p> <p>Γνώση βασικών συστημάτων διαχείρισης προϋπολογισμού</p>

	<p>Αιγίδα</p> <p>Συνειδητοποίηση του δυναμικού της χορηγίας στην ανάπτυξη νέων εισοδημάτων για δραστηριότητες που σχετίζονται με τον αθλητισμό</p> <p><u>-Δεξιότητες</u></p> <p>Αιτήσεις επιχορήγησης</p> <p>Δυνατότητα συγκέντρωσης υποστηρικτικών πληροφοριών για αιτήσεις επιχορήγησης και εισαγωγή στις σχετικές αιτήσεις / συστήματα</p> <p>Έλεγχος και προγραμματισμός του προϋπολογισμού</p> <p>Δυνατότητα σχεδιασμού και ελέγχου προϋπολογισμού για εκδηλώσεις και δραστηριότητες και απαιτούμενες διαδικασίες παρακολούθησης</p> <p>Ανάπτυξη νέων επιχειρήσεων</p> <p>Καλές διαπροσωπικές δεξιότητες και κατανόηση βασικών τεχνικών ανάπτυξης επιχειρήσεων</p> <p><u>- Ικανότητες</u></p> <p>Οικοδόμηση σχέσεων - βασικοί ενδιαφερόμενοι</p> <p>Εμπειρία ανάπτυξης σχέσεων με χρηματοδοτικούς φορείς και σημαντικούς ενδιαφερόμενους</p> <p>Ολοκλήρωση αιτήσεων επιχορήγησης / διαχείρισης έργου</p> <p>Αποδεικτικά στοιχεία συμμετοχής σε αιτήσεις χρηματοδότησης επιχορηγήσεων και επακόλουθη εμπειρία διαχείρισης έργου</p> <p>Ανάπτυξη συμπληρωματικών ροών εισοδήματος</p> <p>Προσδιορισμός των συμπληρωματικών ροών εισοδήματος που συνδέονται με την παράδοση του αθλητισμού</p>
Τυπολογία	<ul style="list-style-type: none"> - Θεωρητικό. - Πρακτικό.
Χρονικό πλαίσιο	2 ώρες και μισό
Μέθοδοι	<ul style="list-style-type: none"> - Λεκτική: Προφορική παρουσίαση, Συζήτηση - Πρακτικό: Εργασία και δραστηριότητες
Περιεχόμενο παράδοσης	Παρουσιάσεις A3 / Flipchart

Έλεγχος / αξιολόγηση εκμάθησης	Ο Εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά το τέλος κάθε εργαστηρίου.
Λίστα Ασκήσεων	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - «Εισαγωγική συνεδρία». <p><u>Δεξιότητες και ικανότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - «Πώς σχεδιάζουμε και αναπτύσσουμε μια χρηματοοικονομική στρατηγική;» - «Πώς διασφαλίζουμε την οικονομική βιωσιμότητα ενός αθλητικού οργανισμού;»
Υλικά	Προβολέας, A3 / Flipchart Papers, A4, Posts-its, Markers / Pens
Διαδικασία	<p>Γνωστικός Τομέας</p> <p><u>«Εισαγωγική συνεδρία»</u></p> <p>Ο Εκπαιδευτής ετοιμάζει χαρτί A3 / Flipchart το καθένα με τίτλο από τους ακόλουθους όρους «Χρηματοοικονομική βιωσιμότητα» «Ανάπτυξη χρηματοοικονομικής στρατηγικής», «Χρηματοοικονομικοί μηχανισμοί» και «Αναγνώριση των αναγκών» και τα τοποθετεί στο πάτωμα στη μέση του δωματίου.</p> <p>Ο Εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες 4-5 ατόμων, τους παρέχει χαρτί A4, στυλό / μολύβια και μετά. Οι ομάδες έχουν στη διάθεσή τους 20 λεπτά για να ερευνήσουν, να συζητήσουν και να γράψουν τα post-its, τις λέξεις και τις δηλώσεις, αντιπροσωπεύοντας και καθορίζοντας κάθε έναν από τους όρους που τους παρουσιάστηκαν στο A3 / Flipchart.</p> <p>Κάθε ομάδα καλείται να τοποθετήσει το post-it σε κάθε χαρτί A3 / Flipchart.</p> <p>Στο τέλος, ο Εκπαιδευτής παίρνει ένα προς ένα τα χαρτιά και διαβάζει δυνατές απαντήσεις, δημιουργώντας συζήτηση.</p> <p>Τα χαρτιά A3 / Flipchart αναρτώνται στους τοίχους για να πάρουν οι συμμετέχοντες φωτογραφίες και να ελέγξουν όλες τις απαντήσεις κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων. Οι φωτογραφίες λαμβάνονται και δημοσιεύονται σε λογαριασμούς κοινωνικών μέσων.</p> <p>Δεξιότητες και ικανότητες</p> <p><u>«Πώς σχεδιάζουμε και αναπτύσσουμε μια οικονομική στρατηγική;»</u></p> <p>Ο Εκπαιδευτής δηλώνει ότι η γνώση σχετικά με τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη μιας οικονομικής στρατηγικής είναι εξαιρετικά σημαντική για</p>

έναν αθλητικό οργανισμό για την ασφαλή λειτουργία και οργάνωση των δραστηριοτήτων. Υπάρχουν πολλά πρότυπα για στρατηγικά σχέδια και οι αθλητικοί οργανισμοί πρέπει να υιοθετήσουν αυτό που βρίσκεται κοντά στις δραστηριότητές τους. Αυτή η άσκηση θα δώσει την ευκαιρία στους συμμετέχοντες να αποκτήσουν τις βασικές γνώσεις σχετικά με το καυτό για να αναπτύξουν ένα Οικονομικό Σχέδιο.

Ο Εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες 4-5 ατόμων. Στις ομάδες παρέχονται χαρτί A3 / Flipchart, post-its, μαρκαδόροι / στυλό.

Οι συμμετέχοντες λένε ότι εκπροσωπούν έναν αθλητικό οργανισμό και ότι πρέπει να αναπτύξουν μια οικονομική στρατηγική. Ένα έγγραφο A4 με τα ακόλουθα βήματα διανέμεται στις ομάδες, οι οποίες καλούνται να το συμπληρώσουν:

ΒΗΜΑ 1: Νομικό πλαίσιο σε μια χώρα που σχετίζεται με χρηματοοικονομικές πηγές αθλητικών οργανώσεων. Επιλέξτε χώρα της ΕΕ, μελετήστε εν συντομία το νομικό πλαίσιο. Απαντήστε στα ακόλουθα. Α) Ποια χώρα έχετε επιλέξει; Β) Υπάρχει νομοθεσία ειδικά για την οποία οι χρηματοοικονομικές πηγές είναι επιλέξιμες για αθλητικές οργανώσεις. Γ) Υπάρχουν συγκεκριμένοι κανόνες, κανονισμοί ή περιορισμοί; (15 λεπτά)

ΒΗΜΑ 2: Επιλέξτε ένα όνομα για τον ΟΡΓΑΝΙΣΜΟ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ και δώστε μια σύντομη περιγραφή (500 λέξεις) (10 λεπτά)

ΒΗΜΑ 3: Ως ομάδα εμπειρογνομόνων που είναι υπεύθυνη για την ανάπτυξη της οικονομικής στρατηγικής για τον αθλητικό σας οργανισμό, πρέπει να συζητήσετε, να αποφασίσετε τα ακόλουθα και να γράψετε σύντομα:

α) ΠΟΙΟΣ είναι ο στόχος της Χρηματοοικονομικής Στρατηγικής σας β) ΠΟΙΟΣ αφορά η Στρατηγική (ομάδες-στόχοι), γ) Γιατί είναι σημαντική η Χρηματοοικονομική Στρατηγική, δ) ΠΟΙΑ Δραστηριότητες θα αφορά η Χρηματοοικονομική Στρατηγική; ε) ΜΕΘΟΔΟΙ / ΕΡΓΑΛΕΙΑ που χρησιμοποιούνται για τον εντοπισμό χρηματοοικονομικών πηγών στ) ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ χρηματοοικονομικών πηγών (40 λεπτά)

Στο τέλος της άσκησης κάθε ομάδα καλείται να παρουσιάσει τη δουλειά της (περίπου 5-10 λεπτά) και δημιουργείται συζήτηση μεταξύ των συμμετεχόντων.

Τα χαρτιά A3 / Flipchart αναρτώνται στους τοίχους για να πάρουν οι συμμετέχοντες φωτογραφίες και να ελέγξουν όλες τις απαντήσεις κατά τη διάρκεια των διαλειμάτων. Οι φωτογραφίες λαμβάνονται και δημοσιεύονται σε λογαριασμούς κοινωνικών μέσων.

«Πώς εξασφαλίζουμε την οικονομική βιωσιμότητα ενός αθλητικού οργανισμού;»

	<p>Ο Εκπαιδευτής δηλώνει ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι για τους Αθλητικούς Οργανισμούς να διασφαλίσουν την οικονομική βιωσιμότητα και ο σκοπός της άσκησης είναι να παρουσιάσει μερικά πρακτικά εργαλεία και μεθόδους για το πώς να το επιτύχει αυτό.</p> <p>Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε 4 ομάδες. Σε κάθε ομάδα εκχωρείται ένα από τα ακόλουθα:</p> <p>1) Είστε μια ομάδα εμπειρογνομώνων στη Διαχείριση Αθλητισμού (Sport Management) και έχετε την υποχρέωση να συμβουλευτείτε αθλητικούς οργανισμούς σχετικά με τον τρόπο οργάνωσης βιώσιμων αθλητικών δραστηριοτήτων, για να αυξήσετε το οικονομικό τους εισόδημα.</p> <p>2) Είστε μια ομάδα Εμπειρογνομώνων Branding και έχετε την υποχρέωση να αναπτύξετε μια παρουσίαση σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι Αθλητικοί Οργανισμοί θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν Αειφόρους Αθλητικές Επωνυμίες και Ρούχα για να αποφέρουν εισόδημα.</p> <p>3) Έχετε εκχωρηθεί από τον αθλητικό σας οργανισμό για να προσδιορίσετε εθνική, ευρωπαϊκή ή διεθνή χρηματοδότηση για την εξασφάλιση οικονομικών πόρων. Αναπτύξτε μια σύντομη λίστα με τα βήματα που πρέπει να ληφθούν, τα οποία θεωρούνται απαραίτητα για την επίτευξη αυτού.</p> <p>4) Είστε μια ομάδα φοιτητών Διαχείρισης Αθλητισμού και πρέπει να ερευνήσετε και να γράψετε παραδείγματα παραδειγμάτων πρωτοβουλιών που ανέλαβαν διάφοροι Αθλητικοί Οργανισμοί στην Ευρώπη με στόχο την εξασφάλιση οικονομικής βιωσιμότητας.</p> <p>Στις ομάδες παρέχονται 60 λεπτά για να συζητήσουν, να ανταλλάξουν απόψεις, ιδέες και πληροφορίες, να ερευνήσουν και να αναπτύξουν μια παρουσίαση που σχετίζεται με την ανάθεση τους. Οι συμμετέχοντες καλούνται να προετοιμάσουν την παρουσίασή τους με καινοτόμο, διαδραστικό και ενδιαφέρον τρόπο.</p> <p>Στο τέλος κάθε ομάδα διαθέτει 5 λεπτά για να παρουσιάσει τα αποτελέσματά τους στους άλλους συμμετέχοντες. Η συζήτηση δημιουργείται στο τέλος κάθε παρουσίασης.</p> <p>Τα χαρτιά A3 / Flipchart αναρτώνται στους τοίχους για να πάρουν οι συμμετέχοντες φωτογραφίες και να ελέγξουν όλες τις απαντήσεις κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων. Οι φωτογραφίες λαμβάνονται και δημοσιεύονται σε λογαριασμούς κοινωνικών μέσων.</p>
<p>Εθνικές Προσαρμογές</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u> Επιχειρηματικότητα</p> <p>Ιταλία: Γνώση των οικονομικών διαφορών μεταξύ της Βόρειας και της Νότιας Ιταλίας. Διαχείριση Προϋπολογισμού</p> <p>Ιταλία: Γνώση των οικονομικών διαφορών μεταξύ Βόρειας και Νότιας Ιταλίας. Χορηγία</p> <p>Δεν απαιτείται.</p>

	<p><u>-Δεξιότητες</u></p> <p>Αιτήσεις επιχορήγησης Δεν απαιτείται.</p> <p>Έλεγχος και προγραμματισμός του προϋπολογισμού Δεν απαιτείται.</p> <p>Ανάπτυξη νέων επιχειρήσεων Ιταλία: Γνώση διαφορετικών τύπων εταιρειών και φορολογική ρύθμιση.</p> <p><u>- Ικανότητες</u></p> <p>Οικοδόμηση σχέσεων - βασικοί ενδιαφερόμενοι Δεν απαιτείται.</p> <p>Ολοκλήρωση αιτήσεων επιχορήγησης / διαχείρισης έργου Δεν απαιτείται.</p> <p>Ανάπτυξη συμπληρωματικών ροών εισοδήματος Δεν απαιτείται.</p>
--	--

Ενότητα 7: Καλή Διακυβέρνηση στον Αθλητισμό

Συνολική Εικόνα	<p>Αυτή η εκπαιδευτική ενότητα θα δώσει στους συμμετέχοντες τις απαραίτητες γνώσεις για να κατανοήσουν τη σημασία των αρχών της ΕΕ και του εθνικού επιπέδου σχετικά με την καλή διακυβέρνηση στον αθλητισμό, τι είναι η διαφύλαξη και η διαχείριση των κινδύνων και επίσης πώς εφαρμόζονται σωστά και επιτυχώς η ανάπτυξη στρατηγικής.</p>
Μαθησιακά Αποτελέσματα	<p>- <u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <p>Απαιτήσεις εθνικής διακυβέρνησης για τον αθλητισμό Κατανόηση των αρχών ΕΕ και σε εθνικό επίπεδο σχετικά με την καλή διακυβέρνηση (good governance) στον αθλητισμό.</p> <p>Διασφάλιση και διαχείριση κινδύνων Γνώση του αντίκτυπου σε οργανισμούς και άτομα σχετικά με την προστασία και τον τρόπο αξιολόγησης και παρακολούθησης του κινδύνου.</p> <p>Ανάπτυξη στρατηγικής Ικανότητα να προσδιορίσει τις βασικές πτυχές της στρατηγικής ανάπτυξης στον τομέα του αθλητισμού και τη σύνδεσή του με την τοπική / κοινοτική παράδοση.</p>

	<p><u>- Δεξιότητες:</u></p> <p>Ανάπτυξη καλής διακυβέρνησης στον κοινοτικό αθλητισμό</p> <p>Επίδειξη ικανότητας στήριξης της καλής διακυβέρνησης σε αθλητικές ομάδες τοπικής κοινότητας.</p> <p>Επικοινωνίες εντός δομών διακυβέρνησης</p> <p>Χρήση κατάλληλων δεξιοτήτων επικοινωνίας σε τοπικό επίπεδο διακυβέρνησης, συμπεριλαμβανομένων επιτροπών, κοινοτικών συναντήσεων και παρόμοιων αθλητικών ρυθμίσεων.</p> <p>Διαχείριση χρόνου και ανάθεση</p> <p>Δυνατότητα προγραμματισμού συναντήσεων, ημερήσιων και χρονοδιαγραμμάτων που σχετίζονται με τη διακυβέρνηση στον κοινοτικό αθλητισμό.</p> <p><u>- Ικανότητες:</u></p> <p>Πρωώθηση της καλής διακυβέρνησης και της ισότητας</p> <p>Συμμετοχή στην πρωώθηση της καλής διακυβέρνησης) και της ισότητας σε τοπικό επίπεδο αθλητικών παραδόσεων.</p> <p>Ανάπτυξη κατάλληλων δομών διακυβέρνησης</p> <p>Συμμετοχή στην υποστήριξη της ανάπτυξης τοπικής και κοινοτικής αθλητικής διακυβέρνησης.</p> <p>Επικοινωνία με τα ενδιαφερόμενα μέρη</p> <p>Επικοινωνία πληροφοριών σχετικά με τη διακυβέρνηση με σχετικούς ενδιαφερόμενους για λογαριασμό τοπικών και κοινοτικών αθλητικών οργανώσεων</p>
<p>Τυπολογία</p>	<p>- Θεωρητικό.</p> <p>- Πρακτικό.</p>
<p>Χρονικό πλαίσιο</p>	<p>- Διάρκεια: 9 ώρες.</p>
<p>Μέθοδοι</p>	<p>- Λεκτική: προφορική παρουσίαση, συζήτηση</p> <p>- Πρακτικό: εργαστήρια και ETS</p>
<p>Περιεχόμενο παράδοσης</p>	<p><u>Γνωστικό Περιεχόμενο:</u></p> <p>- Παρουσίαση Power Point σχετικά με τις απαιτήσεις της ΕΕ και της εθνικής διακυβέρνησης για τον αθλητισμό ·</p> <p>- Παρουσίαση Power Point σχετικά με την προστασία και τη διαχείριση κινδύνων:</p> <p>- Παρουσίαση Power Point σχετικά με την ανάπτυξη στρατηγικής.</p>

	<p><u>Πρακτικό περιεχόμενο:</u></p> <p>Εκπαίδευση Μέσω αθλητικών ασκήσεων που θα προωθήσουν τη μαθησιακή διαδικασία (“Safeguarding and risk management football”, „The power of Good Governance in Sport“)</p>
Έλεγχος Εκμάθησης/ Αξιολόγηση	<p>Ο εκπαιδευτής θα διαχειρίζεται ειδικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά το τέλος κάθε εργαστηρίου.</p>
Λίστα Ασκήσεων	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Παρουσίαση σχετικά με τις απαιτήσεις της ΕΕ και της εθνικής διακυβέρνησης για τον αθλητισμό ακολουθούμενη από μια συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων · - Παρουσίαση σχετικά με τη διασφάλιση και τη διαχείριση κινδύνων ακολουθούμενη από μια συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων · - Παρουσίαση σχετικά με την ανάπτυξη στρατηγικής ακολουθούμενη από μια συνεδρία ερωτήσεων και απαντήσεων. <p><u>Δεξιότητες</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - “Safeguarding and risk management football”: - “The power of Good Governance in Sport“.
Υλικά	<p>Αίθουσα συνεδριάσεων και αθλητικές εγκαταστάσεις.</p> <p>Προβολέας, χαρτοπίνακας και μαρκαδόροι, έγχρωμο post-it, λευκά χαρτιά, σαλιάρες, μικρή "μιλώντας" μπάλα, λευκή ταινία, κασκόλ, ποδόσφαιρα, κώνοι μαρκαδόρου, σφυρίχτρα προπονητή, γενικός αθλητικός εξοπλισμός.</p>
Διαδικασία	<p><u>Γνωστικός Τομέας</u></p> <p><u>Παρουσιάσεις σχετικά με τις εθνικές απαιτήσεις διακυβέρνησης για τον αθλητισμό (60 λεπτά)</u></p> <p>Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τις παρουσιάσεις Power Point που προετοιμάστηκαν εκ των προτέρων (40 λεπτά):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Τι είναι η «Καλή διακυβέρνηση στον αθλητισμό»; 2. Οι στόχοι, οι ευθύνες, οι πολιτικές και οι πρακτικές των αθλητικών φορέων που σχετίζονται με την καλή διακυβέρνηση (good governance) στον αθλητισμό. <p>Βήμα 2: Συζήτηση-Ερωτήσεις-Απαντήσεις (20 λεπτά)</p> <p><u>Παρουσίαση σχετικά με την προστασία και τη διαχείριση κινδύνων (60 λεπτά).</u></p>

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (40 λεπτά):

Βήμα 2: Συζήτηση-Ερωτήσεις-Απαντήσεις (20 λεπτά)

Παρουσίαση σχετικά με την ανάπτυξη στρατηγικής (60 λεπτά)

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που προετοιμάστηκε εκ των προτέρων (40 λεπτά).

Βήμα 2: Συζήτηση-Ερωτήσεις-Απαντήσεις (20 λεπτά)

Δεξιότητες

«Απαιτήσεις εθνικής διακυβέρνησης για τον αθλητισμό» (180 λεπτά)

Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει τις παρουσιάσεις Power Point που προετοιμάστηκαν εκ των προτέρων (40 λεπτά):

1. Τι είναι η «Καλή διακυβέρνηση στον αθλητισμό»;

2. Οι στόχοι, οι ευθύνες, οι πολιτικές και οι πρακτικές των αθλητικών φορέων που σχετίζονται με την καλή διακυβέρνηση (good governance) στον αθλητισμό.

- Συζήτηση-Ερωτήσεις-Απαντήσεις (20 λεπτά)

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε τέσσερις ομάδες. (10 λεπτά)

Βήμα 2: Σε κάθε ομάδα θα δοθεί ένα flipchart και θα φτιάξουν έναν “World Coffee”, συζητώντας τα διαφορετικά θέματα (με περιστροφή) (60 λεπτά):

- Ομάδα 1 - οι στόχοι των αθλητικών οργανώσεων που σχετίζονται με την καλή διακυβέρνηση (good governance) **στον αθλητισμό.**

- Ομάδα 1 - οι ευθύνες των αθλητικών οργανώσεων που σχετίζονται με την καλή διακυβέρνηση (good governance) **στον αθλητισμό.**

- Ομάδα 1 - οι πολιτικές των αθλητικών οργανώσεων που σχετίζονται με την καλή διακυβέρνηση (good governance) **στον αθλητισμό.**

- Ομάδα 1 - οι πρακτικές αθλητικών οργανώσεων που σχετίζονται με την καλή διακυβέρνηση (good governance) **στον αθλητισμό.**

Βήμα 3: Κάθε ομάδα θα έχει την ευκαιρία να δώσει μια σύντομη παρουσίαση 5 λεπτών σχετικά με το θέμα τους (20 λεπτά)

Βήμα 4: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνεδρία συζήτησης με τους συμμετέχοντες (30 λεπτά).

Ερωτήσεις για Συζήτηση:

- Πώς ένιωσες σε αυτό το εργαστήριο;

- Ποιοι άλλοι ρόλοι μπορούν να διαδραματίσουν οι αθλητικές οργανώσεις - κοινωνικές, περιβαλλοντικές, διαφημιστικές αιτίες, οικονομική, ολοκλήρωση, πολιτική, οικονομική;
- Πώς λειτουργούν οι αθλητικοί οργανισμοί στην πόλη / χώρα σας - συμμορφώνονται με τις αρχές της καλής διακυβέρνησης) στον αθλητισμό;
- Ποιες άλλες ευθύνες έχουν για την κοινωνία;
- Εκπληρώνουν αυτές τις ευθύνες;

“Safeguarding and risk management football” (180 mins)

«Ποδόσφαιρο διασφάλισης και διαχείρισης κινδύνων» (180 λεπτά)

- Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (40 λεπτά).

Συζήτηση-Ερωτήσεις-Απαντήσεις (20 λεπτά)

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες (10 λεπτά).

Βήμα 2: Κατά τη διάρκεια του πρώτου γύρου οι συμμετέχοντες θα παίξουν έναν ποδοσφαιρικό αγώνα με κανονικούς κανόνες (30 λεπτά). Ο στόχος είναι να παίξετε το παιχνίδι και να κερδίσετε.

Διάλειμμα για ξεκούραση, ανανέωση και συζήτηση για μια καλύτερη στρατηγική ομάδας (5 λεπτά).

Βήμα 3: Ο Εκπαιδευτής θα εισαγάγει έναν νέο κανόνα και κάρτες ρόλων.

Κάθε παίκτης παίρνει μια κάρτα ρόλων. Έχουν 5 λεπτά για να φανταστούν πώς θα ήταν αυτό το άτομο, τι συναισθήματα θα είχε, πώς θα έπαιζε, ποια ζωή θα είχε κλπ. Το παιχνίδι ξεκινά ταυτόχρονα και στις δύο πλευρές του γηπέδου. Ο στόχος είναι να παίξουν το παιχνίδι και να κερδίσουν. Κάθε λεπτό ο Εκπαιδευτής φωνάζει ένα από τα σημάδια της προστασίας και της διαχείρισης κινδύνων (εκφοβισμός, σεξουαλική εκμετάλλευση, καταγγελίες κατά προσωπικού, σωματική κακοποίηση, σεξουαλική κακοποίηση, συναισθηματική ή ψυχολογική κακοποίηση, οικονομική ή υλική εκμετάλλευση, παραμέληση κ.λπ.) ή ένα από τα σημάδια καλής διαφύλαξης και διαχείρισης κινδύνων (ανάπτυξη και εφαρμογή κατάλληλης πολιτικής και διαδικασιών, εφαρμογή ασφαλέστερων πρακτικών πρόσληψης, παροχή πληροφοριών και κατάρτισης, ανταπόκριση σε ανησυχίες και ισχυρισμούς όπου προκύπτουν, παρακολούθηση κ.λπ.)

ΚΑΡΤΕΣ ΡΟΛΟΥ

- Είστε ένας αθλητικός σύλλογος που αναπτύσσει και εφαρμόζει μια κατάλληλη πολιτική και διαδικασίες σχετικά με την προστασία και τη διαχείριση κινδύνων - ο στόχος σας μετρά για 3 στόχους.

- Είστε ένας αθλητικός σύλλογος που αναπτύσσει και εφαρμόζει ένα σχετικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα διασφάλισης που δίνει στις γνώσεις και τις δεξιότητες στο προσωπικό και τους αθλητές σας τη δυνατότητα να αναγνωρίζουν σημάδια κακοποίησης, παραμέλησης ή ακατάλληλης συμπεριφοράς - ο στόχος σας μετράει για 2 γκολ.

- Είστε ένας αθλητικός σύλλογος που πιστεύει ότι η ασφάλεια είναι απαραίτητη και έχει γραπτή μορφή πολιτικής προστασίας - παίξτε όπως συνήθως.

- Είστε ένας αθλητικός σύλλογος που δεν έχει γραπτή μορφή πολιτικής προστασίας - καθίστε στο έδαφος και "παγώστε" στο παιχνίδι για 10 δευτερόλεπτα.

- Είστε αθλητικός σύλλογος που δεν έχει καμία πολιτική ή διαδικασίες σχετικά με την προστασία και τη διαχείριση κινδύνων - "παγώστε" για 25 δευτερόλεπτα.

- Παρατηρείτε σημάδια κακοποίησης, παραμέλησης ή ακατάλληλης συμπεριφοράς, αλλά δεν κάνετε καμία ενέργεια για να το σταματήσετε - όταν ακούτε ένα από αυτά, συνεχίστε το παιχνίδι με ένα μόνο πόδι (κινήσεις που πηδούν με το ένα πόδι).

Μετά την επεξήγηση οι συμμετέχοντες θα παίξουν τον δεύτερο αγώνα (30 λεπτά).

Βήμα 4: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνεδρία ενημέρωσης με τους εκπαιδευόμενους (30 λεπτά).

Ερωτήσεις για Συζήτηση:

1. Πώς πήγε το παιχνίδι; Τι συνέβη?
2. Υπήρχε σημαντικό πρόβλημα ή σύγκρουση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
3. Πώς ένιωσες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
4. Τι πιστεύετε για τον ρόλο σας (στην κάρτα ρόλων);
5. Ποια συνάφεια βλέπετε στην καλή κυβέρνηση σε θέματα αθλητισμού;
6. Τι έμαθες?

Βήμα 5: Ο Εκπαιδευτής θα διαχειριστεί ένα ερωτηματολόγιο γρήγορης αξιολόγησης που σχετίζεται με το εργαστήριο, προκειμένου οι συμμετέχοντες να παρέχουν σχόλια σχετικά με την αποτελεσματικότητα και την εφαρμογή του (15 λεπτά)

“The power of Good Governance in Sport“ (180 mins)

- Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει την παρουσίαση Power Point που έχει προετοιμαστεί εκ των προτέρων (40 λεπτά).

Συζήτηση-Ερωτήσεις-Απαντήσεις (20 λεπτά)

Βήμα 1: Ο Εκπαιδευτής θα παρουσιάσει το εργαστήριο και θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε δύο ομάδες (10 λεπτά).

Κάθε ομάδα θα πρέπει να δημιουργήσει μια εκστρατεία προώθησης καλής διακυβέρνησης (good governance) στον αθλητισμό μέσω ενός αθλητικού γεγονότος:

Ομάδα 1 – Εκστρατεία αμπάνια προώθησης καλής διακυβέρνησης (good governance) στον αθλητισμό μέσω ενός αθλητικού γεγονότος σε τοπικό επίπεδο, χρησιμοποιώντας τη μεθοδολογία ETS.

Ομάδα 2 - εκστρατεία προώθησης καλής διακυβέρνησης (good governance) στον αθλητισμό μέσω αθλητικής εκδήλωσης σε εθνικό επίπεδο, χρησιμοποιώντας τη μεθοδολογία ETS.

Βήμα 2: Σε κάθε ομάδα θα δοθεί ένα χαρτί flipchart, στυλό, μπάλες, διαφορετικός αθλητικός εξοπλισμός και θα πρέπει να προετοιμάσουν την εκστρατεία. Κάθε εκστρατεία πρέπει να περιλαμβάνει - όνομα, σύνθημα, χώρο, διάρκεια, αφίσα, φυλλάδιο, υπεύθυνα πρόσωπα, συνεργάτες μέσων, επιχειρησιακές μονάδες (logistics, διαφήμιση, χρηματοδότηση, λογιστική κ.λπ.), λογότυπο,

Κάθε Εκστρατεία πρέπει να περιλαμβάνει - όνομα οργανισμού, όνομα καμπάνιας, σύνθημα, χώρο, διάρκεια, αφίσα, φυλλάδιο, υπεύθυνα πρόσωπα, συνεργάτες μέσων, επιχειρησιακές μονάδες (logistics, διαφήμιση, χρηματοδότηση, λογιστική κ.λπ.), λογότυπο, ημερομηνία και ώρα του αθλητισμού εκδήλωση, τύπος αθλητικού γεγονότος, ομάδα στόχου, πρόσωπο καμπάνιας Η εκστρατεία και το αθλητικό γεγονός πρέπει να σέβονται όλες τις αρχές της καλής διακυβέρνησης) στον αθλητισμό (60 λεπτά).

Βήμα 3: Κάθε ομάδα θα έχει την ευκαιρία να κάνει μια σύντομη παρουσίαση και μια επίδειξη καλώντας τους συμμετέχοντες από άλλες ομάδες να συμμετάσχουν στην αθλητική εκδήλωση (30 λεπτά).

Βήμα 4: Ο Εκπαιδευτής θα οδηγήσει μια συνεδρία συζήτησης με τους συμμετέχοντες (20 λεπτά).

Ερωτήσεις προς Συζήτηση:

- Τι συνέβη κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου;
- Σας άρεσαν οι Εκστρατείες σας;
- Τι σου άρεσε;

	<ul style="list-style-type: none"> - Τι δεν σου άρεσε; - Πώς ένιωσες σε αυτό το εργαστήριο; - Ποιες ήταν οι αδυναμίες της στρατηγικής σας; - Τι θα άλλαζες για την καμπάνια σου; - Έχουν συμπεριληφθεί όλες οι αρχές της καλής διακυβέρνησης) στις καμπάνιες σας;
<p>Εθνικές Αναπροσαρμο γές</p>	<p><u>Γνωστικός Τομέας:</u> Απαιτήσεις εθνικής διακυβέρνησης για τον αθλητισμό Δεν απαιτείται;</p> <p>Διασφάλιση και διαχείριση κινδύνων Δεν απαιτείται;</p> <p>Ανάπτυξη στρατηγικής Δεν απαιτείται;</p> <p><u>- Δεξιότητες:</u> Ανάπτυξη καλής διακυβέρνησης στον κοινοτικό αθλητισμό Δεν απαιτείται;</p> <p>Επικοινωνίες εντός δομών διακυβέρνησης Δεν απαιτείται;</p> <p>Διαχείριση χρόνου και ανάθεση Δεν απαιτείται;</p> <p><u>- Ικανότητες:</u> Πρωώθηση της καλής διακυβέρνησης και της ισότητας Δεν απαιτείται;</p> <p>Ανάπτυξη κατάλληλων δομών διακυβέρνησης Δεν απαιτείται;</p> <p>Επικοινωνία με τα ενδιαφερόμενα μέρη Δεν απαιτείται.</p>

Disclaimer

Τα αποτελέσματα αυτής της έρευνας αποτελούν ένα από τα παραδοτέα του έργου “Project Curricular Pathways for Migrants’ Empowerment through Sport (CPMES)” υπό τη διαχείριση της ΜΚΟ VAGANTI, που συγχρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Erasmus + της Ευρωπαϊκής Ένωσης.

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Για οποιοδήποτε σχόλιο σχετικά με αυτήν την έκθεση, επικοινωνήστε με την ΜΚΟ Mine Vaganti: President@minevaganti.org

Σε αυτήν την Έκθεση έχουν χρησιμοποιηθεί δημόσιοι πόροι και πληροφορίες. Επιτρέπεται η αναπαραγωγή με την προϋπόθεση ότι η πηγή αναγνωρίζεται.

© CPMES, MINE VAGANTI NGO, 2020

