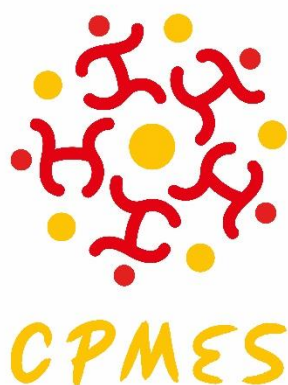




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



IO4 ETS utbildningsformat för operatörer av sporthantering



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

Förord

"Curricular Pathways for Migrants Empowerment Through Sport" (CPMES) fokuserar på att använda metodiken för Education Through Sport (ETS) som ett medel för uppskolning och läroplanförbättring av idrottscoacher och tränare som arbetar i fältet med missgynnade målgrupper med migrantbakgrund i perspektivet att främja integration och lika möjligheter i såväl som genom idrott för migranter.

Som framgår av den specifika studien "Racism and Discrimination in the Context of Migration in Europe" (2016) av European Network Against Racism (ENAR), är dynamiken för social utslagning av migranter för en stor andel inbyggd av metoder för rasistisk diskriminering / stereotyp (även eskalerande i våldsamma attacker), ineffektiv integrationspolitik och metoder för diskriminering vid rekrytering på arbetsmarknaden.

Inom det specifika idrottsområdet är underrepresentationen av migranter särskilt uppenbar och utmanande när de utesluts från myndighetspositioner och från övergripande representation i positioner som inte spelar (se inkludering av migranter i och genom idrott. En guide till god praxis, 2012).

EU: s politiska dokument understryker sportens relevans som en agent för social inkludering för migrantmål, samtidigt som man betonar sportens relevans som en agent för entreprenörsengagemang (Entrepreneurship in Sport).

EU: s "vitbok om idrott" (2007) understryker att "idrotten ger ett viktigt bidrag till ekonomisk och social sammanhållning och mer integrerade samhällen" och samtidigt ger ett viktigt bidrag till att underlätta "integrationen i samhället för migranter och personer av utländskt ursprung".

Europeiska kommissionens meddelande om att utveckla den europeiska dimensionen inom idrott "(2011) belyser sportens betydande bidrag till tillväxt och jobb, med mervärde och sysselsättningseffekter som överstiger de genomsnittliga tillväxttakterna.

Rapporten "Införande av migranter i och genom sport. En guide till god praxis" understryker också attraktionskraften hos migrantledda sportinitiativ (Migrant Sport Clubs) som verkligheter där migranter finner mer underlättat att engagera sig på grund av avsaknaden av kulturella och språkliga barriärer.

Ett viktigt mellansteg för att få ett ökat engagemang för migranter inom idrottsentreprenörskap är utvecklingen av den nödvändiga metodologiska kapaciteten för den stora publik av operatörer (Sport Coaches and Trainers) som arbetar med de ultimata migrantmålen genom Sportmetoder för dem att kunna förmedla de olika uppsättningarna av entreprenörsattityder, färdigheter och instrument som komponerar profilen för en idrottsföretagare.

ETS är en meningsfull kombination mellan sport och icke-formell utbildning (NFE) -metoder som extrapolerar och anpassar både fysiska och specifika idrottsövningar för att ge ett starkt livslångt lärandeutfall, anpassat till samhällets behov och de specifika utbildningsmålen som eftersträvas.

"ETS Training Format for Sports Management Operators" är inriktat på professionell kompetens av sportoperatörer (tränare och tränare) inom det specifika området för att utveckla Sport Managers-profiler hos migranter.



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

Innehållsförteckning

Metodisk ram.....	4
I. ETS-utbildningsformat för operatörer av sportschefer.....	4
II. Metodiken: Utbildning genom idrott (ETS) - Principer och metod.....	4
II.I Anställning inom idrott.....	5
II.II Nyckelbegrepp.....	6
III. Träningsformat.....	7
IV. Varning.....	59

Metodisk ram

I. ETS-utbildningsformat för operatörer av sportschefer

Det här dokumentet består av ett träningsformat baserat på metodiken för utbildning genom idrott (ETS) utvecklad under samarbetsinsatser från partnererna i Erasmus Plus Collaborative Partnership Sport-projektet "Curricular Pathways for Migrants Empowerment through Sport". Under det övergripande målet att främja inkludering av migranter i responsibility position inom idrottsområdet, utbildningsformatet - utformat som en handbok uppdelat i specifika temamoduler - riktar sig till aktiva sportoperatörer (tränare och tränare) som påstår att sätta de metodologiska grunderna för att ge den sistnämnda som lärare som gör det möjligt för intresserade migranter att förvärva kunskapen, Sport Managers kompetens och kompetens. Som utbildningsresurs utformas träningsformatet med tanke på anpassningsförmåga och påverkar i olika sektorer av sportintressenter och icke-formella intressenter för lärande som ett format för allmän tillämpbarhet (över länder och sektorer) som är öppna för integration i befintliga program för utveckling av sportledare. .

Metodiken: Utbildning genom idrott (ETS) - Principer och metoder

Sport har varit en viktig aspekt av det civila livet sedan många decennier och har blivit allt viktigare utvecklingspolitiken för stater och intressenter. Användningen av idrott för att utbilda, dela värderingar och hjälpa mottagarna att få självförtroende och förmågor har officiellt erkänts av FN 1993 med erkännandet om den olympiska rörelsens roll att bygga en fredlig och bättre värld genom att utbilda världens ungdomar genom sport och kultur (FN: s generalförsamling A / RES / 48/10). Följt av inrättandet av FN: s kontor för idrott för social utveckling (UNOSDP) 2001 och av en serie resolutioner antagna av alla FN: s medlemsstater sedan 2003, som det internationella idrottsåret och idrottsdagen, har sportens potential varit erkänd. Detta erkännande var viktigt för att först nå millenniemålen (MDG) och senare målen för hållbar utveckling (SDG) 1 Detta erkännande av en av världens högsta myndigheter, FN, har påverkat staternas politik med en nytt perspektiv för beslutsfattarna och nya möjligheter att göra idrotten mer inkluderande och mer tillgängliga genom konceptet "gräsrotsport". Detta koncept växer upp i EU: s politik för att underlätta deltagande av alla i fysiska aktiviteter utan att skilja deltagarnas förmåga att säkerställa en sammanhållning och överföring av värden. Det är baserat på sportaktiviteter och deras fritidsaspekt utan att be deltagaren att tävla. Även om idrottsramen har byggts i en konkurrensstruktur med huvudmålet för idrottare att vinna och bryta rekord, utvecklar detta inkluderande koncept nya aspekter av idrotten och belyser nya resultat som bygger broar mellan samhällen och säkerställer freden i postkonflikter zoner och integrera och ge en roll till uteslutna samhällen (Coalter, 2017).

Denna uppfattning om Sport för social utveckling främjar en skala som säkerställer välbefinnande och integration av alla med tonvikt på missgynnade och marginaliserade befolkningar. Det inkluderar missgynnade personer som står inför ekonomiska, geografiska eller kulturella svårigheter för att integrera samhället; därför försöker intressenter att hitta lösningar för att säkerställa en bättre balans för att integrera dem i befintliga samhällen. Denna utmaning är en av EU: s största frågor på grund av det stora inflödet av nykomlingar över hela Europa, mestadels i Grekland, Spanien och Italien. Den demografiska effekten i de olika medlemsländerna är märkbar och påverkar Europas funktion med vissa anpassningar som behövs: Tyskland var värd till exempel 669 408 flyktingar 2016. (Refugee World Bank, 2018) Det europeiska svaret på denna situation är inte bara kopplat till kapaciteten att vara värd för flyktingarna men också om att ge dem en chans att integreras i de lokala samhällena som aktiva medborgare, att utveckla relationer, hitta ett arbete och skapa solidaritet med invånarna. Myndigheternas arbete, efter att ha varit värd för flyktingarna, är deras integration i den lokala och ekonomiska strukturen för att bygga en sammanhållning i lokala samhällen med flyktingar. Dessa möjligheter att låta och hjälpa dem att integrera samhället är kopplade till den lokala politiken och intressenter som finns i lokala områden och sport är ett av verktygen som kan säkerställa en god integration och där de kan hitta inspiration och förebilder.

Under de senaste åren har det ökat intresset för att använda idrotten som en mekanism för att stödja integrationen av migranter och asylsökande. Detta återspeglas i en rad initiativ och program i medlemsstaterna, oavsett om de är organiserade och drivs av stödorganisationer för migranter och asylsökande, lokala samhällsorganisationer, idrottsorganisationer eller representativa organ för särskild idrott. De potentiella fördelarna med sådana tillvägagångssätt är tydliga.

På många sätt representerar sport ett "universellt språk", som kan överskrida sociala, kulturella och nationella gränser. Det kan också ge ett unikt sätt att föra samman nyanlända och deras värdsamhällen.

Projekt som syftar till att stödja integrationen av migranter och asylsökande genom idrott kan ta många former, från organisationer som driver idrottsdagar i lokalsamhället, med en rad idrottsaktiviteter inblandade, till mer strukturerade tillvägagångssätt som utveckling av lokala fotbollsligor där migranter ingår, lokala och blandade lag. På samma sätt har användningen av idrotten främjats genom en rad transnationella projekt och nätverk i hela Europa, av vilka många finansieras och organiseras genom Europeiska kommissionens program som Erasmus +.

De senaste åren har man sett en betydande ökning av antalet ungdomsprogram som bygger på tron att idrottsdeltagande kan öka personlig utveckling och eliminera problem. Tyvärr är det helt enkelt att spela sport inte att ungdomar kommer att lära sig färdigheterna och utveckla attityder som kommer att förbereda dem för produktiva framtider. Det finns dock alltmer bevis på att om idrott är strukturerat på rätt sätt och ungdomar omges av utbildade vårdande vuxna mentorer, är det mer troligt att positiv ungdomsutveckling inträffar. Följande avsnitt beskriver en teoretisk baserad och empiriskt stödd ram för utveckling av idrottsprogram som kan främja positiv psykosocial utveckling hos ungdomar.

II.1 Anställning inom sport In 2018, 1.76 million people worked in the field of sport in the EU-28: more than half are men (55%), a percentage in line with total employment (see Table 1). People in the age group 15-29 make up 38 % of the total employed in sport, more than double the share in overall employment, while the 30-64 age group accounted for almost 60 % (20 % less than the share for the total employment). Around 46 % of persons employed in sport have a medium educational attainment level (ISCED levels 3-4), 38 % have a high level (ISCED 5-8) and 16 % have a low level (at most ISCED level 2); these percentages are close to the proportions observed for overall employment.

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, lfsa_egan and lfsa_egaed)

Mellan 2013 och 2018 ökade sysselsättningen inom idrotten med 3,2% i termer av [annual average growth rate \(AAGR\)](#), i jämförelse med 1,4% för den totala sysselsättningen. De största ökningarna i EU: s medlemsstater observerades i Grekland (AAGR +17%), Kroatien (AAGR +16%) och Lettland (AAGR +12%), medan bara fyra länder hade en negativ trend i deras AAGR: Österrike (- 1,4%), Frankrike (-2,9%, notera att det är ett seriestopp), Slovakien (-3,6%) och Rumänien (-5,2%).

n 2018 representerade sysselsättningen inom idrott 0,8% av EU: s totala sysselsättning, från 0,1% i Rumänien till 1,7% i Sverige. För majoriteten av EU: s medlemsstater nådde andelen idrottsanställningar maximalt 1%. utöver Sverige, endast i Storbritannien, Finland, Irland och Spanien, översteg denna andel 1%.

Jämfört med den totala sysselsättningen svarade jobb inom idrott fortfarande för relativt små andelar men sportens bidrag växte stadigt. Mellan 2013 och 2018 ökade sportens bidrag till den totala sysselsättningen något i nästan alla medlemsstater och på EU-nivå steg det från 0,7% till 0,8%.



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

Med tanke på utbildningsbakgrunden för personer som är anställda inom idrott i EU 2018, hade 38% avslutat högskoleutbildning. Denna siffra var något högre än andelen högskoleexamen i total sysselsättning (35%). I fyra EU-medlemsstater var hälften eller fler av de som arbetar med idrott avancerade examina: dessa länder är Cypern (76%), Litauen (65%), Grekland (57%) och Spanien (52%). I jämförelse med den totala sysselsättningen hade Portugal den högsta andelen högskoleexamen med 1,7-procent, följt av Cypern (1,6) och Grekland och Litauen (1,5). Däremot rapporterade Danmark en andel högskoleutbildade anställda inom idrotten på 20%, nästan hälften av den andel som observerades i den totala sysselsättningen (36%). I ytterligare åtta medlemsstater var andelen högskoleexamen inom idrottsanställning lägre än den totala sysselsättningen (Eurostat, 2019).

II. II Key Concepts

Sport för social utveckling: "Sport är ett kraftfullt verktyg för att stärka sociala band och nätverk och främja ideal för fred, broderskap, solidaritet, icke-våld, tolerans och rättvisa. Att ta itu med problem i situationer efter konflikt kan lättas eftersom idrott har förmågan att föra samman människor" (UNESCO, 2000).

Icke-formell utbildning: "Utbildningsaktivitet som inte är strukturerad och äger rum utanför det formella systemet. Icke-formell utbildning täcker två ganska olika verkligheter: å ena sidan utbildningsverksamhet som deltar utanför det formella utbildningssystemet (till exempel en föreläsning om sociala rättigheter organiserad av en facklig organisation) och å andra sidan den erfarenhet som uppnåtts medan man utövar ansvar i ett frivilligt organisation (till exempel att vara styrelseledamot i en miljöskyddsorganisation)" (Europarådet, 1999).

Education through Sport (ETS): "ETS is a non-formal pedagogiskt tillvägagångssätt som arbetar med sport och fysiska aktiviteter och som hänvisar till utvecklingen av nyckelkompetenser för individer och grupper för att bidra till personlig utveckling och hållbar social transformation" (ISCA, 2013).

Grassroots sport: "Täcker alla idrottsgrenar som utövas av icke-professionella och organiserade på nationell nivå genom nationella idrottsförbund. I ovanstående definition av "gräsrotsport" är "icke-yrkesverksamma" individer som varken ägnade större delen av sin tid på att utöva sport, eller inte tar större delen av sina intäkter från idrottsutövningen. Ändå omfattar utövandet av gräsrotsport amatörtävlingar" (Europeiska unionen, 2011).

De hållbara utvecklingsmålen skapades 2015 efter att ha genomfört tusenårsmålen och ger en gemensam ram för alla stater och institutioner i världen för att hitta lösningar för de viktigaste frågorna om mänskligheten. Det finns 17 huvudmål som rangordnas i sin ordning av deras betydelse relaterade till valet av medlemsländerna och de består av FN: s prioritering, vilket innebär att deras politik är kopplad till dessa mål för att förbättra och om möjligt, lösa dessa frågor. I ingressen till UNGA (FN: s globala agenda) betonas att SDG: er är avsedda att vara "integrerade och odelbara och balansera de tre dimensionerna i hållbar utveckling: den ekonomiska sociala och miljömässiga" (UNGA 2015, ingress 1).

Detta mål för att lösa eller minska alla dessa frågor kallas också 2030-agendan, 2030 som representerar den tidsfrist som fastställts av alla medlemsländerna. För att nå de mål som beskrivs av FN finns olika verktyg tillgängliga och olika strategier antas. Ett av dessa verktyg är sport som mer och mer erkänns som användbart och kraftfullt för att lyckas och förbättra de mänskliga förhållandena över hela världen. Detta verktyg har använts och lyfts fram av FN genom FN: s kontor för idrott för utveckling och fred (UNOSDP) och med anställning av en speciell rådgivare, Wilfried Lemke, för att leda FN: s åtgärder inom idrottsområdet. Detta kontor stängdes i maj 2017 (se del 4.4). Samtliga projekt och deltagande på detta kontor var kopplade till målen för hållbar utveckling och hjälpte staterna att utveckla sportpolitiken kopplade till SDG: erna. Denna användning av idrott som ett verktyg för att säkerställa utvecklingsmål belyser idrottskraften inom området social utveckling. Idrott är idag erkänt, förespråk och stött av FN som ett viktigt bidrag för att nå sina mål som nämns i 2030-agendan:

Sport är också en viktig möjliggörare för hållbar utveckling. Vi erkänner sportens växande bidrag till förverkligandet av utveckling och fred i dess främjande av tolerans och respekt och de bidrag som den gör för att stärka kvinnor och ungdomar, individer och samhällen samt till hälsa, utbildning och social integration. (Agenda 2030 för hållbar utveckling A / RES / 70/1, punkt 37).

Förklaringen om Berlin 2013 (UNESCO) och översynen av fysisk aktivitet och idrott 2015 (UNESCO) visar hur viktigt staterna har gett för att främja idrott för social integration.

SDG och dessa beslut som fattades av de viktigaste europeiska beslutsfattarna var till hjälp för att utveckla engagemanget och skapandet av icke-statliga organisationer som levererar sportbaserade aktiviteter i olika skalor och omfattningar. Det var ett sätt att uppmuntra potentiella ledare att starta nya initiativ med sport som ett verktyg för att nå sina mål. Den globala politiken relaterad till sport inklusive dess inflytande används för alla mål som ett innovativt verktyg för att nå nya sektorer och inte bara idrottsområdet. Denna nya idé om att använda sport på andra områden än

Curricular Pathways for Migrants' Empowerment through Sport (CPMES)

602975-EPP-1-2018-1-IT-SPO-SCP

idrott kallas "Plus sport", den inkluderar organisationer som arbetar med sport som ett verktyg för att få resultat i sina mål utan sportlänk. Sport är för dem ett sätt att uppnå sina mål men är inte det slutliga syftet med deras engagemang. På den andra sidan arbetar organisationer som UNOSDP med "Sport Plus" -metodik som syftar till att arbeta för att underlätta tillgången till idrott och undervisa om färdigheter om hälsa, utbildning. (Coalter, 2007).

Det finns minst två scenarier: (1) professionell expertis kan förbättra kvaliteten på klubbens idrottsaktiviteter och administration, vilket leder till en bättre fungerande organisation eller (2) genom föreningens deltagande i integrationsprojekt som ger specifikt ekonomiskt stöd, expertkunskap kanske får större betydelse än tidigare, vilket leder till konflikter mellan klubbens professionella och frivilliga personal (Seippel 2010, p. 206).

Ett sådant exempel är European Sport Inclusion Network (ESPIN), bestående av icke-statliga organisationer och stora idrottsorganisationer från över sju medlemsstater som har producerat en rad resultat inklusive en mycket användbar guide för god praxis. Ett annat är ett tvåårigt transnationellt EU-idrottsprojekt som stöds genom kommissionens Grundtvig-program, med titeln MATCH. Som beskrivningen av MATCH visar, indikerar detta hur samarbete kan baseras på att föra de som är involverade i coaching och organisera idrott för att dela idéer och utveckla nya strategier för migrantintegration.

III. Training Format

Träningsram	
Aim	Utbildningen är baserad på utbildning genom sportmetodik och riktad till sportoperatörer (Tränare och tränare) inom det specifika området för att utveckla Sport Managers-profiler hos migranter.
Målgrupp	Primärt mål: <ul style="list-style-type: none"> • • Sportbussar; • • Sporttränare.
Varaktighet	7 dagar
moduler	Träningsmoduler: <ul style="list-style-type: none"> • Introduktion. • 1 administration och personalresurser inom idrott. • 2 coaching och mentorskap. • 3 digitala färdigheter för sportchefer. • 4 ledning av sportevenemang. • 5 Marknadsföring och kommunikation inom idrottsområdet. • 6 strategier och mekanismer för finansiell hållbarhet för idrottsorganisationer. • • 7 God styrning.

Introduktion

Översikt	I denna modul kommer eleverna att lära känna varandra och förstå projektets huvudmål och utbildningens specifika mål. I den andra delen kommer eleverna att göra en förhandsbedömning av sina kunskaper, färdigheter och kompetenser och kommer att introduceras i utbildningsmetodiken.
Typologi	- Teoretisk. - Praktisk.
Tidsram	- Varaktighet: 3 timmar.
metoder	- Verbal: muntlig presentation, diskussion - Praktiskt: att arbeta
Leveransinnehåll	Kunskapens innehåll: - Power Point-presentation av projektet som innehåller dess mål och specifika mål för utbildningen; - Självvärderingsverktyg; - Power Point-presentation av utbildning genom sport som också innehåller skillnaderna mellan utbildning för sport, efter sport och genom sport;
Lärningskontroll / utvärdering	I session nr 3 kommer eleverna att förse med ett självbedömningsverktyg (tillhandahållet i bilagan till handboken)
Sessionions List	- Team Building: "Volley Ball Name Game"; - Projektpresentation; - Elevernas förväntningar: "Förväntningar, oro och bidrag & självutvärdering"; - Introduktion till utbildning genom sportmetodik.
Material	Projektor, blädderblock och markörer, färgat post-it, vitbok, volleyboll, små filter.

Procedur	<p><u>“Volleyboll Namnspelel ”(60 min)</u></p> <p>Tränaren kommer att dela in eleverna i 4 lag med 4 personer. Varje team får en liten filt.</p> <p>regler:</p> <p>En medlem i ett lag säger sitt namn, det sändande landet, favoritsporten och ett ord som kan beskriva honom / henne.</p> <p>Då kastar laget volleyboll in i filten till ett annat lag som borde fånga det. När de fångar det måste de upprepa namnet, det sändande landet, favoritsporten och ordet som beskriver den föregående personen. Efter det kommer en medlem av laget att säga sitt namn, det sändande landet, favoritsporten och ett ord som kan beskriva honom / henne och igen kastar laget bollen i filten till en annan grupp. I detta fall bör medlemmarna upprepa informationen från båda tidigare personer och så vidare tills alla elever hade förändringen att presentera sig.<u>Project presentation (30 min)</u></p> <p>Steg 1 - Presentation: Tränaren presenterar projektet, dess syfte och specifika mål för utbildningen och dess agenda.</p> <p>Steg 2 - Frågor och svar: Eleverna kommer att ha detta specifika ögonblick att fråga några förklaringar om projektet och utbildningen.</p> <p><u>“Förväntningar, oro och bidrag och självutvärdering” (60 min)</u></p>
-----------------	---

	<p>Steg 1: Tränaren sätter 3 blädderblock på väggen - förväntningar - oro - bidrag och förklarar proceduren samt syftet med verkstaden (10 minuter).</p> <p>Steg 2: Tränaren kommer att be eleverna skriva efter det sina personliga förväntningar, bekymmer om träningen och hur de kan bidra genom sin erfarenhet (20 minuter).</p> <p>Steg 3: En debriefing session för varje blädderblock följer (30 minuter).</p> <p><u>“Presentation av utbildning genom sportmetodik” (30 min)</u></p> <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera metoden för utbildning genom sport samt att lyfta fram de viktigaste skillnaderna med utbildning för sport och av sport.</p> <p>Steg 2: Tränaren kommer att öppna debatten med fokus på frågan: hur kan vi anpassa ETS till migranternas behov?</p>
--	---

Modul 1 : Administration och personalresurser inom idrott	
Översikt	<p>Modulen kommer att fokusera på att förbereda operatören och deltagaren för arbete i samhällsbaserade inställningar. Operatören kan tydligt identifiera eventuella brister i befintlig utbildning och stödja deltagaren i att uppnå lärandemål för att förbättra framtida sysselsättningsmöjligheter inom Sport Management.</p>

Lärandemål	<p>- <u>Kunskapsområde:</u> Skyddskrav Förståelse för de skyddsföreskrifter som krävs för att leverera ETS till samhällsgrupper; Hälsa- och säkerhetslagstiftning Medvetenhet om hälsa- och säkerhetslagstiftning som är specifik för ETS-leverans i respektive land; Anställningsföreskrifter - jämlikhet och mångfald Förstå sysselsättningsreglerna i relation till jämlikhet och mångfald inom idrotten</p> <p>-<u>Färdighet:</u> Språk - värdlandet skriftligt och muntligt Förmåga att kommunicera på värdlandets språk med både skriftliga och muntliga färdigheter; Rekrytering och intervju Kan visa rekryterings- och intervjutekniker som är relevanta för en sportschefs roll; Presentation Kan presentera med olika tekniker för en mängd publik i formella och icke-formella miljöer.</p> <p>- <u>Kompetenser:</u> Förmåga att leda och motivera andra Erfarenhet av att leda och motivera grupper av personal eller volontärer; Hantera och organisera jaget Demonstration av god tidskontroll och förmåga att organisera arbetsbelastningen på lämpligt sätt Kommunikation med olika intressenter</p>
-------------------	--

	Förmågan att kommunicera med olika nivåer av kollega och intressenter med hjälp av lämpliga tekniker för den givna inställningen.
Typologi	- Teoretisk. - Praktisk.
Tidsram	- Varaktighet: 9 timmar.
Metoder	- Verbal: muntlig presentation, diskussion - Praktiskt: att arbeta
Leveransinnehåll	Kunskapens innehåll: - Powerpoint-presentation av skyddsföreskrifter som krävs för att leverera ETS till samhällsgrupper; - Powerpoint-presentation av hälso- och säkerhetslagstiftning som är specifik för ETS-leverans i respektive land; - Power point-presentation av anställningsregler i relation till jämlikhet och mångfald inom idrotten. Practical Content: Utbildning genom idrottsövningar som främjar inlärningsprocessen ("Språkbasket", "Rekrytera Dodgeball", "Ledande hockey" och "Kommunikationsfotboll").
Lärningskontroll / utvärdering	Tränaren kommer att administrera specifikt utvärderingsfrågeformulär efter slutet av varje workshop.
Sessionions List	<u>Kunskapsområde:</u> - Presentation om skyddsföreskrifter som krävs för att leverera ETS till samhällsgrupper följt av en fråga och frågor; - Presentation avseende hälso- och säkerhetslagstiftning som är specifikt för ETS-leverans i respektive land följt av en fråga & frågor; - Presentation av anställningsföreskrifter i relation till jämlikhet och mångfald inom idrotten följt av en fråga och frågor. <u>Färdighet:</u> - "Språkbasket"; - "Rekrytera Dodgeball". <u>kompetenser:</u> - "Ledande hockey" - "Kommunikationsfotboll"
Material:	Projektor, smörgåsar, korgboll, dodge boll, blädderblock, små papper, pennor, fälthockeysticks, två mål, fotboll
Procedur:	<u>Kunskapsområde</u> <u>"Presentation om skyddsföreskrifter som krävs för att leverera ETS till samhällsgrupper" (60 min)</u> Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min). Steg 2: Frågor och svar (30 min).

“Presentation avseende hälso- och säkerhetslagstiftning specifikt för ETS-leverans i respektive land ”(60 min).

Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).

Steg 2: Frågor och svar (30 min).

“Presentation av anställningsföreskrifter i relation till jämlikhet och mångfald inom idrotten ”(60 min).

Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).

Steg 2: Frågor och svar (30 min).

Färdighet

“Språkbasket ”

Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och dela deltagarna i två lag (5 min).

Steg 2: Under första omgången kommer eleverna att spela en basketmatch med normala regler (10 min).

Steg 3: Tränaren kommer att införa en ny regel: när ett lagpoäng får han ett litet papper med ett nyckelord relaterat till sportledningen sectoral language. Ordet kommer att finnas på nationellt språk. Teamet hittar sedan motsvarande ord på engelska i blädderblocket och bifogas bredvid det. Om laget väljer fel motsvarande ord räknas inte poängpoängen.

Efter förklaringen spelar eleverna den andra matchen (20 min).

Steg 4: För den tredje omgången, i stället för att ta emot nyckelord, kommer laget som gjorde poäng en mening relaterad till idrottshanteringssektorns språk. Meningen kommer att vara på det nationella språket och igen bör teamet bifoga det bredvid den motsvarande engelska meningen som är skriven i blädderblock. Om laget väljer fel motsvarande mening räknas inte poängen.

Efter att regeln införts spelar eleverna den tredje matchen (20 min).

Steg 5: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (20 min).

Frågor som ska användas:

- > Hur kände du dig i den här workshopen?
- > Vilken runda gillade du mest? Varför?
- > Var det svårt att matcha ordet och meningarna?
- > Kändes du frustrerad när du tappade poäng / poäng?
- > Vad är din uppfattning av sporthantering nu?

Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till workshopen för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).

“Rekrytera Dodgeball ”

Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och dela deltagarna i två lag (5 min).

Steg 2: Under första omgången kommer eleverna att spela en dodgeball-match med normala regler (5 min).

Steg 3: Tränaren kommer att införa en ny regel: alla medlemmar i båda lagen ska skapa en linje på sidan av dess respektive fält och bara en spelare per lag kommer att stanna kvar. Det kommer att finnas en på en match tills en av spelarna gör poäng. När en spelare gör poäng får han / hon gå i den andra

laglinjen och försöka rekrytera en lagmedlem på 40 sekunder. Om han / hon lyckas kommer medlemmen att sammanfoga sitt team.

Efter förklaringen spelar eleverna den andra matchen (20 min).

Steg 4: Lagen går tillbaka för att vara på linjen, men den här gången stannar två olika spelare ensamma på planen. Då introducerar tränaren en ny regel: den från föregående omgång är fortfarande giltig, men om ett lag som just rekryterade en spelare från motsatt laglinje, får en annan poäng, är det tillåtet att välja en spelare från sin egen linje. Spelarna i linjen kommer dock att ha 30 sekunder vardera för att övertyga rekryteraren (som är spelaren från motståndarlaget) att välja dem genom att utnyttja sina presentationsförmågor. I slutändan kommer rekryteraren att välja en spelare som kommer att gå med i fältet. Från och med nu äger det alltid växeln mellan rekryteringen av en spelare från motståndarlaget och ett av det egna laget. Efter att regeln införts spelar eleverna den tredje matchen (25 min).

Steg 5: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (20 min).

Frågor som ska användas:

- > Hur kände du dig i den här workshopen?
- > Vilken runda gillade du mest? Varför?
- > För rekryterarna: var det svårt att rekrytera spelare från motståndarlaget?
- > För de andra: kände du dig frustrerad när du försökte presentera dig själv som den bästa och inte valts ut?
- > Vad lärde du dig från den här workshopen?

Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till verkstaden för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).

kompetenser

“Ledande Hockey”

Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och dela deltagarna i två lag (5 min).

Steg 2: Under den första omgången kommer eleverna att spela en hockeymatch med normala regler (10 min).

Steg 3: Tränaren kommer att införa en ny regel: varje medlem får ett litet papper som innehåller en specifik roll som ska täckas. Tränaren kommer att lyfta fram det faktum att rollen bör hållas hemlig för de andra.

roller:

- Ledare: leda laget till segern (x3);
- Motivator: motivera teamet (x2);
- Contrarian: diskutera med dina lagkamrater om allt (x5).

Efter förklaringen spelar eleverna den andra matchen (20 min).

Steg 4: Tränaren tillåter varje lag att diskutera en vinnande strategi. Rollerna är fortfarande giltiga, men tränaren kommer att be varje lag att välja en kapten, som kommer att vara den enda som får instruktioner under den sista matchen (5 min).

Efter att strategin har beslutats och kaptenerna utsetts, kommer eleverna att spela den tredje matchen (15 min).

Steg 5: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (20 min).

Frågor som ska användas:

	<p>> Hur kände du dig i den här workshopen? > Vilken runda gillade du mest? Varför? > Vilken var din roll? Det var svårt att göra det? > Det var svårt att välja kapten? Hur tog du beslutet? > Vad lärde du dig från den här workshopen?</p> <p>Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till verkstaden för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).</p> <p><u>“Kommunikationsfotboll ”</u></p> <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och dela deltagarna i två lag (5 min). Steg 2: Under första omgången kommer eleverna att spela en fotbollsmatch med normala regler (10 min). Steg 3: Tränaren tillåter varje lag att diskutera en vinnande strategi, men tränaren kommer att sätta en ny regel: endast gester kan användas för att kommunicera (5 min). Efter att strategin har beslutats spelar eleverna den andra matchen (15 min). Steg 4: Tränaren tillåter varje lag att diskutera en vinnande strategi igen. denna gång är verbal kommunikation tillåten, men tränaren kommer att införa en ny regel: varje medlem får ett litet papper som innehåller en specifik roll som ska täckas. Tränaren kommer att lyfta fram det faktum att rollen bör hållas hemlig för de andra (5 min). Roller: - Motivator: motivera laget (x5); - Apatisk: följ inte strategin, du bryr dig inte om spelet (x3); - Dubbelkorsning: hjälp det andra laget, låt inte dina lagkamrater märka (x3); Efter att strategin har beslutats och de roller som ges, kommer eleverna att spela den tredje matchen (15 min). Steg 5: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (20 min). Frågor som ska användas: > Hur kände du dig i den här workshopen? > Vilken runda gillade du mest? Varför? > Vilken var din roll? Det var svårt att göra det? > Lyckades du hantera er utan ledare / kapten? > Vad lärde du dig från den här workshopen?</p> <p>Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till workshopen för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).</p>
<p>National Adaptations</p>	<p>- <u>Kunskapsområde:</u> Skydds krav Italien: Skydd av lagkrav. Hälsa- och säkerhetslagstiftning Bulgarien: Förståelse för migrantpopulationers hälsotillstånd i relation till medicinsk skydd och olyckor. Italien: Förståelse för byråkratiska system. Anställningsföreskrifter - jämlikhet och mångfald Bulgarien: Förståelse för anställningsrätten kring migrerande arbetstagare och deras status i värdlandet. Spanien: Kunskap om idrottslag.</p>

	<p>Italien: Förståelse för byråkratiska system och Förståelse för seder i det samhälle där verksamheten äger rum.</p> <p><u>-Färdighet:</u> Språk - världlandet skriftligt och muntligt Wales: Welsh Language compliance. Bulgarien: Ytterligare stöd för att lära sig bulgariska språk som behövs för målgrupper. Rekrytering och intervju Italien: Betydelsen av deltagande av alla samhällsaktörer. Presentation Italien: Betydelsen av användning av icke-verbala kommunikationsförmågor.</p> <p><u>- Kompetenser:</u> Förmåga att leda och motivera andra Inte nödvändig. Hantera och organisera jaget Inte nödvändig. Kommunikation med olika intressenter Inte nödvändig. Inte nödvändig.</p>
--	---

Modul 2: Coaching och mentorskap	
Översikt	<p>Modulen kommer att fokusera på att ge deltagarna användbara verktyg för ledande grupper. Genom mentorskap och coachningstekniker kommer deltagarna att få effektiva sätt att hantera grupper och dela huvudförhållandedynamiken inom gräsrotsport och frivilligarbete.</p>

Lärandemål	<p>- <u>Kunskapsområde:</u> <i>Fundamentals of Sport (Inclusive)</i> Kunskap om coaching och mentorskap i idrotten och utveckling av inkluderande idrotts-sessioner</p> <p><i>Grassroots Sports Coaching</i> Förståelse för gräsrotsportcoaching och de involverade utvecklingsstrukturerna</p> <p><i>Ledarskap och volontärarbete</i> Medvetenhet om ledarskap och volontärvägar som finns tillgängliga för individer och grupper inom sportsektorn</p> <p>-<u>Färdighet:</u> <i>Kommunikation i coaching och mentorinställningar</i> Kunna kommunicera till en rad deltagare i idrottsmiljön med hjälp av ljudcoaching och mentorteknik.</p> <p><i>Ledarskap för grupper i olika befolkningar</i> Kan visa förmågan att leda olika grupper av deltagare med empati för individens och gruppens specifika krav;</p> <p><i>Digital kommunikation</i> Kunskaper i användning av teknik och plattformar för digital kommunikation - e-post, mobil, sociala medier.</p>
-------------------	--

	<p>- <u>Kompetenser:</u> Lead coaching sessioner Säker på ledande sportcoachingsessioner i en rad gräsrotsportinställningar; Mentor aspirantbussar och chefer Demonstrera framgångsrik mentorskap av blivande tränare och chefer i idrottsmiljöer; Utveckla och leda inkluderande sportsessioner Erfarenhet av att anpassa leverans i sportträningssessioner för att skapa fler inkluderande möjligheter.</p>
Typologi	<p>- Teoretiskt. - Praktiskt.</p>
Tidsram	<p>- Varaktighet: 9 timmar.</p>
metoder	<p>- Verbal: muntlig presentation, diskussion - Praktiskt: att arbeta</p>
Leveransinnehåll	<p>Kunskapens innehåll:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Power point-presentation angående coaching och mentorskap: roller, ansvar och mål; - Powerpoint-presentation av ledarskap och huvudgrupper och relationsdynamik - Powerpoint-presentation av aktiviteter som volontärarbete och social integration - Hur man har en motiverad personal och använder digital kommunikation <p>Praktiskt innehåll: Utbildning genom idrottsövningar som främjar inlärningsprocessen ("monteringslinje", "den blinda ormen", "stopp och gå" och "handboll hela väggen")</p>
Lärningskontroll / utvärdering	<p>Tränaren kommer att administrera specifikt utvärderingsfrågeformulär efter slutet av varje workshop.</p>
Sessionions List	<p><u>Kunskapsområde:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentation av coaching och mentorskap: roller, ansvar och mål; - Presentation avseende ledarskap och huvudgrupper och relationsdynamik - Presentation avseende volontärarbete och social integration. <p>Hur man har en motiverad personal och hur man använder digitala kommunikationskanaler.</p> <p><u>Färdighets</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Löpande band" - "Den blinda ormen" <p><u>Kompetenser</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Stoppa och gå" - "Handboll hela väggen".
Material	<p>Projektor, post-it, dodgeball, haklappar, ögonlappar, blädderblock, pennor, markörer, små lakan, två hinder, cirklar, mattor, kottar.</p>



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

Procedur	<u>Kunskapsområde</u>
-----------------	------------------------------



	<p><u>"Presentation angående coaching och mentorskap: roller, ansvar och mål"</u> <u>(60 min).</u> <u>Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).</u> <u>Steg 2: Frågor och svar (30 min).</u></p> <p><u>"Presentation avseende ledarskap och huvudgrupper och relationsdynamik"</u> <u>(60 min).</u> <u>Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).</u> <u>Steg 2: Frågor och svar (30 min).</u></p> <p>"Presentation avseende volontärarbete och social integration.</p>
--	--

Hur man har en motiverad personal och hur man använder digitala kommunikationskanaler ”(60 min).

Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).

Steg 2: Frågor och svar (30 min).

Färdighet

“Monteringslinje” (90 min).

Steg 1: Tränaren ber dem som vill vara en observatör som kommer att förbli utanför aktiviteten och dela upp resten av gruppen i trio.

Steg 2: Varje trio måste bestå av en byggare, en löpare och en tittare. Varje trio väljer självständigt hur de ska få olika roller

Steg 3: Titterna går till gymmet där tränaren redan har förberett fältet med många spridda material; deras mål är att få byggaren att rita det de ser på planen.

Byggarna flyttar i ett annat rum, minst 20 m långt, där de måste rita vad löpare kommer att berätta.

Löparna kommer att behöva ta meddelandet från titterna till byggare.

Steg 4: De kommer att ha 30 minuter att nå sitt mål.

Steg 5: Tränaren kommer att leda en debriefing session. (20 min).

Frågor som ska användas:

> Hur kände du dig i den här workshopen?

> Vilket var det svåraste att göra? Varför?

> Hur kände du dig i din roll?

> Vilka är de största utmaningarna när det gäller kommunikation och lyssnande?

I slutet kommer observatören att dela det som har kommit ut genom att observera från utsidan.

Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till verkstaden för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).

“Blind Snake” (90 min)

Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och dela deltagarna i 2 eller 3 grupper

Steg 2: varje grupp skapar en linje (som en orm) enligt ett enkelt spår. Alla medlemmar, i linjerna måste vara blindvikta; förutom en som kommer att vara guide / ledare

Steg 3: tränaren förklarar den första omgången. Ledaren kommer att behöva leda "Blind Snake" genom spåret utan att prata och bara genom att röra vid den första linjen

Steg 4: Guiden ändras. Tränaren förklarar den andra omgången. Guiden måste leda den blinda ormen genom banan utan att kunna röra utan bara använda sin röst istället.

Steg 5: ledaren byter igen. Tränaren förklarar igen den tredje omgången där guiden måste leda den blinda ormen genom banan utan att prata, men bara vidröra den sista personen i raden.

Steg 6: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (20 min).

Frågor som ska användas:

- > Hur kände du dig i den här workshopen?
- > Hur kände du dig som ledare? Hur kände du dig när du leds?
- > Vilken runda gillade du mest? Varför?
- > Vad är för- och nackdelarna med olika sätt att leda?
- > Vad lärde du dig från den här workshopen?

Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till verkstaden för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).

Kompetenser

"Stoppa och gå"

Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och förklara hur man använder och anpassar nästa aktivitet. Stop and Go ger chansen på ett mycket enkelt sätt att ha kontroll över en situation och känna sig säker på att leda sportträningssessioner (5 min).

Steg 2: Börja gå längs utrymmet och stoppa när signalen ges (10 min).

Steg 3: vid varje start introducerar du en variant i spelet med hjälp av grundläggande motoriska scheman, olika sätt att röra sig, olika riktningar etc. (t.ex. springa bakåt, hoppa bara på en fot, rulla)

Steg 3: kör alltid när "Go" ges samt ändra alltid slutpositionerna, ändra till exempel antalet lemmar som vidrör marken.

Steg 4: Varje gång, tränaren namnger en av de deltagare som måste göra en övning. Resten av gruppen måste imitera honom.

Steg 5: Fortsätt springa och skapa små grupper vid varje stoppsignal tills du bildar en enda grupp

Steg 5: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (20 min).

Frågor som ska användas:

- > Hur kände du dig i den här workshopen?
- > Vilken typ av varianter kan du introducera?
- > Hur kan du anpassa aktiviteten till särskilda behov?
- > Hur kan du anpassa aktiviteten till olika sporter?
- > Vad lärde du dig från den här workshopen?

Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till verkstaden för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).

"Handboll hela väggen"

	<p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och dela deltagarna i två lag (5 min).</p> <p>Steg 2: Varje lag delar sig upp i två grupper: försvar och attack. Försvaret tilldelas längs gymmuren och måste försvara dörren representerad på kortens sida av fältet. Spelarna rör sig genom fältet enligt handbollsreglerna. Vid varje mål som görs kommer de två grupperna (försvar och attack) att byta position. Matchen fortsätter utan pauser. (20min)</p> <p>Steg 3: tränaren lägger till ett andra mindre mål "mål 2" (friidrottshinder) och tilldelar ett för varje lag. Från den punkten kan lagen välja om de ska använda det för att göra poäng eller inte. För att göra mål måste bollen rulla under hindret och genom det. Laterala mål värda 2 poäng medan målet vid väggen värt 1. Tränaren lämnar 5 minuter för lagen att tänka på en strategi Efter att strategin har beslutats spelar eleverna den andra matchen (10 min).</p> <p>Steg 4: Tränaren tillåter varje lag att diskutera en vinnande strategi igen och låta laget spela under 10 minuter</p> <p>Steg 5: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (20 min). Frågor som ska användas: > Hur kände du dig i den här workshopen? > Vilken runda gillade du mest? Varför? > Vilken var din roll? Det var svårt att göra det? > Lyckades du hantera er själva med eller utan en ledare / kapten? > Vad lärde du dig från den här workshopen?</p> <p>Steg 6: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till verkstaden för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).</p>
<p>Nationella anpassningar</p>	<p><u>- Kunskapsområde:</u> Fundamentals of Sport (Inclusive) Not required. Grassroots Sports Coaching Bulgarien: Förståelse av kvalifikationskraven för gräsrotsportcoaching.</p> <p>Ledarskap och volontärarbete Wales: God förståelse för NGB-ledarvägar.</p> <p><u>-Färdighet:</u> Kommunikation i coaching och mentorinställningar Wales: Differentiering av leverans till grupper med blandad förmåga. Ledarskap för grupper i olika befolkningar Bulgarien: medvetenhet om deltagarnas specifika krav (religiös, kultur, kön). Digital kommunikation Inte nödvändig.</p> <p><u>- Kompetenser:</u> Lead coaching sessioner Inte nödvändig. Mentor aspirantbussar och chefer Inte nödvändig. Utveckla och leda inkluderande sportsessioner Italien: Utveckling av innovation från andra idrottsgrenar.</p>

Modul 3: Digitala färdigheter för sportchefer	
Översikt	Deltagarna kommer att få kunskap och grundläggande färdigheter om hur man använder IT (datorer, datorer, surfplatta och mobilteknik) och hur man använder det på idrottsorganisationens arbetsplats. De kommer att få kunskap och kunskaper i användningen av en rad sociala medieplattformar som är relevanta för idrottsmiljön samt kunskaper och färdigheter i att använda datahanteringssystem för att övervaka aktivitetsnivåer och skapa grundläggande förvaltningsrapporter.
Lärandemål	<p><u>-Kännedom</u> Informationsteknologi - Word / Excel / Outlook Kunskap om IT och hur man använder den på arbetsplatsen. PowerPoint / presentation via online-plattformar Förståelse av användningen av IT vid leveranser online, seminarier och coachningssessioner.</p> <p>Datahantering Grundläggande förståelse för datahanteringssystem som stöder leverans i miljöer för sport / aktivitet.</p> <p><u>-Färdighet</u> Datorvana IT-kunskaper i användning av datorer, datorer, surfplatta och mobil teknik. Skicklig med sociala medier Visad kunskaper i användningen av en rad sociala medieplattformar som är relevanta för idrottsmiljön. Användning av datahanteringssystem Kunna använda datahanteringssystem för att övervaka aktivitetsnivåer och skapa grundläggande hanteringsrapporter.</p> <p><u>Kompetens</u> Användning av IT i samhällssport och projektinställningar Framgångsrik användning av IT för att underlätta förberedelser, marknadsföring och leverans av sport- och aktivitetssessioner. Förmåga att presentera och dela med hjälp av digitala medier Demonstrera användning av digitala medieplattformar för att dela erfarenheter och information från idrottsessioner med en rad följare. Bra digitala kommunikationsförmåga på alla plattformar Demonstrerad integrerad användning av flera digitala plattformar för att bredda spridning från leverans.</p>
Typologi	<ul style="list-style-type: none"> - Teoretiskt. - Praktiskt.



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

Tidsram	7 timmar.
----------------	-----------

Metoder	<ul style="list-style-type: none"> - Verbal: muntlig presentation, diskussion - Praktiskt: att arbeta
Leveransinnehåll	<p>Kunskapens innehåll: Power point och digitala presentationer.</p> <p>Praktiskt innehåll: Praktisk session word, excel; Praktisk session med sociala mediekampanjer och kommunikationsplanering.</p>
Lärningskontroll / utvärdering	Tränaren kommer att administrera specifikt utvärderingsfrågeformulär efter slutet av varje workshop.
Sessionions List	<p><u>Kunskapsområde:</u> - "Informationsteknologi och datorkunskap inom idrotten".</p> <p><u>Färdighet</u> - "Datahanteringssystem i idrottsorganisationer".</p> <p><u>Kompetenser</u> - "Sociala medier i idrottsorganisationer".</p>
Material	Projektor, A3 / blädderblock, A4-papper, Posts-its, markörer / pennor, uppgifter på datorn, dator (med anslutning till Internet).

Procedur	<p><u>Kunskapsområde</u></p> <p><u>“Informationsteknologi och datorkunskap inom idrotten”</u> Tränaren säger att kunskap om hur man tillämpar IT på arbetsplatsen genom att använda programvara och använda IT för att leverera onlinepresentationer, seminarier och coachningssessioner. Det finns flera programvara som kommer att implementeras i inlärningsprocessen: Word, Excel, Outlook, PowerPoint och Presentation via onlineplattformar. Övningar ger deltagarna möjlighet att få grundläggande kunskaper om användning av IT på arbetsplatsen.</p> <p>Tränaren delar upp deltagarna i grupper om max. 2 personer på på datorn. Deltagarna får höra att de representerar en sportorganisation och att de måste arbeta med speciella uppgifter genom att använda Word, Excel, Outlook, PowerPoint och lägga presentation via onlineplattformar. Varje grupp kommer att ta uppgifter skrivna på A4-papper.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uppgift 1 (45 min): Text och / eller andra element som ska skrivas igen och omorganiseras av övningarna; - Skapa och designa antagnings- / förfrågningsformulär etc. (formulär, du måste använda former, texturor, färger, formateringsalternativ, tabeller och horisontella linjer, ...); - I text ändrar du typsnitt, stil, färg och storlek på varje mening. Gör var och en annorlunda än föregående och nästa; - Skapa räkningar / broschyrer / broschyrer; - Designa omslag och baksida genom att använda omslagsalternativet i Infoga meny; - Använd smart konst och skapa organisationsdiagram; - Gör böckernas innehållssida eller indexsida;
-----------------	---

- Försök skapa liknande sidhuvud och sidfot som du ser i boken;
- Sätt in bilden i formen;
- Öva på hyperlänk och skapa länkar mellan orddokumenttexter genom att använda Word Art och skriva ut den;
- Skapa ett diagram i Word;
- Sätt in vattenstämpeln med det företagsnamnet;
- Dekorera orddokument med sidokant, innehållskant, lägg till mönster och skriv vacker text i det;
- Sätt in bilder och öva på alternativ för formatmeny och bild;
- Sätt in mall eller ladda ner den nya mallen i Microsoft Word från Internet och redigera mallarna med ditt innehåll.

Uppgift 2 (45 min): Kalkylblad och beräkningar i Excel

- Skapa ett grundläggande kalkylblad genom att ange text, siffror och formler;
- Format av celler och kolumner;
- Skapa ett kalkylblad för att utföra beräkningar och statistik (med formler);
- Skapa diagram;
- Sortera data och skriva ut delar av ett kalkylblad;
- Använder ett intervallnamn i formeln för att beräkna resekostnaderna, vilket gör diagram;
- Formatera - ändra utseendet på din arbetsbok innan du skriver ut - personlig information och e-poststatus;
- Formatera - ändra utseendet på din arbetsbok innan du skriver ut - medlemsbetalningar.

Uppgift 3 (45 min): Använda Outlook i e-postkommunikation och kontorsadministration (e-post, kalendrar, kontakter, uppgifter, att göra-listor, ...)

- Band, navigationsfönster, mappar, inkorg, anpassning av Outlook-funktioner, assistent utanför kontoret, utskriftsalternativ, datahantering, archivering, skapande och anpassning av konton, delning och delegering;
- Komponera och skicka e-postmeddelanden, e-postformatering, lägga till olika typer av bilagor, använda cc: och bcc: -funktioner, lägga till en signatur, skapa leverans och läsa kvitton, skapa regler och varningar, meddelandehantering och sökning;
- Hantera Outlook-kalender: skapa möten och möten med olika alternativ (prioritet, återfall, påminnelser), ta emot och svara på inbjudningar, skapa uppgifter, anpassa skärmen och skriva ut deras kalender;
- Administration av Outlook-kontakter: lägga till nya kontakter, skapa distributionslistor som kan delas och distribueras i olika format, visa kontakter på olika sätt och gruppera dem efter kriterier etc.

Uppgift 4 (45 min): Använda PowerPoint för presentationer

- Skapa en ny PowerPoint-presentation av 4 bilder, infoga en ny bild med titeln och ny bilddesign
- Lägg till lite text till rubrikhållaren.

- Ändra layouten på en bild.
- Kopiera och klistra in en bild och flytta den sedan till en ny plats.
- Använd ett tema på din presentation. Om du använder exemplet ska du använda det integrerade temat.
- Sätt i en tom bild och sätt sedan in en textruta på bilden.
- Ändra bildstorleken från Widescreen till Standard.
- Använd olika animationer på olika bilder (använd animeringsfönstret för att ordna effekterna, experimentera med olika startalternativ och tidpunkter, lägg till ytterligare två effekter till ett av objekten).
- Använd ett bildspel och navigera genom bilderna.
-

Uppgift 5 (45 min): Gör presentation via onlineplattformar

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

I slutet av övningen uppmanas varje grupp att presentera sitt arbete (5-10 minuter ungefär) och diskussion skapas bland deltagarna.

Färdighet

“Datahanteringssystem i idrottsorganisationer”

Tränaren säger att det finns några verktyg som kan användas för utveckling av datahanteringssystem för att övervaka aktivitetsnivåer och skapa grundläggande förvaltningsrapporter i idrottsorganisationer.

Det är viktigt att uppnå kunskap inom datahantering som kan stödja idrottsorganisationer och deras aktivitetsinställningar.

Deltagarna är indelade i grupper om 4 personer. Grupper arbetar med utveckling av databaser för idrottsorganisationer.

Varje grupp tilldelas på följande sätt:

Uppgift 1 (45 min): Excels datahanteringsverktyg: MS PowerQuery, PowerPivot i Power BI

Deltagarna kommer att göra underverken:

- Listor och databaser utövar: Databaser i Excel, Excel-kalkylark, Sortering, Filtrering efter val, Filtrering efter inställningskriterier, Avancerad filtrering, Kriterier, Unika värden, Delsumma
- Pivottabellövning - Arbeta med en pivottabell, pivottabellens layout, Designa en pivottabell, Sortera i pivottabell, Filtrera i pivottabell, Grupper och delsiffror, Gruppera data i en pivottabell, Värderingsfält
- Skapa pivottabellövning: Termen pivottabell, Skapa pivottabeller och enkla instrumentpaneler, pivottabeller och diagram

Uppgift 2 (60 min): Avancerad användning av Excel - avancerade excels-funktioner: Datasökning (VLOOKUP, HLOOKUP); INDEX, IFERROR; LOGISKA FÖRETAGSFUNKTIONER (SUMIF, etc.)

Avancerade funktioner subtasks för deltagare:

- Visa dataövning - Exempel på alla funktioner kopplade till datavisning: Villkorlig formatering, filtrering och ett antal alternativ relaterade till visning av filter, Allt om grafer - Välja rätt grafik och Excel-läge, ingångsvalidering

	<p>- Arbeta med dataövning - Importera data från externa källor, ansluta till databaser, arbeta med hämtade data, tillämpa formler på dem och skapa makrokommandon och återropa dem: Hämta externa data (Txt, databas), Datarengöring, Databehandling, Problemen att arbeta med stora mängder data i Excel, och hur de löses, Automation av bearbetning med makrokommandon.</p> <p><u>Kompetenser</u></p> <p><u>“Sociala medier i idrottsorganisationer”</u></p> <p>Tränaren säger att det finns många populära sociala medieplattformar som kan användas för idrottsorganisationer.</p> <p>Deltagare i par (grupp av 2) arbetar med utveckling av sociala medienätverk för idrottsorganisationer.</p> <p>Varje grupp tilldelas som den är på följande (2 x 45 min):</p> <p>1) Skapa en social media-strategi för ett lokalt Sport Event för att marknadsföra det före posten.</p> <p>För övningen måste deltagarna öppna profiler på sociala nätverk: Facebook, Instagram, Twitter och YouTube och planera en 3 månaders redaktionell plan som integrerar dessa fyra verktyg.</p> <p>2) Skapa en kommunikationsstrategi för en lokal Sportklubbs ordinarie aktivitet, med början från en "öppen dag" från föregående säsong.</p> <p>För övningen måste deltagarna fokusera på hur integrera de olika kommunikationsverktygen (webbplats, nyhetsbrev, sociala medier osv.) I en strukturerad process (datainsamling offline - online, kommunikationsåtgärder, analys osv.)</p> <p>Grupper tillhandahålls för att arbeta med övningar i 90 minuter. Deltagarna uppmanas att presentera sina profiler för kollegor. Varje grupp har 10 minuter för presentation av sina profiler.</p> <p>Deltagarna kommer att ta bilder och granska workshops på sina nya sociala medier profiler / konton.</p>
<p>Nationell anpassningar</p>	<p><u>-Kännedom</u> Informationsteknologi - Word / Excel / Outlook Inte nödvändig. PowerPoint / presentation via online-plattformar Inte nödvändig. Datahantering Inte nödvändig.</p> <p><u>-Färdighet</u> Datorvana Inte nödvändig.</p>



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

Skicklig med sociala medier
Inte nödvändig.

	<p>Användning av datahanteringsystem Inte nödvändig.</p> <p><u>-Competences</u></p> <p>Användning av IT i samhällssport och projektinställningar Italien: Projektledningsspecifika verktyg.</p> <p>Förmåga att presentera och dela med hjälp av digitala medier Italien: Kunskap om italienska trender i användning av sociala medier.</p> <p>Bra digital kommunikationsförmåga på alla plattformar Italien: Kunskap om verktyg som utvecklar frågeformulär.</p>
--	--

Modul 4: Hantering av sportevenemang	
Översikt	Modulen kommer att fokusera på att förbereda operatören och deltagarna i hanteringen av sportevenemang. Deltagarna kommer att lära sig grundläggande poäng och krav för organisation av idrottsevenemang.

Lärandemål

- Kunskapsområde:

Krav på hälsa och säkerhet på sportevenemang

En förståelse för kraven för att leverera säkra idrotts-sessioner och lagstiftningen om detta på landsnivå.

Skydd av sportevenemang

Kunskap om skyddskraven för alla deltagare på idrotts-sessioner inklusive barn, utsatta vuxna, ungdomar, volontärer, tränare och åskådare.

Administration för sportevenemang

Medvetenhet om idrottsförvaltningens processer som krävs för att organisera framgångsrika sportevenemang.

- Färdighet

Eventplanering och ledning

Demonstration av sund evenemangsplanering och ledningspraxis.

Utbildning av personal och frivilliga

Förmåga att utbilda evenemangspersonal och frivilliga i förberedelserna för leverans av evenemang i sina valda roller.

Möjlighet att använda registrerings- och eventhanteringsprogram

Behörig att använda relevanta registrerings-system och evenemangshanteringsprogram.

- Kompetenser:

Leverans av säkra och inkluderande sportevenemang

Erfarenhet av att stödja leverans av säkra och inkluderande sportevenemang.

Ledande och motiverande evenemangspersonal och anställda

Bevisad förmåga att leda och motivera evenemangspersonal och anställda inklusive volontärer.

Bygga relationer med evenemangspartners / intressenter

	Bevis på bra partnerskap som fungerar och framgångsrikt engagemang i relationsbyggande i evenemangshantering.
Typologi	- Teoretiskt. - Praktiskt.
Tidsram	Varaktighet: 12 timmar.
Metoder	Verbal: muntlig presentation, diskussion - Teori: gruppaktivitetsplaneringsevenemang - Praktiskt: organisera och leda evenemang för gruppgrupper och lokala samhällsgrupper - Observation / placering - besöka ett befintligt idrottsevenemang i samhället som observatör
Leveransinnehåll	<p>Kunskapens innehåll:</p> <p>Individuellt sportevenemang: kul kör - Powerpoint-presentation om skydds krav och administrationsprocesser som krävs i en Fun Run - <u>Power point presentation av anställningsföreskrifter i relation till sport i specifikt land.</u></p> <p>Praktiskt innehåll: Utbildning genom idrottsövningar som främjar inlärningsprocessen ("Liv Orienteringslopp ", " Kvinnor bara roligt lopp ")</p> <p>Community Sport Event – Turnering - <u>PowerPoint-presentation om hälsa och säkerhet och skydds krav för idrottsevenemang i samhället / interaktiv frågesport</u> - <u>PowerPoint-presentation / aktivitet om administrationskrav för idrottsevenemang i gemenskapen inklusive inträdes- / registreringssystem</u></p> <p>Praktiskt innehåll: Utbildning genom idrottsaktiviteter som kommer att främja inlärningsprocessen - gruppssportturnering ("Fast Sports for Fun") Gemenskapsbaserad idrottsevenemang ("CPMES Community Cup Challenge")</p> <p>Båda delmodulerna: Observation av lokala idrottsevenemang</p>
Lärningskontroll / utvärdering	The Trainer will administrate specific evaluation questionnaire after the end of each workshop.



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

Sessionions List	<u>Kunskapsområde:</u> - Presentation om skydds krav och administrationsprocesser som krävs i ett roligt lopp - Presentation om hälsa och säkerhet och skydds krav för idrottsevenemang i gemenskapen / interaktiv frågesport
-----------------------------	---



	<p>- Presentation / aktivitet om administrationskrav för idrottsevenemang i gemenskapen inklusive inträdes- / skriftsystem</p> <p>Färdighet</p> <ul style="list-style-type: none">- "Livsorienteringslopp"- "Snabbsport för skojs skull" <p><u>Competences</u></p> <ul style="list-style-type: none">- "Kvinnor bara roligt lopp"- "CMPES Community Cup Challenge"
Material	<p>Projektor, kartor för orienteringsväg, datorer / surfplatta, små papper, pennor, körutrustning, kottar. PC / projektor, sportutrustning</p>

Procedur	<p>Individuellt sportevenemang: kul kör <u>Kunskapsområde: session 1</u></p> <p><u>"Presentation om skyddskrav och administrationsprocesser som krävs under en rolig körning" (60 min).</u></p> <p>Steg 1: Brainstorming om den kunskap som krävs för att organisera ett idrottsevenemang (5 min)</p> <p>Steg 2: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (40 min).</p> <p>Steg 3: Frågor och svar (15 min).</p> <p><u>Färdighet</u></p> <p><u>"Livsorienteringslopp" (90 min).</u></p> <p><u>Steg 1: Tränaren kommer att introducera aktiviteten och dela deltagarna i tio lag bildade av 3-5 individer (5 min).</u></p> <p>Steg 2: Tränaren kommer att ge en karta över området där aktiviteten äger rum för var och en av grupperna. Varje karta har 10 ledtrådar (poängzon) som lagen bör leta efter och hitta (5 min).</p> <p>Steg 3: Därefter kommer tränaren att förklara hur aktivitetsförloppet är. Det liknar skattejakt. Grupperna kommer att behöva samla in alla ledtrådar, separerade mellan dem cirka 500 meter, för att få all information om färdigheter som de måste förvärva. För att få ledtrådar är det nödvändigt att lösa ett problem i varje ledtrådzon om de färdigheter vi vill lära oss. Dessa skulle vara några exempel:</p> <p>Eventplanering och ledning. För denna färdighet har tre problem tagits upp i tre ledtrådar.</p> <ul style="list-style-type: none">a) a) Bestäm det bästa datumet för att utföra ett populärt lopp i deras städer och motivera detta val. Bestäm den bästa vägen för att utföra denna aktivitet i deras städer.b) b) Föreslå vilka myndigheter som borde informeras.c) c) Planering och schema måste organisera ett populärt lopp. d) d) Utbildningspersonal och volontärere) e) Förklara tre kunskaper som personalen behöver lära sigf) f) Förklara tre kunskaper som volontärer behöver lära sig
-----------------	---

- g) g) Föreslå fyra olika sätt att utbilda personal och volontärer (online och personligen)
- h) h) Möjlighet att använda registrerings- och evenemangshanteringsprogram.
- i) i) Designa en databas för ett populärt lopp.
- j) j) Hitta fyra appar som kan användas för att kontrollera händelseregistreringar.
- k) k) Hitta 4 programvara som kan användas för att kontrollera händelseregistreringar
- l) l) När de har uppnått alla ledtrådar måste de gå samman och lösa en fråga bland alla teammedlemmar (10 m).

Steg 4: Utveckla orienteringsloppet (60 m).

Steg 5: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till aktiviteten, så att eleverna kan ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (10 min).

Kompetenser

“Kvinnor bara roligt lopp” (120 min).

Steg 1: Kul tävlingsförberedelse (60 min).

Tränaren kommer att presentera aktiviteten och dela slumpmässigt upp gruppen som delar upp de uppgifter som ska utföras av var och en av dem (registrering och leverans av nummer, organisation av frivilliga, säkerhetsmedlemmar, hälsomedlemmar, start- och slutdomare, mediepersonal, fotograf, etc.) . Eleverna kommer att placeras i sitt arbetsområde och börjar utföra sina uppgifter enligt instruktionerna från föregående session. Lösning av tvivel.

Steg 2: Rolig tävling. 5 km. (40 min).

Tränaren kommer att vara huvudkoordinator och kommer att starta loppet. Eleverna deltar aktivt i utvecklingen av loppet och kommer att vara uppmärksamma på oförutsedda händelser.

Steg 3: Rolig demontering av tävlingen (10 min)

Steg 4: Bedömning och feedback. Tränaren och eleverna utvärderar i grupp organisationen av evenemanget för att upptäcka eventuella fel och faktorer som kan förbättras (10 min)

Community Sport Event – Turnering

Kunskapsområde

- "Safe Sport Event"

Presentation och frågesport (60 minuter)

PowerPoint-presentation om hälsa och säkerhet och skydds krav för sportevenemang på lämplig nivå följt av en interaktiv frågesport.

Steg 1: Tränaren kommer att presentera en serie bilder som anger korrekt och felaktig hälsa och säkerhet / skydd vid idrottsevenemang - 30 minuter

Steg 2: Quiz - grupp delas upp i två lag och kan svara på interaktiva frågesportfrågor presenterade av tränaren - 20 minuter

Steg 3: 10 minuters utvärdering av svar och gruppåterkoppling förberedelse för nästa session

Färdighet

“Fast Sports Fun” 90 minuter

PowerPoint-presentation och mockregistreringsprocess följt av gruppaktivitet.

Steg 1. Tränaren kommer att presentera gruppen med utmaningen att skapa en liten idrotturnering för sina kamrater för högst 25 personer. Som en del av utmaningen måste de: 30 minuter

- Spela minst fem sporter / varianter på 45 minuter inklusive olika modifierade versioner av traditionella sporter. Roterande grund.
- Identifiera vilka sporter de ska spela i den här turneringen
- Välj ett lämpligt format för att dela upp gruppen i lag
- Identifiera vilken anläggning och utrustning som behövs
- Fyll i en Fast Sports-mall i grupper för att planera aktiviteten
- Tildela roller för varje sportaktivitet inklusive ledare, matchombud, sekreterare och säkerhetsombud. **30 minuter**

Steg 2. Förlöjlig online-registrering - gruppmedlemmarna måste slutföra en hålig registrering online och skriva ut en databas över spelare / fixturer med stöd av tränaren - **15 minuter**

Steg 3. Gruppera praktisk aktivitet – **Snabb sport kul** tournament **45 minuter** – Tränaren kommer att regissera den första sessionen följt av maximalt

5 sporter levererade av gruppen med 5 minuters feedback och debrief ingår i slutet av aktiviteten

Sport bör vara traditionell sport eller spel som kan anpassas till platser inomhus / gata / samhälle.

Kompetenser

"CMPES Community Cup Challenge" 120 minuter

Deltagarna, med stöd av tränaren, skapar en rolig och inkluderande utmaning för en lokal samhällsgrupp.

Valet av idrotts- / evenemangsdeltagare kommer att väljas av tränaren som också tilldelar roller till gruppen baserat på färdigheter och erfarenhet.

Steg 1 - Event briefing av Trainer - 10 minuter

Steg 2 - Ställ in utrustning och säkerhetskontroll efter grupp - 10 minuter

Steg 3 - Introduktion och orientering av deltagande deltagare - 10 minuter

Steg 4 - Community Cup-utmaning - 70 minuter Eventdeltagare delas in i lag och tilldelas en ledare från gruppen per lag som en "volontär", andra evenemang "chefer" tar upp roller inklusive tjänstemän och arrangörer.

Tränaren och extern personal anställer rollen som säkerhets- / skyddsombud.

	<p>Steg 5 - Sammanfattning och presentation av evenemang 20 minuter Presentation av en "Cup" för varje deltagare, med koppen har de rätt till en gratis läsk på en förutbestämd plats.</p> <p>Kompetenser</p> <p>Observationsaktivitet - 3 timmar (Denna aktivitet ska avslutas en gång efter att båda andra delmodulerna har slutförts) Varje deltagare identifierar ett idrottsevenemang för lokalsamhället som de väljer att observera som en introduktion till någon industriell upplevelse. Steg 1: Deltagarna måste skriva ett kort brev till en evenemangsarrangör som begär sitt observationsbesök. Steg 2: Ett avtalat tid och datum för besöket bekräftas och registreras hos CPMES-tränaren (tränaren behöver inte delta). Steg 3: Deltagaren besöker sitt valda evenemang under en halv dag (3 timmar) och observerar deras kontaktarbete och även ledningen av evenemanget. Steg 4: Inom den tid som avsatts för observationen måste deltagaren göra ett kort videoklipp av sitt besök för att dela med tränaren för att förklara vad upplevelsen betydde för dem.</p>
<p>Nationella anpassningar</p>	<p>- <u>Kunskapsområde:</u> <i>Krav på hälsa och säkerhet på sportevenemang</i> Italien: Kunskap om regionala variationer i förordningar och kunskap om transportsystem och regionala variationer. <i>Skydd av sportevenemang</i> Italien: Kunskap om regionala variationer i förordningar och kunskap om transportsystem och regionala variationer <i>Administration för sportevenemang</i> Spanien: Kunskap om lagkrav som reglerar idrottsyrken.</p> <p>-<u>Färdighet</u> <i>Eventplanering och ledning</i> Inte nödvändig. <i>Utbildning av personal och frivilliga</i> Inte nödvändig. <i>Möjlighet att använda registrerings- och eventhanteringsprogram</i> Inte nödvändig.</p> <p>- <u>Kompetenser:</u> <i>Leverans av säkra och inkluderande sportevenemang</i> Inte nödvändig. <i>Ledande och motiverande evenemangspersonal och anställda</i> Inte nödvändig. <i>Bygga relationer med evenemangspartners / intressenter</i> Inte nödvändig.</p>

Översikt	<p>Modulen kommer att fokusera på att ge deltagarna användbara verktyg för att stödja marknadsföring och kommunikation inom idrottsområdet.</p> <p>Genom muntlig och skriftlig användning av språk och digitala tekniker kommer deltagarna att få effektiva sätt att sprida information effektivt och bygga relationer med kommunikationsteam.</p>
Lärandemål	<p>- <u>Kunskapsområde:</u> Skriftlig och muntlig språk användning Förståelse av de skriftliga och muntliga färdigheter som krävs för att främja aktivitet inom idrottsområdet. Datorkompetens Kunskap om relevanta verktyg för att stödja marknadsföring och kommunikation inom idrottsområdet inklusive, främja, analysera och få feedback från deltagarna. Gemenskapens sportutveckling / ledarskap Medvetenhet om marknadsförings- och kommunikationskanalerna kopplade till sportens utveckling och ledarskap inom idrotten.</p> <p>-<u>Färdighet</u> Skapa skrivna medier Förmåga att skriva artiklar och rapporter för att stödja marknadsföring och marknadsföring av sportaktiviteter. Produktion av digitala medier Färdiga i att använda digitala fotografering och video med hjälp av en rad utrustningar inklusive mobiltelefoner och surfplattor för att spela in aktivitet. Främjande av jämlikhet och mångfald inom idrotten Användning av rapporteringsfärdigheter för att lyfta fram jämlikhet och mångfald av aktiviteter inom idrottsområdet.</p> <p>- <u>Kompetenser:</u> Rapportering om sport och aktivitet Erfarenhet av att skriva artiklar och rapporter från verklig verksamhet inom idrottsområdet. Främjande av sport via digitala plattformar Skapande av digitala medier från verklig verksamhet inom idrottsområdet. Förmåga att bygga relationer och sprida information från idrottsaktiviteter Erfarenhet av att arbeta med externa marknadsförings- och kommunikationsteam för att främja leverans inom idrottsområdet.</p>
Typologi	<ul style="list-style-type: none"> - Teoretiskt. - Praktiskt.
Tidsram	<ul style="list-style-type: none"> - Varaktighet: 6 timmar.
Metoder	<ul style="list-style-type: none"> - Verbal: muntlig presentation, diskussion - Praktiskt: Arbeta och aktiviteter
Leveransinnehåll	<p><u>Kunskapens innehåll:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Första PowerPoint-presentation av kommunikationsförmåga inom idrottsområdet: skriftlig och muntlig användning med ord och ord som talar.

	<p>- Andra PowerPoint-presentation om sport och värderingar som är kopplade till detta område, som identitet, mångfald, jämlikhet kring aktuella frågor. Hur idrott kan vara ett samhällsligt verktyg för förändring och / eller empowerment.</p> <p>- Slutlig PowerPoint-presentation om digitala färdigheter och sociala medieinflytande, hur man använder den effektivt och hur man når rätt publik.</p> <p><u>Praktiskt innehåll:</u> Sportövningar och aktiviteter som är kopplade till ämnen som presenteras på PowerPoint-presentationer (isbrytningsaktiviteter, "basket som ett verktyg för kommunikation", "traditionella spel", Kahoot-spel)</p>
Lärningskontroll / utvärdering	Tränaren kommer att administrera specifikt utvärderingsfrågeformulär efter slutet av varje workshop.
Sessionions List	<p><u>Kunskapsområde:</u></p> <p>- Första PowerPoint-presentation om kommunikationsförmåga inom idrottsområdet: skriftlig och muntlig användning med ord och ordaliga taltekniker.</p> <p>- Andra PowerPoint-presentation om idrott och värderingar som är kopplade till detta område, som identitet, mångfald, jämlikhet kring aktuella frågor. Hur idrott kan vara ett samhällsligt verktyg för förändring och / eller empowerment.</p> <p>- Slutlig PowerPoint-presentation om digitala färdigheter och sociala medieinflytande, hur man använder den effektivt och hur man når rätt publik.</p> <p><u>Färdighet</u> -Gruppaktiviteter under presentationerna.</p> <p><u>Kompetenser</u></p> <p>- "Basket som ett verktyg för kommunikation".</p> <p>- "Traditionella spel".</p>
Material	Projektor, post-it, haklappar, blädderblock, pennor, markörer, lilla ark, stort kuvert, basketplan, en basket, stolar, Shrek-löklipp (på Youtube).
Procedur	<p><u>Kunskapsområde</u></p> <p><u>PowerPoint-presentation av kommunikationsfärdigheter inom idrottsområdet: skriftlig och muntlig användning med ord och ord som talar. (cirka 90 min).</u></p> <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).</p> <p>Steg 2: Gruppaktiviteter och diskussion (45-60 min).</p> <p><u>PowerPoint-presentation om sport och värderingar (cirka 90 min).</u></p> <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).</p> <p>Steg 2: Gruppaktiviteter och diskussion (45-60 min).</p>

PowerPoint-presentation om digitala färdigheter och sociala medier (cirka 90 min).

Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (30 min).

Steg 2: Gruppaktiviteter och diskussion (45-60 min).

Färdighet

PowerPoint-presentationerna kan vara interaktiva och tränaren kan skapa små grupper inom deltagarna för fallstudier eller några övningar kopplade till ämnet för att illustrera den teoretiska delen. Sedan kan tränaren ge feedback om deltagarnas arbete och det kan bli diskussioner.

Exempel på aktiviteter / övningar:

- Första PowerPoint-presentation om kommunikationsförmåga:

Tränaren kan be deltagarna / grupperna förbereda en snabb muntlig presentation om ett sportevenemang.

- Andra PowerPoint-presentation Sport och värderingar

Tränaren kan föreslå ett ämne och deltagarna / gruppen bör länka det till nyheterna eller en berömd sportspelarare. Till exempel jämlikhet inom idrott, att prata om kvinnor som spelar fotboll eller någon annan idrott som brukade vara "för män" och hur det stärker dem. Tanken är att länka sport som ett verktyg för empowerment eller som ett verktyg för att förändra människors åsikt om minoriteter osv.

- Final PowerPoint-presentation angående digitala färdigheter

Tränaren kan be små grupper att leta efter det bästa sättet att sprida en typ av evenemang, beroende på vad som förklarades under presentationen. Deltagarna presenterade sin strategi för att nå så många människor som möjligt.

kompetenser

"Basket som ett verktyg för kommunikation" (90min) - efter den första presentationen

Först kommer tränaren att presentera workshopen och förklara hur man använder och anpassar nästa aktivitet. Basket som ett verktyg för kommunikation är ett sätt för deltagarna att experimentera hur olika kommunikationsmetoder kopplar till olika känslor och påverkar deras prestationer.

De olika målen för detta spel är:

-för att upptäcka orsakssamband mellan olika metoder för kommunikation och effekterna av dessa

-en vara medveten om hur våra sinnen, känslor påverkas av hur vi kommunicerar

-för att reflektera över hur man kommunicerar i vardagen på ett sätt som gör att alla gynnar det och också på ett sätt som skapar utveckling snarare än konflikt

Övningen kan delas in i tre moduler:

-Basketball 1 (upptäck effekterna av olika kommunikationsmetoder)

-Kort introduktion till den uppskattande utredningsmodellen, som är en strategi för organisatorisk förändring som fokuserar på styrkor snarare än på svagheter, vilket skiljer sig mycket från många metoder för utvärdering som fokuserar på underskott och problem)

-Basketball 2 (praktisk erfarenhet av uppskattningsförfrågan)

En debriefing följer var och en av de två basketmodulerna

1: a basketspel:

-De två lagen bör spela basket (2 matcher som skulle vara 6 min)

-Varje lag har en tränare

-För 1: a laget får tränaren uteslutande positiv och göra mycket komplimanger

-För det andra laget får tränaren bara höra att ha ett öga på spelarnas brister och vara övervägande negativa

-Under andra hälften av spelet byter de två tränarna roller

Debbies och utvärdering:

-Frågor till tränarna:

-Hur kände du att du var den positiva och den negativa tränaren?

-Inkände du några skillnader i hur spelarna svarade på dig?

Frågor till spelarna:

-Hur kände du att du spelade för den positiva / negativa tränaren?

-Var ditt spel påverkat av typen av coaching? På vilket sätt?

-Alla för- och nackdelar med de två sätten att coacha?

-Kan du relatera dessa upplevelser till situationer i vardagen?

2: a basketspel:

-Innan tränaren startar det andra spelet kan tränaren ge en kort introduktion av konceptet och idén bakom modellen "uppskattande utredning" och beskriva några fokuspunkter för deltagarna att ha i åtanke när de tillämpar praktiken (som ett erkännande av deltagarnas insatser, ge feedbacks med deltagarnas vidareutveckling i åtanke)

-Spela basket (2 gånger 6 min)

-Olika tränare (vissa utbyten genom spelet)

-Denna gång måste alla tränare öva på den uppskattande undersökningsmodellen

Sammanfattning och utvärdering:

Frågor som ska ställas:

- Upprepa frågorna om tränarnas och spelarnas känslor och iakttagelser

-Hur skilde sig den här erfarenheten från den de hade i det senaste spelet?

-Någa för- och nackdelar med den uppskattande utredningen?

-Kan denna metod implementeras i alla situationer i vardagen?

Därefter sammanfattning av hela övningen:

-Vad lärde deltagarna sig?

- Hur kan denna kunskap tillämpas i praktiken och vardagen?
- Vilka fördelar har det?
- Vad är nästa steg för att bli bra kommunikatörer?

"Traditionella spel - Identitet och sport" (90min) - efter den andra presentationen

Först kommer tränaren att introducera workshopen (om sport och värderingar) och förklara hur man använder och anpassar nästa aktivitet. "Traditionella spel - Identitet och sport" är ett sätt för deltagarna att utforska skillnader i kultur, etik och mänskliga rättigheter genom sport och livserfarenhet.

De olika målen för detta spel är:

- för att förstå sambandet mellan kultur och sport
- för att bättre förstå oss själva och vår identitet
- för att förstå de interkulturella aspekterna av idrotten

Förberedelse:

-Tränaren ska sätta upp den bärbara datorn och projektorn, förbereda blädderblockpapper för lökövningen och ha frågorna i tre kuvert för varje grupp. Det borde finnas ett bildspel på hopscotch om deltagarna aldrig har spelat den

Instruktioner:

-Tränaren ska spela Shrek Onion-video till deltagarna (tillgänglig på YouTube)

-Reflexion: Precis som en lök har varje person flera saker som utgör vem de är, som påverkar sina liv, bestämmer sina egna beslut. Deltagarna kommer att få 15 min att reflektera personligen om sig själva med hjälp av lökmetaforen.

-Övergångsfråga: Vad är ditt första minne av sport eller fysisk aktivitet och varför den har fastnat?

-På identitet:

-Hoppa hage

-I grupper om fyra bör deltagarna dela antingen sin variant av humlebotten eller ett liknande traditionellt spel som spelas som ett barn i deras land. Då borde de hämta frågor från kuvert som kan vara:

- Vad är effekten av sport på kulturen?
- Vad är kulturens effekt på idrotten?
- Vad är några av de interkulturella aspekterna av idrotten?

Som en stor grupp kan diskussionen utvidgas till att titta på debatter om kulturella åsikter om följande för debriefen

Sammanfattning och utvärdering:

	<p><u>Frågor som kan diskuteras:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Tänker du att politiker i ditt land använder sport eller sportevenemang för att distrahera och avleda människor från politiska och ekonomiska frågor? - Är sextest av idrottare nödvändigt för att säkerställa fairtävling eller är det för stort intrång i människors mänskliga värdighet och rätt till integritet? -Tycker du att professionella idrottsmän och kvinnor borde ha liknande rättigheter som andra arbetares, till exempel rätten att bilda fackföreningar och rätten att inte orättvist avskedas? -Atleter på internationell nivå måste komma överens om en uppförandekod. De som sedan bryter koden, till exempel genom att använda en idrottsevenemang för att uttala sig för ett politiskt uttalande, straffas. Är detta ett förnekande av en persons rätt till fritt uttryck?
<p>National Adaptations</p>	<p>- Kunskapsområde: Skriftlig och muntlig språkanvändning Bulgarien: Ytterligare stöd för utbildning i främmande språk för idrottsoperatörer Datorkompetens Inte nödvändig Gemenskapens sportutveckling / ledarskap Inte nödvändig</p> <p>-Färdighet Skapa skrivna medier Inte nödvändig Produktion av digitala medier Inte nödvändig Främjande av jämlikhet och mångfald inom idrotten Inte nödvändig</p> <p>-Competences: Rapportering om sport och aktivitet Inte nödvändig Främjande av sport via digitala plattformar Inte nödvändig Förmåga att bygga relationer och sprida information från idrottsaktiviteter Inte nödvändig</p>

Modul 6: Ekonomiska hållbarhetsstrategier och mekanismer för idrottsorganisationer

<p>Översikt</p>	<p>I denna modul får deltagarna grundläggande kunskap och förståelse för hur idrottsorganisationer skulle utveckla och anta ekonomiska hållbarhetsstrategier och mekanismer för att säkerställa drift. Deltagarna kommer att få kunskap och avancerade färdigheter om hur man utformar och utvecklar en ekonomisk strategi för att anta i Sportorganisationer samt få</p>
------------------------	---

	kunskap och praktiska verktyg och metoder för att säkerställa ekonomisk hållbarhet för Sportorganisationer.
Lärandemål	<p><u>-Kännedom</u> Företagande En förståelse för principerna för entreprenörskap och dess fördel för idrottsorganisationer i att utveckla inkomst</p> <p>Budgethantering Kunskap om grundläggande budgethanteringssystem</p> <p>Sponsorskap Medvetenhet om sponsringens potential för att utveckla nya inkomstströmmar för sportrelaterad aktivitet</p> <p><u>-Färdighet</u> Bevilja ansökningar Förmåga att samla stödinformation för bidragsansökningar och inmatning i relevanta ansökningsformulär / system</p> <p>Budgetkontroll och planering Förmåga att planera och kontrollera en budget för evenemang och aktiviteter och de övervakningsprocesser som krävs</p> <p>Utveckla nya affärer Goda personliga färdigheter och förståelse för grundläggande tekniker för affärsutveckling</p> <p><u>-Competences</u> Förhållande byggande - viktiga intressenter Erfarenhet av att utveckla relationer med finansieringsorgan och inflytelserika intressenter</p> <p>Slutförande av bidragsansökningar / projektledning Bevis på deltagande i ansökningar om bidragsfinansiering och efterföljande erfarenhet av projektledning</p> <p>Utveckling av kompletterande inkomstströmmar Identifiering av kompletterande inkomstströmmar kopplade till sportleverans</p>
Typologi	<ul style="list-style-type: none"> - Teoretiskt. - Praktiskt.
Tidsram	2 och en halv timme
Metoder	<ul style="list-style-type: none"> - Verbal: muntlig presentation, diskussion - Praktiskt: Arbeta och aktiviteter
Leveransinnehåll	A3 / Flipchart-presentationer
Lärningskontroll / utvärdering	Tränaren kommer att administrera specifikt utvärderingsfrågeformulär efter slutet av varje workshop.



Sessionions List	<u>Kunskapsområde:</u> - "Introduktionssession". <u>Färdigheter och kompetenser</u> - "Hur utformar och utvecklar vi en finansiell strategi?" - "Hur säkerställer vi en sportsorganisations ekonomiska hållbarhet?"
Material	Projektor, A3 / blädderblock papper, A4-papper, Posts-its, markörer / pennor

Procedur	Kunskapsområde <u>“Introduktionssession”</u> Tränaren förbereder A3 / Flipchart-papper var och en med en titel från följande termer "Ekonomisk hållbarhet" "Utveckling av finansiell strategi", "Finansiella mekanismer" och "Identifiering av behov" och placerar dem på golvet mitt i rummet. Tränaren delar upp deltagarna i grupper om 4-5 personer, förser dem med A4-papper, pennor / pennor och post-its. Grupper får 20 minuter att undersöka, diskutera och skriva ner post-its, ord och uttalanden, som representerar och definierar vart och ett av de termer som presenteras för dem på A3 / Flipchart. Varje grupp uppmanas att placera posten på varje A3 / Flipchart-papper i enlighet därmed. I slutet tar tränaren en efter en tidningarna och läser högljudda svar och skapar diskussioner. A3 / Flipchart Papers är placerade på väggarna för deltagarna att ta bilder och granska alla svar under pauser. Foton tas också och publiceras på sociala mediekonton. Färdigheter och kompetenser <u>"Hur utformar och utvecklar vi en finansiell strategi?"</u> Tränaren säger att kunskap om hur man utformar och utvecklar en ekonomisk strategi är oerhört viktigt för en idrottsorganisation för att säkerställa drift och organisering av aktiviteter. Det finns flera mallar för strategiska planer och idrottsorganisationer bör anta den som ligger nära deras aktiviteter. Denna övning ger deltagarna möjlighet att få grundläggande kunskaper om hot för att utveckla en finansiell plan. Tränaren delar upp deltagarna i grupper om 4-5 personer. Grupper tillhandahålls A3 / blädderblock papper, post-its, markörer / pennor. Deltagarna får höra att de representerar en idrottsorganisation och att de måste utveckla en ekonomisk strategi. Ett A4-papper med följande steg distribueras till grupperna, som uppmanas att fylla i det: STEG 1: Rättsliga ramar i ett land relaterat till finansiella källor till idrottsorganisationer. Välj ett EU-land, studera kort den rättsliga ramen.
-----------------	---

Svara på följande. A) Vilket land har du valt? B) Finns det en lagstiftning för vilken finansiella källor är berättigade till idrottsorganisationer. C) Finns det några specifika regler, regler eller begränsningar? (15 min.)

STEG 2: Välj ett namn för din SPORT ORGANISATION och ge en kort beskrivning (500 ord) (10 min.)

STEG 3: Som team av experter som ansvarar för att utveckla den finansiella strategin för din idrottsorganisation måste du diskutera, besluta om följande och skriva kort:

a) VAD är syftet med din finansiella strategi b) Vem berör strategin (målgrupper), c) Varför är den finansiella strategin viktig, d) VILKA aktiviteter kommer den finansiella strategin att beröra? e) METODER / VERKTYGER som används för att identifiera finansiella källor f) EXEMPEL av finansiella källor (40 min.)

I slutet av övningen uppmanas varje grupp att presentera sitt arbete (5-10 minuter ungefär) och diskussion skapas bland deltagarna.

A3 / Flipchart Papers är placerade på väggarna för deltagarna att ta bilder och granska alla svar under pauser. Foton tas också och publiceras på sociala mediekonton.

"Hur säkerställer vi en sportsorganisations ekonomiska hållbarhet?"

Tränaren säger att det finns många sätt för idrottsorganisationer att säkerställa ekonomisk hållbarhet och syftet med övningen är att presentera några praktiska verktyg och metoder för hur man ska uppnå detta.

Deltagarna är indelade i 4 grupper. Varje grupp tilldelas ett av följande:

- 1) Du är en grupp experter på Sport Management och du har till uppgift att konsultera Sportorganisationer om hur man organiserar hållbara Sportaktiviteter, för att öka deras finansiella inkomster.
- 2) Du är en grupp brandingexperter och du får uppdraget att utveckla en presentation om hur idrottsorganisationer kan använda hållbara idrottsmärken och kläder för att få inkomst.
- 3) Din sportorganisation tilldelas dig att identifiera nationell, europeisk eller internationell finansiering för att säkra finansiella resurser. Utveckla en kort lista över de åtgärder som ska vidtas, som anses nödvändiga för att uppnå detta
- 4) Du är en grupp studenter för sporthantering och du måste undersöka och skriva ned exempel på exempel på initiativ som tagits av olika idrottsorganisationer i Europa för att säkerställa ekonomisk hållbarhet.

Grupper får 60 minuter att diskutera, utbyta åsikter, idéer och information, undersöka och utveckla en presentation relaterad till deras uppdrag. Deltagarna uppmanas att förbereda sin presentation på ett innovativt, interaktivt och intressant sätt.

I slutet ges varje grupp 5 minuter för att presentera sina resultat för de andra deltagarna. Diskussion genereras i slutet av varje presentation.

	A3 / Flipchart Papers är placerade på väggarna för deltagarna att ta bilder och granska alla svar under pauser. Foton tas också och publiceras på sociala mediekonton.
National Adaptations	<p><u>-Kännedom</u> Företagande Italien: Kunskap om ekonomiska skillnader mellan norra och södra Italien. Budgethantering Italien: Kunskap om ekonomiska skillnader mellan norra och södra Italien. Sponsorskap Inte nödvändig.</p> <p><u>-Färdighet</u> Bevilja ansökningar Inte nödvändig. Budgetkontroll och planering Inte nödvändig. Utveckla nya affärer Italien: Kunskap om olika företagstyper och skattereglering.</p> <p><u>-Competences</u> Förhållande byggande - viktiga intressenter Inte nödvändig. Slutförande av bidragsansökningar / projektledning Inte nödvändig. Utveckling av kompletterande inkomstströmmar Inte nödvändig.</p>

Modul 7: God förvaltning inom idrotten	
Översikt	Denna modell kommer att ge deltagarna nödvändig kunskap för att förstå vikten av EU-principer och nationell nivå för goda styrelseformer inom idrotten, vad som är skyddande och riskhantering och också hur strategiutvecklingen korrekt och framgångsrikt genomförs.



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

Lärandemål

- Kunskapsområde:

Nationella styrelsekrav för idrott

Förståelse av EU: s och nationella principer för god förvaltning inom idrotten.

Skydd och riskhantering

Kunskap om påverkan på organisationer och individer i samband med skydd och hur man bedömer och övervakar risk.

Strategiutveckling

Kunna identifiera de viktigaste aspekterna av strategisk utveckling inom idrottsområdet och dess koppling till lokal leverans.

	<p>- <u>Färdighet</u> Utveckla goda styrelseformer inom idrott Visade en förmåga att stödja goda styrelseformer i idrottsgrupper i lokalsamhället. Kommunikation inom styrelsestrukturer Användning av lämpliga kommunikationsförmågor inom lokala förvaltningsinställningar inklusive kommittéer, samhällsmöten och liknande idrottsinställningar. Tidshantering och delegering Förmåga att planera möten, dagordningar och scheman som rör styrning inom samhällssporten.</p> <p>- <u>Kompetenser:</u> Främja gott styre och jämlikhet Deltagande i att främja goda styrelseformer och jämställdhet på lokal nivå sportleverans. Utveckla lämpliga styrelsestrukturer Deltagande i att stödja utvecklingen av lokalt och lokalt idrottsstyrning. Kommunikation med intressenter Kommunicera styrningsrelaterad information med relevanta intressenter på uppdrag av lokala och lokala idrottsorganisationer</p>
Typologi	<p>- Teoretiskt. - Praktiskt.</p>
Tidsram	<p>- Varaktighet: 9 timmar.</p>
Metoder	<p>- Verbal: muntlig presentation, diskussion - Praktiskt: workshops och ETS</p>
Leveransinnehåll	<p>Kunskapens innehåll: Power point presentation av EU och nationella styrelsekrav för idrott; Power point presentation när det gäller skydd och riskhantering; Power point presentation när det gäller strategiutveckling.</p> <p>Praktiskt innehåll: Utbildning genom idrottsövningar som främjar inlärningsprocessen ("Skydd och riskhanteringsfotboll", "Kraften för god styrning inom sport").</p>
Lärningskontroll / utvärdering	<p>Tränaren kommer att administrera specifikt utvärderingsfrågeformulär efter slutet av varje workshop.</p>



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

Sessionions List	<p><u>Kunskapsområde:</u> Presentation av EU: s och nationella styrelsekrav för idrotten följt av en fråga och frågor; Presentation om skydd och riskhantering följt av en fråga och frågor; Presentation av strategiutveckling följt av en fråga och frågor.</p> <p><u>Färdighet</u></p>
-----------------------------	---

	<p>- "Skydd och riskhanteringsfotboll": - "Kraften för god styrning inom sport".</p>
Material	<p>Mötesrum och idrottsanläggningar. Projektor, blädderblock och markörer, färgad post-it, vitböcker, haklappar, liten "pratande" boll, vitband, halsdukar, fotbollar, markörkottar, tränares visselpipa, allmän sportutrustning.</p>
Procedur	<p><u>Kunskapsområde</u></p> <p><u>Presentationer om nationella styrelsekrav för idrott (60 min).</u></p> <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationerna förberedda i förväg (40 min): Vad är "God förvaltning inom idrotten"; Mål, ansvar, policy och praxis för idrottsorgan som är relaterade till goda styrelseformer inom idrotten. Step 2: Q&A session (20 min).</p> <p><u>Presentation om skydd och riskhantering (60 min).</u></p> <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (40 min): Step 2: Q&A session (20 min).</p> <p><u>Presentation regarding strategy development (60 min).</u></p> <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (40 minuter). Step 2: Frågor och svar (20 minuter).</p> <p><u>Färdighet</u></p> <p><u>"Nationella styrelsekrav för idrott" (180 minuter)</u> Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationerna förberedda i förväg (40 min):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Vad är "God förvaltning inom idrotten"; 2. Idrottsorganens mål, ansvarsområden, policyer och praxis relaterade till god förvaltning inom idrotten. Frågor och svar (20 min). <p>Steg 1: Tränaren kommer att presentera workshopen och dela deltagarna i fyra lag. (10 minuter). Step 2: Varje grupp kommer att få en blädderblock och de kommer att göra en världskaffe om olika ämnen (med rotation) (60 minuter):</p> <p>Grupp 1 - målen för idrottsorganisationer relaterade till <i>bra styrning inom idrotten.</i></p> <p>-</p> <p>Grupp 1 - sportorganisationernas ansvar relaterade till <i>bra styrning inom idrotten.</i></p>

Grupp 1 - idrottsorganisationernas policy relaterade till **bra styrning inom idrotten**.

Grupp 1 - idrottsorganisationer som är relaterade till **bra styrning inom idrotten**.

Steg 3: Varje grupp har möjlighet att ge en kort presentation av 5 minuter om sitt ämne (20 minuter)

Steg 4: Tränaren leder en diskussion med eleverna (30 minuter).

Frågor som ska användas:

Hur kände du dig i den här workshopen?

Vilka andra roller kan idrottsorganisationer spela - sociala, miljömässiga, främjande orsaker, ekonomiska, integration, politiska, ekonomiska?

Hur fungerar idrottsorganisationer i din stad / land - följer de principerna för god förvaltning inom idrott?

Vilket annat ansvar har de för samhället?

Uppfyller de dessa skyldigheter?

“Skydds- och riskhanteringsfotboll” (180 minuter)

Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen förberedd i förväg (40 min).

Frågor och svar (20 min).

Steg 1: Tränaren kommer att introducera workshopen och dela deltagarna i två lag (10 minuter).

Steg 2: Under den första omgången kommer deltagarna att spela en fotbollsmatch med normala regler (30 minuter). Målet är att spela spelet och vinna.

Paus för vila, förfriskning och diskussion för en bättre lagstrategi (5 minuter).

Steg 3: Tränaren introducerar en ny regel och rollspelkort.

Varje spelare får ett rollkort. De får fem minuter att föreställa sig hur den här personen skulle se ut, vilka känslor han / hon skulle ha, hur han / hon skulle spela, vilket liv han / hon skulle ha ...). Spelet startar samtidigt på båda sidor av domstolen. Målet är att spela spelet och vinna. Varje minut ropar handledaren ett av tecken på skydds- och riskhanteringsfrågor (mobbing, sexuell exploatering, anklagelser mot personal, fysiskt övergrepp, sexuella övergrepp, emotionella eller psykologiska övergrepp, ekonomisk eller materiell exploatering, försummelse osv.) Eller en av tecken på god skydd och riskhantering (utveckla och genomföra lämplig policy och förfaranden, implementera säkrare rekryteringsmetoder, tillhandahålla information och utbildning, svara på oro och anklagelser där de uppstår, övervakning, etc.)

RULLKORT

- Du är en idrottsklubb som utvecklar och implementerar en lämplig policy och rutiner för skydd och riskhantering - ditt mål räknas för tre mål.
- Du är en idrottsklubb som utvecklar och implementerar ett relevant skyddande träningsprogram som ger kunskap och färdigheter till din personal och idrottare förmåga att känna igen tecken på missbruk, försummelse eller olämpligt beteende - ditt mål räknas för två mål.
- Du är en idrottsklubb som tror att kassaskåpet är väsentligt och har en skriftlig form av skyddspolitik - spel som vanligt.
- Du är en idrottsklubb som inte har en skriftlig form av skyddspolitik - sitta på marken och "frysa" i spelet i 10 sekunder.
- Du är en idrottsklubb som inte har någon policy eller rutiner för skydd och riskhantering - "frysa" i 25 sekunder.
- Du märker tecken på missbruk, försummelse eller olämpligt beteende, men du vidtar inte några åtgärder för att stoppa det - när du hör en av dessa, fortsätt spelet med bara en fot (rörelser hoppande på en fot).

Efter förklaringen kommer eleverna att spela den andra matchen (30 minuter).

Steg 4: Tränaren kommer att leda en debriefing med eleverna (30 min).

Frågor som ska användas:

Hur gick spelet? Vad hände?

Var det några större problem eller konflikter under spelet?

Hur kände du dig under spelet?

Vad tycker du om din roll (på rollkortet)?

Vilken relevans ser du för god regering i idrottsfrågor?

Vad lärde du dig?

Steg 5: Tränaren kommer att administrera ett snabbt utvärderingsfrågeformulär relaterat till verkstaden för att eleverna ska kunna ge feedback om dess effektivitet och användbarhet (15 min).

"Kraften för god styrning i sport" (180 minuter)

Tränaren kommer att presentera Power Point-presentationen som är förberedd i förväg (40 minuter).

Frågor och svar (20 minuter).

Steg 1: Tränaren kommer att introducera workshopen och dela deltagarna i två lag (10 minuter).

Varje lag kommer att behöva skapa en kampanj som främjar bra styrelseformer inom idrotten genom ett sportevenemang:

Team 1 - marknadsföringskampanj som främjar god förvaltning inom idrotten genom ett idrottsevenemang på lokal nivå med hjälp av ETS-metod.

Team 2 - marknadsföringskampanj som främjar god förvaltning inom idrotten genom ett idrottsevenemang på nationell nivå med hjälp av ETS-metodik.

Steg 2: Varje lag kommer att få en blädderblock, pennor, bollar, olika sportutrustning och de måste förbereda kampanjen. Varje kampanj bör innehålla - namn, slogan, plats, varaktighet, affisch, broschyr, ansvariga

	<p>personer, mediapartner, operativa enheter (logistik, reklam, ekonomi, redovisning etc.), logotyp, Varje kampanj bör innehålla - organisationsnamn, kampanjnamn, slogan, plats, varaktighet, affisch, broschyr, ansvariga personer, mediapartner, operativa enheter (logistik, reklam, ekonomi, redovisning, etc.), logotyp, datum och tid för sporten evenemang, typ av sportevenemang, målgrupp, kampanjansikte. Kampanjen och idrottsevenemanget måste respektera alla principer för gott styre inom idrotten (60 minuter).</p> <p>Steg 3: Varje lag har möjlighet att ge en kort presentation och en demonstration genom att bjuda deltagare från andra lag att delta i idrottsevenemanget (30 minuter).</p> <p>Steg 4: Tränaren kommer att leda en diskussion med eleverna (20 minuter). Frågor som ska användas: Vad hände under workshopen? Gillade du dina kampanjer? Vad tyckte du om dem? Vad tyckte du inte om dem? Hur kände du dig i den här workshopen? Vilka var svagheter i din strategi? Vad skulle du ändra om din kampanj? Har alla principer för god styrning inkluderats i dina kampanjer?</p>
<p>Nationella anpassningar</p>	<p>- <u>Kunskapsområde:</u> <i>Nationella styrelsekrav för idrott</i> Inte nödvändig; <i>Skydd och riskhantering</i> Inte nödvändig; <i>Strategiutveckling</i> Inte nödvändig;</p> <p>-<u>Färdighet</u> <i>Utveckla goda styrelseformer inom idrott</i> Inte nödvändig; <i>Kommunikation inom styrelsestrukturer</i> Inte nödvändig; <i>Tidshantering och delegering</i> Inte nödvändig;</p> <p>- <u>Kompetenser:</u> <i>Främja gott styre och jämlikhet</i> Inte nödvändig; <i>Utveckla lämpliga styrelsestrukturer</i> Inte nödvändig; <i>Kommunikation med intressenter</i> Inte nödvändig.</p>



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

varning

Resultaten av denna undersökning utgör en av leveranserna av det MINE VAGANTI NGO-ledda projektet "Curricular Pathways for Migrants Empowerment through Sport (CPMES)" -projektet, medfinansierat av Europeiska unionens Erasmus + -program.

Europeiska kommissionens stöd för framställningen av denna publikation utgör inte ett stöd för innehållet som endast återspeglar författarnas åsikter, och kommissionen kan inte hållas ansvarig för användning som kan användas av informationen i den.

För alla kommentarer till denna rapport, vänligen kontakta Mine Vaganti NGO: president@minevaganti.org

I denna rapport har offentliga resurser och information använts. Reproduktion är godkänd under förutsättning att källan bekräftas.

© CPMES, MINE VAGANTI NGO, 2020

