



IO4 Formato di formazione ETS per operatori di gestione dello sport

Prefazione

Il progetto "Curricular Pathways for Migrants' Empowerment through Sport" (CPMES) si concentra sull'impiego della metodologia dell'Education Through Sport (ETS) come veicolo di aggiornamento e miglioramento curricolare degli allenatori e dei formatori sportivi che lavorano sul campo con gruppi svantaggiati con un background migratorio, nella prospettiva di promuovere l'inclusione e le pari opportunità nello sport e attraverso lo sport per i migranti.

Come mostrato nello studio specifico "Racism and Discrimination in the Context of Migration in Europe" (2016) dell'European Network Against Racism (ENAR), le dinamiche di esclusione sociale contro i migranti sono per una larga parte inaugurate da pratiche di discriminazione/stereotipizzazione razzista (che sfociano anche in attacchi violenti), politiche di integrazione inefficaci e pratiche di discriminazione nell'assunzione all'interno del mercato del lavoro.

Nel campo specifico dello sport, la sottorappresentazione dei migranti è particolarmente evidente e impegnativa nella loro esclusione da posizioni di autorità e dalla rappresentanza complessiva in posizioni non di gioco (vedi Inclusion of Migrants in and through Sports. A Guide to Good Practice, 2012).

I documenti politici dell'UE sottolineano la rilevanza dello sport come agente di inclusione sociale per i migranti, e allo stesso tempo sottolineano la rilevanza dello sport come agente di impegno imprenditoriale (Entrepreneurship in Sport).

Il "Libro bianco sullo sport" dell'UE (2007) sottolinea che "lo sport dà un importante contributo alla coesione economica e sociale e a società più integrate", fornendo anche un importante contributo per facilitare "l'integrazione nella società dei migranti e delle persone di origine straniera".

La comunicazione della Commissione europea "Sviluppare la dimensione europea dello sport" (2011) sottolinea il contributo sostanziale dello sport "alla crescita e all'occupazione, con effetti sul valore aggiunto e sull'occupazione superiori ai tassi medi di crescita".

Il rapporto "Inclusione dei migranti nello e attraverso lo sport. A Guide to Good Practices" sottolinea anche l'attrattiva delle iniziative sportive guidate dai migranti (Migrant Sport Clubs) come realtà in cui i migranti si trovano più facilitati ad impegnarsi grazie all'assenza di barriere culturali e linguistiche.

Un passo intermedio fondamentale per realizzare un maggiore impegno dei migranti nel campo dell'imprenditoria sportiva è lo sviluppo delle necessarie capacità metodologiche per la vasta platea di operatori (allenatori e formatori sportivi) che lavorano con i target migratori finali attraverso metodi sportivi, in modo che siano in grado di trasmettere il variegato insieme di attitudini, competenze e strumenti imprenditoriali che compongono il profilo di un imprenditore sportivo.

L'ETS è una combinazione significativa tra lo Sport e i metodi di Educazione Non Formale (NFE) che estrapola e adatta sia gli esercizi fisici che quelli specifici dello Sport al fine di fornire un forte risultato di apprendimento permanente, adattato alle esigenze della società e agli specifici obiettivi educativi perseguiti.

Il "ETS Training Format for Sport Management Operators" è mirato all'aggiornamento professionale degli operatori sportivi (allenatori e formatori) nel campo specifico dello sviluppo dei profili dei manager sportivi nei migranti

Tabella dei contenuti

Quadro metodologico	4
I. Formato di formazione ETS per operatori di Sport Manager	4
II. La metodologia: Educazione attraverso lo sport (ETS) - Principi e metodi	4
II.I Occupazione nello sport	5
II.II Concetti chiave	6
III. Formato di formazione	7
IV. Liberatoria.....	44

Quadro metodologico

I. Formato di formazione ETS per operatori di Sport Manager

Il presente documento consiste in un format formativo basato sulla metodologia dell'Education Through Sport (ETS) sviluppato nell'ambito dello sforzo cooperativo dei partner del progetto Erasmus Plus Collaborative Partnership Sport "Curricular Pathways for Migrants' Empowerment through Sport". Con l'obiettivo generale di promuovere l'inclusione dei migranti in posizioni di responsabilità nel campo dello sport, il format di formazione - strutturato come un manuale diviso in moduli tematici specifici - si rivolge agli operatori sportivi attivi (allenatori e formatori) con l'intento di stabilire le basi metodologiche per potenziare questi ultimi come educatori, permettendo ai migranti interessati di acquisire le conoscenze, le abilità e le competenze dei manager sportivi. Come risorsa educativa, il modello di formazione è concepito con in mente l'adattabilità e l'impatto attraverso i settori delle parti interessate allo sport e le parti interessate all'apprendimento non formale come un formato di applicabilità generale (attraverso i paesi e i settori) aperto per l'integrazione nei programmi esistenti di sviluppo degli educatori di Sport Management.

II. La metodologia: Educazione attraverso lo sport (ETS) - Principi e metodi

Lo sport è stato un aspetto importante della vita civile da molti decenni ed è stato sempre più importante nelle politiche di sviluppo degli Stati e delle parti interessate. L'uso dello sport per educare, condividere valori e aiutare i beneficiari ad acquisire fiducia in se stessi e capacità è stato ufficialmente riconosciuto dalle Nazioni Unite nel 1993 con il riconoscimento del ruolo del Movimento Olimpico per costruire un mondo pacifico e migliore educando i giovani del mondo attraverso lo sport e la cultura (Assemblea Generale delle Nazioni Unite A/RES/48/10). Con la creazione dell'Ufficio delle Nazioni Unite sullo sport per lo sviluppo sociale (UNOSDP) nel 2001 e con una serie di risoluzioni adottate da tutti gli Stati membri dell'ONU dal 2003, come anno e giornata internazionale dello sport, è stato riconosciuto il potenziale dello sport. Questo riconoscimento è stato importante per raggiungere, prima, gli Obiettivi del Millennio (MDGs) e poi, gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)¹ Questo riconoscimento da parte di una delle massime autorità del mondo, le Nazioni Unite, ha avuto un impatto sulle politiche degli stati con una nuova prospettiva per i decisori e nuove possibilità di rendere lo sport più inclusivo e più accessibile attraverso il concetto di "sport di base". Questo concetto sta crescendo nelle politiche europee per facilitare la partecipazione di tutti alle attività fisiche senza differenziare le abilità dei partecipanti per assicurare una coesione e la trasmissione di valori. Si basa sulle attività sportive e sul loro aspetto ricreativo senza chiedere al partecipante di competere. Anche se il quadro dello sport è stato costruito in una struttura competitiva con l'obiettivo principale per gli atleti di vincere e battere i record, questo concetto inclusivo sviluppa nuovi aspetti dello sport e mette in evidenza nuovi risultati come costruire ponti tra le comunità, garantire la pace in zone post conflitto e, integrare e dare un ruolo alle comunità escluse (Coalter, 2017).

Questa nozione di Sport per lo Sviluppo Sociale promuove una scala che assicura il benessere e l'integrazione di tutti con l'enfasi sulle popolazioni svantaggiate ed emarginate. Include persone svantaggiate che stanno affrontando difficoltà economiche, geografiche o culturali per integrare la società; quindi, le parti interessate stanno cercando di trovare soluzioni per garantire un migliore equilibrio per integrarli nelle comunità esistenti. Questa sfida è una delle più grandi questioni dell'Unione europea a causa del grande afflusso di nuovi arrivati in tutta Europa, soprattutto in Grecia, Spagna e Italia. L'impatto demografico nei diversi paesi membri è percepibile e influenza il funzionamento dell'Europa con alcuni adattamenti necessari: La Germania ha ospitato per esempio 669.408 rifugiati nel 2016. (Refugee World Bank, 2018) La risposta europea a questa situazione non è solo legata alla capacità di ospitare i rifugiati ma anche sul dare loro la possibilità di essere integrati nelle comunità locali come cittadini attivi, sviluppare relazioni, trovare un lavoro e creare solidarietà con gli abitanti. Il lavoro delle autorità, dopo aver ospitato i rifugiati, è la loro integrazione nel tessuto locale ed economico per costruire una coesione all'interno delle comunità locali con i rifugiati. Queste opportunità per farli integrare nella società sono legate alle politiche locali e agli attori presenti nelle aree locali e lo sport è uno degli strumenti che può garantire una buona integrazione e dove possono trovare ispirazione e modelli di ruolo.

Negli ultimi anni c'è stato un crescente interesse ad utilizzare lo sport come meccanismo per sostenere l'integrazione dei migranti e dei richiedenti asilo. Ciò si riflette in una serie di iniziative e programmi in tutti gli Stati membri, organizzati e gestiti da organizzazioni di supporto per migranti e richiedenti asilo, organizzazioni della comunità locale, organizzazioni sportive o organismi rappresentativi di particolari sport. I vantaggi potenziali di approcci come questi sono chiari. Per molti versi lo sport rappresenta un "linguaggio universale", capace di trascendere i confini sociali, culturali e nazionali. Può anche fornire un modo unico di avvicinare i nuovi arrivati e le comunità che li ospitano.

I progetti che mirano a sostenere l'integrazione dei migranti e dei richiedenti asilo attraverso lo sport possono assumere molte forme, dalle organizzazioni che organizzano giornate sportive all'interno della comunità locale, con una serie di attività sportive, ad approcci più strutturati come lo sviluppo di campionati di calcio locali che coinvolgono squadre di migranti, locali e miste

Allo stesso modo, l'uso dello sport in questo modo è stato promosso attraverso una serie di progetti e reti transnazionali in tutta Europa, molti dei quali sono finanziati e organizzati attraverso programmi della Commissione europea come Erasmus+.

Gli anni più recenti hanno visto un aumento significativo del numero di programmi giovanili che si basano sulla convinzione che la partecipazione sportiva può migliorare lo sviluppo personale ed eliminare i problemi. Sfortunatamente, il semplice fatto di fare sport non assicura che i giovani imparino le abilità e sviluppino le attitudini che li prepareranno per un futuro produttivo. Ci sono prove crescenti, tuttavia, che se lo sport è strutturato nel modo giusto e i giovani sono circondati da mentori adulti preparati e premurosi, è più probabile che si verifichi uno sviluppo giovanile positivo. La seguente sezione descrive un quadro teorico e supportato empiricamente per lo sviluppo di programmi sportivi che possono favorire uno sviluppo psicosociale positivo nei giovani.

II.I Occupazione nello sport

– Nel 2018, 1,76 milioni di persone hanno lavorato nel settore dello sport nell'UE-28: più della metà sono uomini (55%), una percentuale in linea con l'occupazione totale (vedi tabella 1). Le persone nella fascia di età 15-29 anni costituiscono il 38 % del totale degli occupati nello sport, più del doppio della quota dell'occupazione complessiva, mentre la fascia di età 30-64 anni rappresenta quasi il 60 % (il 20 % in meno della quota per l'occupazione totale). Circa il 46 % delle persone occupate nello sport ha un livello di istruzione medio (livelli ISCED 3-4), il 38 % ha un livello alto (ISCED 5-8) e il 16 % ha un livello basso (al massimo livello ISCED 2); queste percentuali sono vicine alle proporzioni osservate per l'occupazione complessiva.

Tra il 2013 e il 2018, l'occupazione nello sport è aumentata del 3,2% in termini di tasso di crescita medio annuo (AAGR), rispetto all'1,4% osservato per l'occupazione totale. I maggiori aumenti negli Stati membri dell'UE sono stati osservati in Grecia (AAGR +17 %), Croazia (AAGR +16 %) e Lettonia (AAGR +12 %), mentre solo quattro paesi hanno avuto una tendenza negativa nel loro AAGR: Austria (-1,4 %), Francia (-2,9 %, si noti che c'è una pausa nella serie), Slovacchia (-3,6 %) e Romania (-5,2 %).

el 2018, l'occupazione nello sport ha rappresentato lo 0,8 % dell'occupazione totale dell'UE, variando dallo 0,1 % della Romania all'1,7 % della Svezia. Per la maggior parte degli Stati membri dell'UE, le quote di occupazione nello sport hanno raggiunto al massimo l'1%; oltre alla Svezia, solo nel Regno Unito, in Finlandia, Irlanda e Spagna, questa quota ha superato l'1%.

Rispetto all'occupazione totale, i posti di lavoro nello sport rappresentavano ancora quote relativamente piccole, ma il contributo dello sport era in costante crescita. Tra il 2013 e il 2018, il contributo dello sport all'occupazione totale è aumentato leggermente in quasi tutti gli Stati membri e, a livello di UE, è passato dallo 0,7% allo 0,8%.

Considerando il background educativo delle persone impiegate nello sport nell'UE nel 2018, il 38% aveva completato l'istruzione terziaria. Questa cifra era leggermente superiore alla quota di laureati terziari nell'occupazione totale (35 %). In quattro Stati membri dell'UE, la metà o più di coloro che lavorano nello sport erano diplomati terziari: questi paesi sono Cipro (76 %), Lituania (65 %), Grecia (57 %) e Spagna (52 %). Rispetto all'occupazione totale, il Portogallo ha avuto la più alta proporzione di laureati con un rapporto di 1,7, seguito da Cipro (1,6) e Grecia e Lituania (1,5). Al contrario, la Danimarca ha riportato una quota di laureati impiegati nello sport pari al 20%, quasi la metà della percentuale osservata nell'occupazione totale (36%). In altri otto Stati membri, la quota di laureati terziari impiegati nello sport era inferiore a quella dell'occupazione totale (Eurostat, 2019)

II.II Concetti chiave

Lo sport per lo sviluppo sociale: "Lo sport è un potente strumento per rafforzare i legami sociali e le reti, e per promuovere gli ideali di pace, fraternità, solidarietà, non violenza, tolleranza e giustizia.

Affrontare i problemi in situazioni di post-conflitto può essere facilitato perché lo sport ha la capacità di riunire le persone" (UNESCO, 2000).

Educazione non formale: "Attività educativa che non è strutturata e si svolge al di fuori del sistema formale. L'educazione non formale copre due realtà piuttosto diverse: da una parte le attività educative che si svolgono al di fuori del sistema educativo formale (per esempio una conferenza o un seminario).

dall'altro l'esperienza acquisita durante l'esercizio di responsabilità in un'organizzazione di volontariato (per esempio essere un membro del consiglio di una ONG per la protezione dell'ambiente)" (Consiglio d'Europa, 1999).

Educazione attraverso lo sport (ETS): "L'ETS è un approccio educativo non formale che lavora con lo sport e le attività fisiche e che si riferisce allo sviluppo di competenze chiave di individui e gruppi al fine di contribuire allo sviluppo personale e alla trasformazione sociale sostenibile" (ISCA, 2013).

Sport di base: "Copre tutte le discipline sportive praticate da non professionisti e organizzate a livello nazionale attraverso le federazioni sportive nazionali". Nella precedente definizione di "sport di base", i "non professionisti" sono individui che non passano la maggior parte del loro tempo a praticare sport, né traggono la maggior parte delle loro entrate dalla pratica dello sport. Tuttavia, la pratica degli sport di base include le competizioni amatoriali" (Unione Europea, 2011).

Creati nel 2015 dopo gli Obiettivi di Sviluppo del Millennio, gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile danno un quadro comune a tutti gli Stati e le istituzioni del mondo per trovare soluzioni ai principali problemi dell'umanità. Ci sono 17 obiettivi principali che sono classificati nell'ordine della loro importanza in base alla scelta degli stati membri e consistono nella priorità delle Nazioni Unite, il che significa che la loro politica è legata a questi obiettivi per migliorare e, se possibile, risolvere questi problemi. Il preambolo dell'UNGA (United Nations Global Agenda), sottolinea che gli SDGs vogliono essere "integrati e indivisibili e bilanciare le tre dimensioni dello sviluppo sostenibile: quella economica, sociale e ambientale" (UNGA 2015, preambolo 1).

Questo obiettivo di risolvere o ridurre tutte queste problematiche è chiamato anche Agenda 2030, 2030 che rappresenta la scadenza fissata da tutti gli stati membri. Per raggiungere gli obiettivi descritti dalle Nazioni Unite, sono disponibili diversi strumenti e vengono adottate diverse strategie. Uno di questi strumenti è lo sport che è sempre più riconosciuto come utile e potente per avere successo e migliorare le condizioni umane in tutto il mondo. Questo strumento è stato utilizzato e messo in evidenza dalle Nazioni Unite attraverso l'Ufficio delle Nazioni Unite sullo sport per lo sviluppo e la pace (UNOSDP) e con l'assunzione di un consigliere speciale, Wilfried Lemke, per guidare le azioni delle Nazioni Unite nel campo dello sport. Questo ufficio ha chiuso nel maggio 2017 (vedi parte 4.4). Tutti i progetti e il coinvolgimento di questo ufficio erano legati agli obiettivi di sviluppo sostenibile e aiutavano gli stati a sviluppare politiche sportive legate agli SDGs. Questo uso dello sport come strumento per garantire gli obiettivi di sviluppo sta evidenziando il potere dello sport nell'area dello sviluppo sociale. Lo sport è oggi riconosciuto, sostenuto e supportato dalle Nazioni Unite come un contributo importante per raggiungere i loro obiettivi come menzionato nell'Agenda 2030:

Lo sport è anche un importante fattore di sviluppo sostenibile. Riconosciamo il crescente contributo dello sport alla realizzazione dello sviluppo e della pace nella sua promozione della tolleranza e del rispetto e i contributi che apporta all'empowerment delle donne e dei giovani, degli individui e delle comunità così come agli obiettivi di salute, educazione e inclusione sociale (Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile A/RES/70/1, paragrafo 37).

La Dichiarazione di Berlino del 2013 (UNESCO) e la revisione dell'Attività Fisica e dello Sport del 2015 (UNESCO) dimostrano l'importanza data dagli Stati alla promozione dello sport per l'inclusione sociale.

Gli SDGs e queste decisioni prese dai principali responsabili politici europei sono stati utili per sviluppare l'impegno e la creazione di ONG che offrono attività basate sullo sport in diverse scale e ambiti. È stato un modo per incoraggiare i potenziali leader ad avviare nuove iniziative utilizzando lo sport come strumento per raggiungere i loro obiettivi. La politica mondiale relativa allo sport, compresa la sua influenza, è usata per tutti gli obiettivi come uno strumento innovativo per raggiungere nuovi settori e non solo quello dello sport. Questa nuova idea di usare lo sport per altri settori oltre allo sport è chiamata "Plus sport", include organizzazioni che lavorano con lo sport come strumento per avere risultati nei loro obiettivi senza legame con lo sport. Lo sport è per loro un modo per raggiungere i loro obiettivi, ma non è lo scopo finale del loro coinvolgimento. Dall'altra parte, organizzazioni come l'UNOSDP stanno lavorando con la metodologia "Sport Plus" che mira a lavorare per facilitare l'accessibilità dello sport e insegnare alcune competenze sulla salute e l'educazione. (Coalter, 2007).

Ci sono almeno due scenari: (1) la competenza professionale può migliorare la qualità delle attività sportive e dell'amministrazione del club, portando così ad un migliore funzionamento dell'organizzazione o (2) attraverso la partecipazione dell'associazione a progetti di integrazione che forniscono un sostegno finanziario specifico, la conoscenza degli esperti è forse data più importanza di prima, il che porta a conflitti tra il personale professionale e volontario del club (Seippel 2010, p. 206).

Un esempio è l'European Sport Inclusion Network (ESPIN), che comprende ONG e grandi organizzazioni sportive di sette Stati membri, che hanno prodotto una serie di risultati tra cui una guida alle buone pratiche molto utile. Un altro è un progetto europeo transnazionale di due anni sullo sport sostenuto dal programma Grundtvig della Commissione, intitolato MATCH. Come mostra lo schema di MATCH, questo indica come la cooperazione può essere basata sul riunire coloro che sono coinvolti nell'allenamento e nell'organizzazione dello sport per condividere idee e sviluppare nuovi approcci all'integrazione degli immigrati.

III.. Formato di formazione

Tabella di formazione	
Obiettivo	La formazione si basa sulla metodologia Education Through Sport e si rivolge agli operatori sportivi (allenatori e formatori) nel campo specifico dello sviluppo dei profili dei manager sportivi nei migranti.
Gruppo target	Obiettivo primario: <ul style="list-style-type: none"> • Allenatori sportivi; • - Allenatori sportivi.
Durata	7 Giorni
Moduli	Moduli di formazione: <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione. • 1 Amministrazione e gestione delle risorse umane nello sport. • 2 Coaching e Mentoring. • 3 Competenze digitali per manager sportivi. • 4 Gestione degli eventi sportivi. • 5 Marketing e comunicazione nel campo dello sport. • 6 Strategie e meccanismi di sostenibilità finanziaria per le organizzazioni sportive. • 7 Buona amministrazione.

Introduzione	
Panoramica	In questo modulo gli allievi si conosceranno tra loro e capiranno lo scopo principale del progetto e gli obiettivi specifici della formazione. Nella seconda parte gli studenti faranno una pre-valutazione delle loro conoscenze, abilità e competenze e saranno introdotti alla metodologia dell'Educazione attraverso lo sport.
Tipologia	- Teorico. - Pratico.
Lasso di tempo	- Durata: 3 ore.
Metodi	- Verbale: presentazione orale, discussione - Pratico: lavoro
Consegna Contenuto(i)	Contenuto della conoscenza: <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione in Power Point del progetto contenente il suo scopo e l'obiettivo specifico della formazione; - Strumento di autovalutazione; - Presentazione in Power Point dell'Educazione attraverso lo sport che contiene anche le differenze tra l'Educazione per lo sport, per lo sport e attraverso lo sport;
Controllo/valutazione dell'apprendimento	Nella sessione n°3 i discenti riceveranno uno strumento di autovalutazione (fornito nella sezione allegati del manuale)
Elenco delle sessioni	- Team Building: "Volley Ball Name Game"; - Presentazione del progetto;

	<p>- Aspettative degli studenti: "Aspettative, preoccupazioni e contributi e autovalutazione";</p> <p>- Introduzione alla metodologia dell'educazione attraverso lo sport.</p>
Materiali	Proiettore, lavagna a fogli mobili e pennarelli, post-it colorati, carta bianca, pallavolo, piccole coperte.
Procedura	<p><u>"Gioco del nome della pallavolo" (60 min)</u></p> <p>Il formatore dividerà gli studenti in 4 squadre di 4 persone. Ogni squadra avrà una piccola coperta.</p> <p>Regole: Un membro di una squadra dice il suo nome, il paese di provenienza, lo sport preferito e una parola che possa descriverlo. Poi la squadra lancia il pallone da pallavolo all'interno della coperta ad un'altra squadra che deve prenderlo. Quando la prendono devono ripetere il nome, il paese di provenienza, lo sport preferito e la parola che descrive la persona precedente. Dopo di che un membro della squadra dirà il suo nome, il paese di provenienza, lo sport preferito e una parola che può descrivere lui/lei e di nuovo la squadra lancerà la palla nella coperta ad un altro gruppo. In questo caso i membri devono ripetere le informazioni di entrambe le persone precedenti e così via fino a quando tutti gli studenti hanno avuto la possibilità di presentarsi.</p> <p><u>Presentazione del progetto (30 min)</u></p> <p>Fase 1 - Presentazione: il formatore presenterà il progetto, il suo scopo e gli obiettivi specifici della formazione e la sua agenda. Fase 2 - Domande e risposte: Gli allievi avranno questo momento specifico per chiedere alcuni chiarimenti sul progetto e sulla formazione.</p> <p><u>"Aspettative, preoccupazioni e contributi e autovalutazione" (60 min)</u></p> <p>Fase 1: Il formatore metterà 3 lavagne a fogli mobili sul muro - aspettative - preoccupazioni - contributi e spiegherà la procedura così come lo scopo del workshop (10 minuti). Fase 2: Il formatore chiederà ai partecipanti di scrivere su post-it le loro aspettative personali, le loro preoccupazioni riguardo alla formazione e come possono contribuire attraverso la loro esperienza (20 minuti). Passo 3: Seguirà una sessione di debriefing per ogni flipchart (30 minuti).</p> <p><u>"Presentazione della metodologia dell'educazione attraverso lo sport" (30 min)</u></p> <p>Fase 1: Il formatore presenterà la metodologia dell'Educazione attraverso lo sport e metterà in evidenza le principali differenze con l'Educazione allo sport e dallo sport. Fase 2: Il formatore aprirà il dibattito incentrato sulla domanda: come possiamo adattare l'ETS ai bisogni dei migranti?</p>

Modulo 1 : Amministrazione e gestione delle risorse umane nello sport	
Panoramica	Il modulo si concentrerà sulla preparazione dell'operatore e del partecipante al lavoro in contesti comunitari. L'operatore può identificare chiaramente qualsiasi lacuna nell'offerta di formazione esistente e sostenere il partecipante nel raggiungimento dei risultati di apprendimento per migliorare le future prospettive di lavoro nella gestione dello sport.

<p>Risultati di apprendimento</p>	<p><u>Area di conoscenza:</u> Requisiti di salvaguardia Comprensione dei regolamenti di salvaguardia richiesti per fornire ETS ai gruppi della comunità; Legislazione sulla salute e la sicurezza Consapevolezza della legislazione in materia di salute e sicurezza specifica per la fornitura di ETS nel rispettivo paese; Regolamenti sull'occupazione - uguaglianza e diversità Comprendere i regolamenti sull'occupazione in relazione all'uguaglianza e alla diversità nello sport.</p> <p>- <u>Competenze:</u> Lingue - paese ospitante scritte e verbali Capacità di comunicare nella lingua del paese ospitante utilizzando sia le abilità scritte che verbali; Reclutamento e intervista Può dimostrare le tecniche di reclutamento e di colloquio rilevanti per il ruolo di un manager sportivo; Presentazione Può presentare usando una varietà di tecniche a un pubblico diverso in contesti formali e non formali.</p> <p>- <u>Competenze:</u> Capacità di guidare e motivare gli altri Esperienza nel condurre e motivare gruppi di personale o volontari; Gestire e organizzare se stessi Dimostrazione di buone capacità di gestione del tempo e capacità di organizzare adeguatamente il carico di lavoro; Comunicazione con una serie di soggetti interessati La capacità di comunicare con diversi livelli di colleghi e stakeholder utilizzando tecniche appropriate per il contesto dato.</p>
<p>Tipologia</p>	<p>- Teorico. - Pratica.</p>
<p>Lasso di Tempo</p>	<p>- Durata: 9 ore.</p>
<p>Metodi</p>	<p>- Verbale: presentazione orale, discussione - Pratico: lavoro</p>
<p>Consegna Contenuto(i)</p>	<p>Contenuto della conoscenza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione in power point sulle norme di salvaguardia necessarie per fornire ETS ai gruppi della comunità; - Presentazione in power point sulla legislazione in materia di salute e sicurezza specifica per la fornitura di ETS nel rispettivo paese; - Presentazione in power point riguardante le normative sull'occupazione in relazione all'uguaglianza e alla diversità nello sport. <p>Contenuto pratico: Esercizi di Educazione attraverso lo sport che favoriranno il processo di apprendimento ("Language Basketball", "Recruiting Dodgeball", "Leading Hockey" e "Communication soccer").</p>
<p>Controllo/valutazione dell'apprendimento</p>	<p>Il formatore somministrerà un questionario di valutazione specifico dopo la fine di ogni workshop.</p>

nto	
Elenco delle sessioni	<p><u>Area di conoscenza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione delle norme di salvaguardia necessarie per fornire ETS ai gruppi della comunità, seguita da una sessione di domande e risposte; - Presentazione sulla legislazione in materia di salute e sicurezza specifica per la fornitura di ETS nel rispettivo paese, seguita da una sessione di domande e risposte; - Presentazione delle norme sull'occupazione in relazione all'uguaglianza e alla diversità nello sport seguita da una sessione di domande e risposte. <p><u>Competenze:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Language Basketball"; - "Recruiting Dodgeball". <p><u>Competenze:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Leading Hockey" - "Communication soccer"
Materiali:	<p>Proiettore, bavaglino, palla da basket, palla prigioniera, lavagna a fogli mobili, piccole carte, penne, mazze da hockey su prato, due porte, palla da calcio.</p>
Procedura:	<p><u>Area di conoscenza</u></p> <p><u>"Presentazione sulle norme di salvaguardia necessarie per consegnare l'ETS ai gruppi della comunità" (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Sessione di domande e risposte (30 min).</p> <p><u>"Presentazione della legislazione in materia di salute e sicurezza specifica per la fornitura di ETS nel rispettivo paese" (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Sessione di domande e risposte (30 min).</p> <p><u>"Presentazione delle norme sull'occupazione in relazione all'uguaglianza e alla diversità nello sport" (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Sessione di domande e risposte (30 min).</p> <p><u>Competenze</u></p> <p><u>"Language Basketball"</u> Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in due squadre (5 min). Fase 2: Durante il primo turno i partecipanti giocheranno una partita di basket con regole normali (10 min). Fase 3: Il formatore introdurrà una nuova regola: quando una squadra segna riceverà una piccola carta con una parola chiave relativa al linguaggio settoriale della gestione dello sport. La parola sarà in lingua nazionale. La squadra poi troverà la parola corrispondente in inglese nella lavagna a fogli mobili e la attaccherà accanto ad essa. Se la squadra</p>

sceglierà la parola corrispondente sbagliata, il punto segnato non sarà conteggiato.

Dopo la spiegazione gli studenti giocheranno la seconda partita (20 minuti).
Fase 4: Per il terzo turno, invece di ricevere parole chiave, la squadra che ha ottenuto il punteggio riceverà una frase relativa al linguaggio settoriale della gestione dello sport. La frase sarà in lingua nazionale e ancora una volta, la squadra deve attaccarla accanto alla frase inglese corrispondente scritta nella lavagna a fogli mobili. Se la squadra sceglierà la frase corrispondente sbagliata, il punto segnato non sarà conteggiato.

Dopo l'introduzione della regola, gli studenti giocheranno la terza partita (20 minuti).

Fase 5: Il formatore condurrà una sessione di debriefing con gli studenti (20 min).

Domande da usare:

- > Come ti sei sentito in questo workshop?
- > Quale partita ti è piaciuta di più? Perché?
- > È stato difficile abbinare le parole e le frasi?
- > Ti sei sentito frustrato quando hai perso i punti segnati?
- > Qual è la tua percezione della gestione dello sport ora?

Fase 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

“Recruiting Dodgeball”

Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in due squadre (5 min).

Fase 2: Durante il primo turno i partecipanti giocheranno una partita di dodgeball con regole normali (5 min).

Fase 3: L'insegnante/formatore introdurrà una nuova regola: tutti i membri di entrambe le squadre dovranno creare una linea sul lato del rispettivo campo e solo un giocatore per squadra rimarrà all'interno. Ci sarà una partita uno contro uno finché uno dei giocatori non segnerà. Quando un giocatore segna lui/lei è autorizzato ad andare sulla linea dell'altra squadra e cercare di reclutare un membro della squadra in 40 secondi. Se ci riesce, il membro si unirà alla sua squadra.

Dopo la spiegazione gli studenti giocheranno la seconda partita (20 minuti).

Fase 4: Le squadre torneranno ad essere in linea, ma questa volta due giocatori diversi rimangono da soli in campo. Poi l'allenatore introdurrà una nuova regola: quella del turno precedente è ancora valida ma, se una squadra che ha appena reclutato un giocatore dalla linea della squadra opposta, segna un altro punto, le è permesso di scegliere un giocatore dalla propria linea. Tuttavia, i giocatori della linea avranno 30 secondi ciascuno per convincere il reclutatore (che è il giocatore della squadra avversaria) a sceglierli, sfruttando le loro capacità di presentazione. Alla fine il reclutatore sceglierà un giocatore che entrerà in campo. D'ora in poi, ci sarà sempre l'alternanza tra il reclutamento di un giocatore della squadra avversaria e uno della propria squadra.

Dopo l'introduzione della regola, gli allievi giocheranno la terza partita (25 minuti).

Fase 5: Il formatore condurrà una sessione di debriefing con gli studenti (20 min).

Domande da usare:

- > Come ti sei sentito in questo workshop?
- > Quale round ti è piaciuto di più? Perché?
- > Per i reclutatori: è stato difficile reclutare i giocatori della squadra

avversaria?

> Per gli altri: ti sei sentito frustrato quando hai cercato di presentarti come il migliore e non sei stato scelto?

> Cosa avete imparato da questo workshop?

Fase 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

Competenze

“Leading Hockey”

Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in due squadre (5 min).

Fase 2: Durante il primo turno i partecipanti giocheranno una partita di hockey su prato con regole normali (10 min).

Fase 3: Il formatore introdurrà una nuova regola: ogni membro riceverà un piccolo foglio contenente un ruolo specifico da coprire. Il formatore evidenzierà il fatto che il ruolo deve essere tenuto segreto agli altri.

Ruoli:

- Leader: guida la squadra alla vittoria (x3);

- Motivatore: motiva la squadra (x2);

- Contrarian: discutere con i tuoi compagni di squadra su tutto (x5).

Dopo la spiegazione gli allievi giocheranno la seconda partita (20 min).

Fase 4: Il formatore permetterà ad ogni squadra di discutere una strategia vincente. I ruoli saranno ancora validi, tuttavia il docente chiederà ad ogni squadra di scegliere un capitano, che sarà l'unico autorizzato a dare istruzioni durante la partita finale (5 min).

Dopo che la strategia sarà decisa e i capitani nominati, i partecipanti giocheranno la terza partita (15 min).

Fase 5: Il formatore condurrà una sessione di debriefing con gli studenti (20 min).

Domande da usare:

> Come ti sei sentito in questo workshop?

> Quale partita ti è piaciuta di più? Perché?

> Qual è stato il vostro ruolo? È stato difficile farlo?

> È stato difficile scegliere un capitano? Come avete preso la decisione?

> Cosa avete imparato da questo workshop?

Passo 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

“Communication soccer”

Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in due squadre (5 min).

Fase 2: Durante il primo turno i partecipanti giocheranno una partita di calcio con regole normali (10 min).

Fase 3: Il docente permetterà ad ogni squadra di discutere una strategia vincente, tuttavia il docente stabilirà una nuova regola: solo i gesti possono essere utilizzati per comunicare (5 min).

Dopo che la strategia sarà decisa, i partecipanti giocheranno la seconda partita (15 min).

Fase 4: L'insegnante/formatore permetterà ad ogni squadra di discutere di nuovo una strategia vincente. Questa volta la comunicazione verbale è consentita, tuttavia l'insegnante/formatore introdurrà una nuova regola: ogni membro riceverà un piccolo foglio contenente un ruolo specifico da coprire.

	<p>Il docente evidenzierà il fatto che il ruolo deve essere tenuto segreto agli altri (5 min).</p> <p>Ruoli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivatore: motivare la squadra (x5); - Apatico: non segui la strategia, non ti interessa il gioco (x3); - Doppiogiochista: aiuta l'altra squadra, non farti notare dai tuoi compagni (x3); <p>Dopo che la strategia sarà decisa e i ruoli assegnati, i partecipanti giocheranno la terza partita (15 minuti).</p> <p>Fase 5: Il formatore condurrà una sessione di debriefing con gli studenti (20 min).</p> <p>Domande da usare:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Come ti sei sentito in questo workshop? > Quale partita ti è piaciuta di più? Perché? > Qual è stato il vostro ruolo? È stato difficile farlo? > Siete riusciti a gestirvi senza un leader/capitano? > Cosa avete imparato da questo workshop? <p>Fase 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).</p>
<p>Adattamenti nazionali</p>	<p>- <u>Area di conoscenza:</u></p> <p>Requisiti di salvaguardia Italia: Salvaguardia dei requisiti legali.</p> <p>Legislazione sulla salute e la sicurezza Bulgaria: Comprensione dello stato di salute delle popolazioni migranti in relazione alla copertura medica e agli incidenti. Italia: Comprensione dei sistemi burocratici.</p> <p>Regolamenti sull'occupazione - uguaglianza e diversità Bulgaria: Comprensione del diritto del lavoro che circonda i lavoratori migranti e il loro status nel paese ospitante. Spagna: Conoscenza del diritto sportivo. Italia: Comprensione dei sistemi burocratici e comprensione dei costumi della società in cui si svolge l'attività..</p> <p>- <u>Competenze:</u></p> <p>Lingue - paese ospitante scritte e verbali Galles: Conformità della lingua gallese. Bulgaria: Necessario un supporto aggiuntivo nell'apprendimento della lingua bulgara per i gruppi target.</p> <p>Reclutamento e intervista Italia: Importanza del coinvolgimento di tutti gli attori della comunità.</p> <p>Presentazione Italia: Importanza dell'uso delle abilità di comunicazione non verbale.</p> <p>- <u>Competenze:</u></p> <p>Capacità di guidare e motivare gli altri Non richiesto.</p> <p>Gestire e organizzare se stessi Non richiesto.</p> <p>Comunicazione con una serie di soggetti interessati Non richiesto.</p>

Modulo 2: Coaching e Tutoraggio	
Panoramica	<p>Il modulo si concentrerà nel fornire ai partecipanti strumenti utili per la conduzione di gruppi. Attraverso tecniche di mentoring e coaching, ai partecipanti verranno fornite modalità efficaci di gestione dei gruppi e di condivisione delle principali dinamiche relazionali nel campo dello sport di base e del volontariato.</p>
Risultati di apprendimento	<p>- <u>Area di conoscenza:</u> Fondamenti dello sport (inclusivo) Conoscenza del coaching e del mentoring nello sport e sviluppo di sessioni sportive inclusive Insegnamento degli sport di base Comprensione del coaching sportivo di base e delle strutture di sviluppo coinvolte Leadership e volontariato Consapevolezza dei percorsi di leadership e di volontariato disponibili per individui e gruppi nel settore sportivo</p> <p>- <u>Competenze:</u> Comunicazione nelle impostazioni di coaching e mentoring In grado di comunicare con una serie di partecipanti nell'ambiente sportivo utilizzando tecniche di coaching e mentoring valide; Leadership di gruppi in popolazioni diverse Può dimostrare la capacità di guidare diversi gruppi di partecipanti con un'empatia per le esigenze specifiche dell'individuo e del gruppo; Comunicazione digitale Competente nell'uso della tecnologia e delle piattaforme di comunicazione digitale - email, cellulare, social media.</p> <p>- <u>Competenze:</u> Condurre sessioni di coaching Fiducioso nel condurre sessioni di allenamento sportivo in una serie di contesti sportivi di base; Mentore di aspiranti allenatori e manager Dimostrare un mentoring di successo di aspiranti allenatori e manager in contesti sportivi; Sviluppare e condurre sessioni di sport inclusivi Esperienza nell'adattare la consegna nelle sessioni di allenamento sportivo per creare opportunità più inclusive.</p>
Tipologia	<p>- Teorico. - Pratica.</p>
Lasso di Tempo	<p>- Durata: 9 ore.</p>
Metodi	<p>- Verbale: presentazione orale, discussione - Pratico: lavorare</p>
Consegna Contenuto(i)	<p>Contenuto della conoscenza: Presentazione in power point su coaching e mentoring: ruoli, responsabilità e obiettivi;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione in power point sulla leadership e le principali dinamiche di gruppo e di relazione - Presentazione in power point sul volontariato e le attività di inclusione sociale - Come avere uno staff motivato e usare la comunicazione digitale

	<p>Contenuto pratico: Educazione attraverso lo sport esercizi che favoriranno il processo di apprendimento ("catena di montaggio", "Il serpente cieco", "Stop and go" e "Pallamano tutto muro").</p>
Controllo/valutazione dell'apprendimento	<p>Il formatore somministrerà un questionario di valutazione specifico dopo la fine di ogni workshop.</p>
Elenco delle sessioni	<p><u>Area di conoscenza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione del coaching e del mentoring: ruoli, responsabilità e obiettivi; - Presentazione della leadership e dei principali gruppi e dinamiche di relazione - Presentazione sulle attività di volontariato e di inclusione sociale. - Come avere uno staff motivato e come utilizzare i canali di comunicazione digitale. <p><u>Competenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Assembly line" - "The blind snake" <p><u>Competenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Stop and go" - "Handball all wall".
Materiali	<p>Proiettore, post-it, dodgeball, pettorine, bende per gli occhi, lavagna a fogli mobili, penne, pennarelli, foglietti, due ostacoli, cerchi, tappetini, coni.</p>
Procedura	<p><u>Area di conoscenza</u></p> <p><u>"Presentazione del coaching e del mentoring: ruoli, responsabilità e obiettivi" (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Sessione di domande e risposte (30 min).</p> <p><u>"Presentazione sulla leadership e sui principali gruppi e dinamiche di relazione" (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Sessione di domande e risposte (30 min).</p> <p><u>Presentazione sulle attività di volontariato e di inclusione sociale. Come avere uno staff motivato e come usare i canali di comunicazione digitale" (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: sessione di domande e risposte (30 min).</p> <p><u>Competenze</u></p> <p><u>"Assembly line" (90 min).</u> Fase 1: Il formatore chiede a chi vuole essere un osservatore che rimarrà fuori dall'attività e divide il resto del gruppo in trio. Fase 2: Ogni trio deve essere composto da un costruttore, un corridore e un</p>

osservatore. Ogni trio sceglie indipendentemente come dare i diversi ruoli
Fase 3: Gli osservatori vanno nella palestra dove l'allenatore ha già preparato il campo con molti materiali sparsi; il loro obiettivo sarà quello di far disegnare al costruttore quello che vedono sul campo.

I costruttori si spostano in un'altra stanza, almeno a 20 m di distanza, dove dovranno disegnare ciò che i corridori racconteranno.

I corridori dovranno portare il messaggio da chi guarda ai costruttori.

Fase 4: avranno 30 minuti per raggiungere il loro obiettivo.

Fase 5: Il formatore condurrà una sessione di debriefing. (20 min).

Domande da usare:

> Come ti sei sentito in questo workshop?

> Quale è stata la cosa più difficile da fare? Perché?

> Come ti sei sentito nel tuo ruolo?

> Quali sono le sfide più grandi per quanto riguarda la comunicazione e l'ascolto?

Alla fine l'osservatore condividerà ciò che è emerso osservando dall'esterno.

Fase 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

“Blind Snake” (90 min)

Fase 1: il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in 2 o 3 gruppi

Fase 2: ogni gruppo crea una linea (come un serpente) secondo una semplice traccia. Tutti i membri delle linee dovranno essere piegati alla cieca; tranne uno che sarà la guida/leader

Fase 3: il formatore spiegherà il primo turno. Il leader dovrà condurre il "Serpente cieco" attraverso la pista senza parlare e solo toccando il primo membro della linea

Fase 4: la guida cambia. L'allenatore spiega il secondo round. La guida deve condurre il "Serpente Cieco" attraverso il percorso senza poter toccare ma usando invece solo la sua voce.

Fase 5: la guida cambia di nuovo. L'addestratore spiegherà di nuovo il terzo round in cui la guida deve condurre il serpente cieco attraverso il percorso senza parlare, ma solo toccando l'ultima persona nella linea.

Fase 6: Il formatore condurrà una sessione di debriefing con i partecipanti (20 min).

Domande da usare:

> Come ti sei sentito in questo workshop?

> Come ti sei sentito come leader? Come ti sei sentito mentre eri guidato?

> Quale round ti è piaciuto di più? Perché?

> Quali sono i pro e i contro dei diversi modi di condurre?

> Cosa avete imparato da questo workshop?

Fase 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli allievi possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

Competenze

“Stop and Go”

Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e spiegherà come utilizzare e adattare l'attività successiva. Stop and Go dà la possibilità in un modo molto semplice di avere il controllo di una situazione e sentirsi sicuri nel condurre sessioni di coaching sportivo (5 min).

Fase 2: iniziare a camminare lungo lo spazio e fermarsi quando viene dato il segnale (10 min).

Fase 3: ad ogni inizio introdurre una variante nel gioco usando schemi motori di base, diversi modi di muoversi, diverse direzioni, ecc. (es. correre all'indietro, saltare su un solo piede, rotolare)

Fase 3: correre sempre quando viene dato il "Via" così come cambiare sempre le posizioni finali, cambiando per esempio il numero di arti che toccano terra.

Fase 4: ad ogni go, l'allenatore nomina uno dei partecipanti che deve inventare un esercizio. Il resto del gruppo deve imitarlo.

Passo 5: continuare a correre e creare piccoli gruppi ad ogni segnale di stop fino a formare un unico gruppo

Fase 5: il formatore condurrà una sessione di debriefing con i partecipanti (20 min).

Domande da usare:

- > Come ti sei sentito in questo workshop?
- > Che tipo di varianti puoi introdurre?
- > Come potresti adattare l'attività a bisogni speciali?
- > Come potresti adattare l'attività a diversi sport?
- > Cosa avete imparato da questo workshop?

Fase 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

"Handball all wall"

Fase 1: Il formatore introduce il workshop e divide i partecipanti in due squadre (5 min).

Fase 2: Ogni squadra si divide in due gruppi: difesa e attacco. La difesa è allocata lungo il muro della palestra e dovrà difendere la porta rappresentata sul lato corto del campo. I giocatori si muovono sul campo secondo le regole della pallamano. Ad ogni gol segnato, i due gruppi (difesa e attacco) si scambiano la posizione. La partita continua senza pause. (20min)

Fase 3: l'allenatore aggiunge una seconda porta più piccola "porta 2" (ostacolo di atletica) e ne assegna una per ogni squadra. Da quel momento in poi le squadre possono scegliere se usarla per segnare o meno. Per segnare, la palla deve rotolare sotto l'ostacolo e attraversarlo. Le porte laterali valgono 2 punti mentre la porta al muro vale 1. L'allenatore lascia 5 minuti alle squadre per pensare ad una strategia

Dopo che la strategia sarà decisa, i partecipanti giocheranno la seconda partita (10 minuti).

Fase 4: L'insegnante/formatore permetterà ad ogni squadra di discutere di nuovo una strategia vincente e lasciare che la squadra giochi per altri 10 minuti

Fase 5: Il docente condurrà una sessione di debriefing con i partecipanti (20 minuti).

Domande da usare:

- > Come ti sei sentito in questo workshop?
- > Quale round ti è piaciuto di più? Perché?
- > Qual è stato il vostro ruolo? È stato difficile farlo?
- > Siete riusciti a gestirvi con o senza un leader/capitano?
- > Cosa avete imparato da questo workshop?

Fase 6: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

Adattamenti nazionali	<p>- <u>Area di conoscenza:</u> Fondamenti dello sport (inclusivo) Non richiesto. Insegnamento degli sport di base Bulgaria: Comprensione dei requisiti di qualificazione per il coaching sportivo di base. Leadership e volontariato Galles: Buona comprensione dei percorsi di leadership NGB.</p> <p>- <u>Competenze:</u> Comunicazione nelle impostazioni di coaching e mentoring Galles: Differenziazione della consegna a gruppi di abilità miste. Leadership di gruppi in popolazioni diverse Bulgaria: consapevolezza delle esigenze specifiche dei partecipanti (religione, cultura, genere). Comunicazione digitale Non richiesto.</p> <p>- <u>Competenze:</u> Condurre sessioni di coaching Non richiesto. Mentore di aspiranti allenatori e manager Non richiesto. Sviluppare e condurre sessioni di sport inclusivi Italia: Sviluppo dell'innovazione da altre discipline sportive.</p>
------------------------------	---

Modulo 3: Competenze digitali per manager sportivi	
Panoramica	<p>I partecipanti acquisiranno conoscenze e competenze di base su come utilizzare l'informatica (computer, PC, tablet e tecnologia mobile) e come applicarla sul posto di lavoro dell'organizzazione sportiva. Acquisiranno conoscenza e competenza nell'uso di una serie di piattaforme di social media rilevanti per l'ambiente sportivo, nonché conoscenza e competenza nell'uso dei sistemi di gestione dei dati per monitorare i livelli di attività e creare rapporti di gestione di base..</p>
Risultati di apprendimento	<p>-<u>Area di conoscenza</u> Informatica - Word/Excel/Outlook Conoscenza dell'informatica e come applicarla sul posto di lavoro. PowerPoint/Presentazione tramite piattaforme online Comprensione dell'uso dell'IT nel fornire presentazioni online, seminari e sessioni di coaching. Gestione dei dati Comprensione di base dei sistemi di gestione dei dati che supportano la consegna nelle impostazioni di sport/attività della comunità.</p> <p>- <u>Competenze</u> Conoscenza del computer Alfabetizzazione informatica nell'uso di computer, PC, tablet e tecnologia mobile.</p>

	<p>Competente con i social media Dimostrata competenza nell'uso di una serie di piattaforme di social media rilevanti per l'ambiente sportivo.</p> <p>Uso di sistemi di gestione dei dati In grado di utilizzare i sistemi di gestione dei dati per monitorare i livelli di attività e creare rapporti di gestione di base.</p> <p><u>-Competenze</u> Uso dell'informatica nello sport di comunità e nei progetti Uso efficace dell'IT per assistere la preparazione, la promozione e la consegna di sessioni di sport e attività.</p> <p>Una capacità di presentare e condividere usando i media digitali Dimostrare l'uso di piattaforme di media digitali per condividere esperienze e informazioni dalle sessioni sportive con una serie di seguaci.</p> <p>Buone capacità di comunicazione digitale su tutte le piattaforme Uso integrato dimostrato di più piattaforme digitali per ampliare la diffusione dalla consegna.</p>
Tipologia	- Teorico. - Pratico.
Lasso di tempo	7 ore.
Metodi	- Verbale: presentazione orale, discussione - Pratico: lavoro
Consegna Contenuto(i)	Contenuto della conoscenza: Power point e presentazioni digitali. Contenuto pratico: Sessione pratica word, excel; Sessione pratica di campagna di social media e pianificazione della comunicazione.
Controllo/valutazione dell'apprendimento	Il formatore somministrerà un questionario di valutazione specifico dopo la fine di ogni workshop.
Elenco delle sessioni	<u>Area di conoscenza:</u> - "Tecnologia dell'informazione e alfabetizzazione informatica nello sport". <u>Competenze</u> - "Sistemi di gestione dei dati nelle organizzazioni sportive". <u>Competenze</u> - "I social media nelle organizzazioni sportive".
Materiali	Proiettore, fogli A3/Flipchart, fogli A4, post-it, pennarelli/penne, compiti sul computer, computer (con connessione a Internet).
Procedura	<u>Area di conoscenza</u> "Tecnologia dell'informazione e alfabetizzazione informatica nello sport" Il formatore afferma che la conoscenza su come applicare l'IT sul posto di

lavoro utilizzando il software e l'uso dell'IT nel fornire presentazioni online, seminari e sessioni di coaching.

Ci sono diversi software che saranno implementati nel processo di apprendimento: Word, Excel, Outlook, PowerPoint e Presentazione tramite piattaforme online.

Le esercitazioni forniranno l'opportunità ai partecipanti di acquisire le conoscenze di base sull'uso dell'IT sul posto di lavoro.

Il formatore divide i partecipanti in gruppi di max. 2 persone al computer. Ai partecipanti viene detto che rappresentano un'organizzazione sportiva e che devono lavorare su compiti speciali utilizzando Word, Excel, Outlook, PowerPoint e mettere la presentazione tramite piattaforme online.

Ogni gruppo prenderà i compiti scritti su un foglio A4.

Compito 1 (45 min): Testo e/o altri elementi che devono essere digitati di nuovo e riorganizzati dagli esercizi:

- Creare e progettare moduli di ammissione/richiesta ecc. (modulo, è necessario utilizzare forme, caselle di testo, colori, opzioni di formattazione, tabelle e linee orizzontali, ...);
- Nel testo cambia il carattere, lo stile, il colore e la dimensione di ogni frase. Rendi ogni frase diversa dalla precedente e dalla successiva;
- Creare fatture/volantini/brochure;
- Progetta la copertina e il retro usando l'opzione copertina nel menu Inserisci;
- Usa la smart art e crea organigrammi;
- Crea la pagina del contenuto dei libri o la pagina dell'indice;
- Prova a creare intestazioni e piè di pagina simili a quelle del libro;
- Inserisci un'immagine nella forma;
- Fai pratica di collegamenti ipertestuali e crea collegamenti tra i testi dei documenti Word usando Word Art e stampali;
- Crea un grafico in Word;
- Inserire la filigrana con il nome dell'azienda;
- Decorare il documento word con il bordo della pagina, il bordo del contenuto, aggiungere un motivo e scriverci un bel testo;
- Inserisci immagini e fai pratica sul menu Formato e sulle opzioni Immagine;
- Inserisci modello o scarica il nuovo modello in Microsoft Word da Internet e modifica quei modelli con il tuo contenuto

Compito 2 (45 min): Fogli di calcolo e calcoli in Excel

- Creare un foglio di calcolo di base inserendo testo, numeri e formule;
- Formato di celle e colonne;
- Creare un foglio di calcolo per eseguire calcoli e statistiche (usando formule);
- Creare grafici;
- Ordina i dati e stampa porzioni di un foglio di lavoro;
- Utilizza il nome di un intervallo nella formula per calcolare le spese di viaggio, facendo grafici;
- Formattazione - cambiare l'aspetto della cartella di lavoro prima della stampa - informazioni personali e stato delle e-mail;
- Formattazione - cambiare l'aspetto della tua cartella di lavoro prima della stampa - pagamenti dei membri.

Compito 3 (45 min): Usare Outlook nella comunicazione e-mail e nell'amministrazione dell'ufficio (e-mail, calendari, contatti, attività, elenchi di cose da fare, ...)

- Barra multifunzione, pannello di navigazione, cartelle, casella di posta, personalizzazione delle caratteristiche di Outlook, l'assistente fuori ufficio, opzioni di stampa, gestione dei dati, archiviazione, creazione e personalizzazione degli account, condivisione e delega;
- Comporre e inviare messaggi di posta elettronica, formattazione della posta elettronica, aggiungere diversi tipi di allegati, utilizzare le funzioni cc: e bcc.; aggiungere una firma, creare ricevute di consegna e di lettura, creare regole e avvisi, gestione dei messaggi e ricerca;
- Gestione del calendario di Outlook: creare appuntamenti e riunioni con diverse opzioni (priorità, ricorrenza, promemoria), ricevere e rispondere agli inviti, creare attività, personalizzare la visualizzazione e stampare il proprio calendario;
- Amministrazione dei contatti di Outlook: aggiungere nuovi contatti, creare liste di distribuzione che possono essere condivise e distribuite in diversi formati, visualizzare i contatti in vari modi e raggrupparli per criteri, ecc..

Compito 4 (45 min): Uso di PowerPoint per le presentazioni

- Creare una nuova presentazione PowerPoint di 4 diapositive, inserire una nuova diapositiva con il Titolo e la nuova Slide Design
- Aggiungere del testo al segnaposto del titolo.
- Cambiare il layout di una diapositiva.
- Copia e incolla una diapositiva e spostala in una nuova posizione.
- Applicare un tema alla presentazione. Se stai usando l'esempio, applica il tema Integral.
- Inserisci una diapositiva vuota e poi inserisci una casella di testo nella diapositiva.
- Cambia la dimensione della diapositiva da Widescreen a Standard.
- Usa diverse animazioni su diverse diapositive (usa il riquadro animazioni per riordinare gli effetti, sperimenta diverse opzioni di avvio e tempi, aggiungi due effetti aggiuntivi a uno degli oggetti).
- Usare una presentazione e navigare attraverso le diapositive.

Compito 5 (45 min): Fai una presentazione tramite piattaforme online

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

Alla fine dell'esercizio si chiede ad ogni gruppo di presentare il proprio lavoro (5-10 minuti circa) e si genera una discussione tra i partecipanti.

Competenze

"Sistemi di gestione dei dati nelle organizzazioni sportive"

Il formatore afferma che ci sono alcuni strumenti che possono essere utilizzati per lo sviluppo di sistemi di gestione dei dati al fine di monitorare i livelli di attività e creare rapporti di gestione di base nelle organizzazioni sportive.

È importante raggiungere la conoscenza nella gestione dei dati che può essere di supporto per le organizzazioni sportive e le loro impostazioni di attività.

I partecipanti sono divisi in gruppi di 4 persone. I gruppi lavorano sullo sviluppo di banche dati per le organizzazioni sportive.

Ogni gruppo è assegnato come segue:

Compito 1 (45 min): Strumenti di gestione dei dati di Excel: MS PowerQuery, PowerPivot e Power BI

I partecipanti faranno dei sottocompiti:

- Esercizio su liste e database: Banche dati in Excel, Fogli di calcolo Excel, Ordinamento, Filtraggio per selezione, Filtraggio per impostazione di criteri, Filtraggio avanzato, Criteri, Valori unici, Subtotali

- Esercizio sulle tabelle pivot - Lavorare con una tabella pivot, Il layout della tabella pivot, Progettare una tabella pivot, Ordinare nella tabella pivot, Filtrare nella tabella pivot, Gruppi e subtotali, Raggruppare i dati in una tabella pivot, Campo valori

- Esercizio di creazione di tabelle pivot: Il termine tabella pivot, Creare tabelle pivot e semplici cruscotti, Tabelle pivot e grafici

Compito 2 (60 min): Uso avanzato di Excel - funzioni avanzate di Excel: Ricerca dati (VLOOKUP, HLOOKUP); INDEX, IFERROR; FUNZIONI LOGICHE e CONDIZIONALI (SUMIF, ecc.)

Sottocompiti sulle funzioni avanzate per i partecipanti:

- Esercizio di visualizzazione dei dati - Esempi di tutte le funzionalità associate alla visualizzazione dei dati: Formattazione condizionale, Filtraggio e una serie di opzioni relative alla visualizzazione dei filtri, Tutto sui grafici - Scegliere la grafica giusta e la modalità Excel, Convalida degli input

- Esercizio di lavoro con i dati - Importare dati da fonti esterne, connettersi a database, lavorare con i dati recuperati, applicare formule ad essi e creare comandi macro e invocarli: Recupero di dati esterni (Txt, Database), Pulizia dei dati, Elaborazione dei dati, I problemi di lavorare con grandi quantità di dati in Excel, e come si risolvono, Automazione dell'elaborazione tramite comandi macro.

Competenze

"I social media nelle organizzazioni sportive"

Il formatore afferma che ci sono molte piattaforme di social media popolari che possono essere utilizzate per le organizzazioni sportive.

I partecipanti in coppia (gruppo di 2) lavorano sullo sviluppo di reti di social media per le organizzazioni sportive.

Ogni gruppo è assegnato come segue (2 x 45 min):

1) Creare una strategia di social media di un evento sportivo locale per promuoverlo pre-durante-post.

Per l'esercizio i partecipanti devono aprire profili sui social network: Facebook, Instagram, Twitter e YouTube e pianificare un piano editoriale di 3 mesi integrando questi 4 strumenti.

2) Creare una strategia di comunicazione dell'attività ordinaria di un club sportivo locale, partendo da un "open day" della stagione precedente.

Per l'esercizio i partecipanti devono concentrarsi su come integrare i diversi strumenti di comunicazione (sito web, newsletter, social media ecc.) in un processo strutturato (raccolta dati offline - online, azioni di comunicazione,

	<p>analisi ecc.)</p> <p>I gruppi sono previsti per lavorare su esercizi per 90 minuti. I partecipanti sono invitati a presentare i loro profili ai colleghi. Ogni gruppo ha 10 minuti per la presentazione dei loro profili.</p> <p>I partecipanti faranno delle foto e dei workshop di revisione dei loro nuovi profili/account sui social media.</p>
<p>Adattamenti nazionali</p>	<p><u>-Area di conoscenza</u> Informatica - Word/Excel/Outlook Non richiesto. PowerPoint/Presentazione tramite piattaforme online Non richiesto. Gestione dei dati Non richiesto.</p> <p><u>-Competenze</u> Conoscenza del computer Non richiesto. Competente con i social media Non richiesto. Uso di sistemi di gestione dei dati Non richiesto.</p> <p><u>-Competenze</u> Uso dell'informatica nello sport di comunità e nei progetti Italia: Strumenti specifici per la gestione dei progetti. Una capacità di presentare e condividere usando i media digitali Italia: Conoscenza delle tendenze italiane nell'uso dei social media. Good capacità di comunicazione digitale su tutte le piattaforme Italia: Conoscenza degli strumenti che sviluppano il questionario.</p>

<p>Modulo 4: Gestione degli eventi sportivi</p>	
<p>Panoramica</p>	<p>Il modulo si concentrerà sulla preparazione dell'operatore e dei partecipanti alla gestione di eventi sportivi. I partecipanti impareranno i punti fondamentali e i requisiti per l'organizzazione di eventi sportivi.</p>
<p>Risultati di apprendimento</p>	<p><u>- Area di conoscenza:</u> Requisiti di salute e sicurezza per gli eventi sportivi Una comprensione dei requisiti per fornire sessioni sportive sicure e la legislazione di supporto a livello nazionale. Salvaguardia degli eventi sportivi Conoscenza dei requisiti di salvaguardia per tutti i partecipanti alle sessioni sportive, compresi bambini, adulti vulnerabili, giovani, volontari, allenatori e</p>

	<p>spettatori.</p> <p>Amministrazione per eventi sportivi Consapevolezza dei processi di amministrazione sportiva necessari per organizzare eventi sportivi di successo.</p> <p>- <u>Competenze:</u> Pianificazione e gestione di eventi Dimostrazione di una solida pratica di pianificazione e gestione degli eventi. Formazione del personale e dei volontari dell'evento Una capacità di formare lo staff dell'evento e i volontari in preparazione per la consegna dell'evento nei loro ruoli scelti. Capacità di utilizzare programmi di registrazione e di gestione degli eventi Abile nell'uso dei sistemi di registrazione e dei programmi di gestione degli eventi.</p> <p>- <u>Competenze:</u> Consegna di eventi sportivi sicuri e inclusivi Esperienza nel sostenere la realizzazione di eventi sportivi sicuri e inclusivi. Condurre e motivare lo staff e i dipendenti dell'evento Comprovata abilità nel guidare e motivare lo staff e i dipendenti dell'evento, inclusi i volontari. Costruire relazioni con partner/stakeholder dell'evento Prova di un buon lavoro di partnership e di un coinvolgimento di successo nella costruzione di relazioni nella gestione di eventi.</p>
Tipologia	<p>- Teorico. - Pratico.</p>
Lasso di tempo	Durata: 12 ore.
Metodi	<p>Verbale: presentazione orale, discussione</p> <p>- Teoria: pianificazione di attività di gruppo</p> <p>- Pratica: organizzare e condurre eventi per gruppi di pari e gruppi della comunità locale</p> <p>- Osservazione/inserimento - visitare un evento sportivo esistente nella comunità come osservatore</p>
Consegna Contenuto(i)	<p>Contenuto della conoscenza:</p> <p>Evento sportivo individuale: Corsa divertente</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Presentazione in Power Point sui requisiti di salvaguardia e sui processi amministrativi necessari in una Fun Run</u> - <u>Presentazione in Power Point sui regolamenti per l'occupazione in relazione allo sport in un paese specifico.</u> <p>Contenuto pratico: Educazione attraverso lo sport esercizi che favoriranno il processo di apprendimento ("<u>Gara di orientamento alla vita</u>", "<u>Gara di divertimento per sole donne</u>")</p> <p>Evento sportivo comunitario - Torneo</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Presentazione PowerPoint su salute e sicurezza e requisiti di salvaguardia per eventi sportivi comunitari / quiz interattivo</u> - <u>Presentazione PowerPoint / Attività sui requisiti amministrativi per gli eventi sportivi della comunità, compresi i sistemi di ingresso / registrazione</u>

	<p>Contenuto pratico: Attività di educazione attraverso lo sport che favorirà il processo di apprendimento - torneo sportivo di gruppo ("Fast Sports for Fun") evento sportivo basato sulla comunità ("CPMES Community Cup Challenge")</p> <p>Entrambi i moduli secondari: Osservazione di un evento sportivo locale</p>
Controllo/valutazione dell'apprendimento	<p>Il formatore somministrerà un questionario di valutazione specifico dopo la fine di ogni workshop.</p>
Elenco delle sessioni	<p><u>Area di conoscenza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentazione sui requisiti di salvaguardia e sui processi amministrativi necessari in una gara di divertimento - Presentazione sui requisiti di salute e sicurezza e di salvaguardia per gli eventi sportivi della comunità / quiz interattivo - Presentazione / Attività sui requisiti amministrativi per gli eventi sportivi della comunità, compresi i sistemi di iscrizione / registrazione <p><u>Competenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Life Orientation Race" - "Fast Sports for Fun" <p>- <u>Competenze</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - "Women only fun race" - "CPMES Community Cup Challenge"
Materiali	<p>Proiettore, mappe per il percorso di orientamento, computer/tablet, piccole carte, penne, attrezzatura per correre, coni. PC/proiettore, attrezzatura sportiva</p>
Procedura	<p>Evento sportivo individuale: Corsa divertente <u>Area di conoscenza: Sessione 1</u></p> <p><u>"Presentazione sui requisiti di salvaguardia e sui processi amministrativi necessari in una corsa di divertimento" (60 min).</u></p> <p>Passo 1: Brainstorming sulle conoscenze necessarie per organizzare un evento sportivo (5 min)</p> <p>Passo 2: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (40 min).</p> <p>Passo 3: Sessione di domande e risposte (15 min).</p> <p><u>Competenze</u></p> <p><u>"Life Orientation Race" (90 min).</u></p> <p>Fase 1: Il formatore introdurrà l'attività e dividerà i partecipanti in dieci squadre formate da 3-5 individui (5 min).</p> <p>Fase 2: L'insegnante/formatore darà una mappa della zona in cui si svolge</p>

l'attività a ciascuno dei gruppi. Ogni mappa avrà 10 indizi (punti zona) che le squadre dovranno cercare e trovare (5 min).

Fase 3: Poi, il formatore spiegherà la procedura dell'attività. È simile alla caccia al tesoro. I gruppi dovranno raccogliere tutti gli indizi, separati tra loro circa 500 metri, per avere tutte le informazioni sulle abilità che devono acquisire. Per ottenere gli indizi, è necessario risolvere un problema in ogni zona degli indizi, sulle abilità che vogliamo insegnare. Questi sarebbero alcuni esempi:

1. Pianificazione e gestione di eventi. Per questa abilità, tre problemi sono stati sollevati in tre indizi.

a) Determinare la data migliore per la realizzazione di una gara popolare nelle loro città e giustificare questa scelta.

b) Decidere il miglior percorso per realizzare questa attività nelle loro città.

c) Proporre quali sarebbero le autorità che dovrebbero essere informate.

d) Pianificare e programmare le esigenze per organizzare una gara popolare.

e) Formare il personale e i volontari dell'evento

f) Spiegare tre conoscenze che lo staff deve imparare

g) Spiegare tre conoscenze che i volontari devono imparare

h) Proponi 4 modi diversi per formare lo staff e i volontari (online e di persona)

i) Capacità di usare programmi di registrazione e di gestione di eventi.

j) Progettare un database per una gara popolare.

k) Trova 4 app che possono essere usate per controllare le iscrizioni all'evento.

l) Trovare 4 software che possono essere usati per controllare le iscrizioni all'evento.

m) Una volta raggiunti tutti gli indizi, dovranno unirli insieme e risolvere una domanda tra tutti i membri della squadra (10 m).

Fase 4: Sviluppare la gara di orientamento (60 m).

Fase 5: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo all'attività, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (10 min).

Competenze

"Women only fun race" (120 min).

Fase 1: Preparazione della gara (60 min).

Il formatore introdurrà l'attività e dividerà a caso il gruppo distribuendo i compiti da svolgere per ognuno di loro (registrazione e consegna dei numeri, organizzazione dei volontari, membri della sicurezza, membri della salute, giudici di partenza e di arrivo, personale dei media, fotografo, ecc). Gli allievi saranno collocati nella loro area di lavoro e inizieranno a svolgere i loro compiti secondo le istruzioni date nella sessione precedente. Risoluzione dei dubbi.

Fase 2: gara di corsa divertente. 5 km. (40 min).

Il formatore sarà il capo coordinatore e darà il via alla gara. Gli allievi parteciperanno attivamente allo sviluppo della gara e saranno attenti a qualsiasi imprevisto.

Fase 3: smontaggio della gara (10 min)

Fase 4: Valutazione e feedback. Il formatore e gli allievi valuteranno in gruppo l'organizzazione dell'evento per individuare possibili errori e fattori da migliorare (10 min)

Evento sportivo comunitario – Torneo

Area di conoscenza

“Safe Sport Event”

Presentazione e quiz (60 minuti)

Presentazione in PowerPoint sui requisiti di salute e sicurezza e salvaguardia per gli eventi sportivi ad un livello appropriato seguita da un quiz interattivo.

- Fase 1: Il formatore presenterà una serie di immagini che indicano i requisiti corretti e non corretti di salute e sicurezza / salvaguardia negli eventi sportivi - 30 minuti
-
- - Fase 2: Quiz - il gruppo è diviso in due squadre e può rispondere alle domande del quiz interattivo presentato dal formatore - 20 minuti
- -
- - Fase 3: 10 minuti di valutazione delle risposte e feedback del gruppo in preparazione della prossima sessione

Competenze

“Fast Sports Fun” 90 minutes

Presentazione in PowerPoint e finto processo di registrazione seguito da un'attività pratica di gruppo.

Fase 1. Il formatore presenterà al gruppo la sfida di creare un piccolo torneo sportivo per i loro coetanei per un massimo di 25 persone. Come parte della sfida devono: 30 minuti

- Giocare un minimo di cinque sport / varianti in 45 minuti, comprese diverse versioni modificate di sport tradizionali. Base a rotazione.
- Identificare gli sport che giocheranno in questo torneo
- Scegliere un formato adatto per dividere il gruppo in squadre
- Identificare quali strutture e attrezzature sono necessarie
- Completare un modello di sport veloce in gruppo per pianificare l'attività
- Assegnare i ruoli per ogni attività sportiva, tra cui leader, ufficiale di gara, segretario e addetto alla sicurezza. **30 minuti**

Fase 2. Finta registrazione online - i membri del gruppo avranno bisogno di completare una finta registrazione online e stampare un database di giocatori/organizzazioni con il supporto dell'allenatore - **15 minuti**

Fase 3. Attività pratica di gruppo – Torneo **Fast Sports Fun** di **45 minuti** – Il formatore dirigerà la prima sessione seguita da un massimo di 5 sport praticati dal gruppo con 5 minuti di feedback e debrief inclusi alla fine dell'attività

	<p>Gli sport dovrebbero essere sport tradizionali o giochi che possono essere adattati a luoghi chiusi / strade / comunità.</p> <p><u>Competenze</u></p> <p><u>“CPMES Community Cup Challenge” 120 minuti</u></p> <p>I partecipanti, supportati dal formatore creano una sfida divertente e inclusiva per un gruppo della comunità locale. La scelta dello sport / partecipante all'evento sarà selezionata dal formatore che assegnerà anche i ruoli al gruppo in base alle competenze e all'esperienza.</p> <p>Fase 1 - Briefing sull'evento da parte dell'istruttore - 10 minuti Fase 2 - Preparazione dell'attrezzatura e controllo della sicurezza da parte del gruppo - 10 minuti Fase 3 - Introduzione e briefing dei partecipanti all'evento - 10 minuti Fase 4 - Community Cup Challenge - 70 minuti I partecipanti all'evento sono divisi in squadre e viene assegnato un leader dal gruppo per squadra come "volontario", altri "manager" dell'evento assumono ruoli come funzionari e organizzatori. Il formatore e lo staff esterno adottano il ruolo di responsabili della sicurezza / salvaguardia. Fase 5 - Debrief e presentazione dell'evento minuti 20 minuti Presentazione di una "Coppa" ad ogni partecipante all'evento, con la coppa si ha diritto ad una bevanda analcolica gratuita in un luogo prestabilito della comunità.</p> <p><u>Competenze</u></p> <p>Attività di osservazione - 3 ore (Questa attività deve essere completata una volta dopo il completamento di entrambi gli altri sottomoduli) Ogni partecipante identifica un evento sportivo della comunità locale di loro scelta da osservare come introduzione a qualche esperienza industriale. Fase 1: I partecipanti devono scrivere una breve lettera all'organizzatore dell'evento per richiedere la loro visita di osservazione. Fase 2: Un orario e una data concordati per la visita sono confermati e registrati con il formatore CPMES (il formatore non deve partecipare). Fase 3: Il partecipante visita l'evento scelto per mezza giornata (3 ore) e osserva il lavoro del suo contatto e anche la gestione dell'evento. Fase 4: Entro il tempo assegnato per l'osservazione il partecipante deve fare un breve video clip della loro visita da condividere con il formatore spiegando ciò che l'esperienza ha significato per loro.</p>
<p>Adattamenti nazionali</p>	<p>- <u>Area di conoscenza:</u> <i>Requisiti di salute e sicurezza per gli eventi sportivi</i> Italia: Conoscenza delle variazioni regionali nei regolamenti e Conoscenza dei sistemi di trasporto e delle variazioni regionali. <i>Salvaguardia degli eventi sportivi</i> Italia: Conoscenza delle variazioni regionali dei regolamenti e Conoscenza dei sistemi di trasporto e delle variazioni regionali <i>Amministrazione per eventi sportivi</i> Spagna: Conoscenza dei requisiti legali che regolano le professioni sportive.</p>

	<p><u>- Competenze:</u> Pianificazione e gestione di eventi Non richiesto. Formazione del personale e dei volontari dell'evento Non richiesto. Capacità di utilizzare programmi di registrazione e di gestione degli eventi Non richiesto.</p> <p><u>- Competenze:</u> Consegna di eventi sportivi sicuri e inclusivi Non richiesto. Condurre e motivare lo staff e i dipendenti dell'evento Non richiesto. Costruire relazioni con partner/stakeholder dell'evento Non richiesto.</p>
--	--

Modulo 5: Marketing e comunicazione nel campo dello sport	
Panoramica	<p>Il modulo si concentrerà nel fornire ai partecipanti strumenti utili per sostenere il marketing e la comunicazione nel campo dello sport.</p> <p>Attraverso l'uso verbale e scritto del linguaggio e le tecniche digitali, i partecipanti saranno dotati di modi efficaci per diffondere le informazioni in modo efficiente e costruire relazioni con i team di comunicazione.</p>
Risultati di apprendimento	<p><u>- Area di conoscenza:</u> Uso scritto e verbale della lingua Una comprensione delle abilità scritte e verbali necessarie per promuovere l'attività nel campo dello sport. Alfabetizzazione informatica Conoscenza degli strumenti rilevanti per supportare il marketing e la comunicazione nel campo dello sport, tra cui la promozione, l'analisi e l'ottenimento di feedback dai partecipanti. Sviluppo dello sport comunitario/leadership Consapevolezza dei canali di marketing e comunicazione legati allo sviluppo dello sport comunitario e alla leadership nello sport.</p> <p><u>- Competenze:</u> Creazione di media scritti Una capacità di scrivere articoli e relazioni per sostenere il marketing e la promozione dell'attività sportiva. Produzione di media digitali Abile nell'uso della fotografia digitale e del video utilizzando una gamma di attrezzature tra cui telefoni cellulari e tablet per registrare l'attività. Promozione dell'uguaglianza e della diversità nello sport Uso delle capacità di reporting per evidenziare l'uguaglianza e la diversità dell'attività nel campo dello sport.</p> <p><u>- Competenze:</u> Segnalazione di sport e attività Esperienza di scrittura di articoli e rapporti da attività reali nel campo dello</p>

	<p>sport.</p> <p>Promozione dello sport attraverso piattaforme digitali</p> <p>Creazione di media digitali da attività di vita reale nel campo dello sport.</p> <p>Capacità di costruire relazioni e diffondere informazioni dall'attività sportive</p> <p>Esperienza di lavoro con team esterni di marketing e comunicazione nella promozione di consegne nel campo dello sport.</p>
Tipologia	<ul style="list-style-type: none"> - Teorico. - Pratica.
Lasso di tempo	<ul style="list-style-type: none"> - Durata: 6 ore.
Metodi	<ul style="list-style-type: none"> - Verbale: Presentazione orale, Discussione - Pratico: Lavoro e attività
Consegna Contenuto(i)	<p><u>Contenuto della conoscenza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prima presentazione in PowerPoint sulle capacità di comunicazione nel campo dello sport: uso scritto e verbale con parole appropriate e tecniche di discorso eloquente. - Seconda presentazione in PowerPoint riguardante lo sport e i valori che sono legati a questo campo, come l'identità, la diversità, l'uguaglianza per quanto riguarda le questioni attuali. Come lo sport può essere uno strumento sociale per il cambiamento e/o il potenziamento. - Presentazione finale in PowerPoint riguardante le competenze digitali e l'influenza dei social media, come usarli in modo efficiente e come raggiungere il pubblico giusto.. <p><u>Contenuto pratico:</u></p> <p>Esercizi e attività sportive legate agli argomenti presentati nelle presentazioni PowerPoint (attività di rottura del ghiaccio, "Basket come strumento di comunicazione", "Giochi tradizionali", gioco Kahoot)</p>
Controllo/valutazione dell'apprendimento	<p>Il formatore somministrerà un questionario di valutazione specifico dopo la fine di ogni workshop.</p>
Elenco delle sessioni	<p><u>Area di conoscenza:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prima presentazione in PowerPoint sulle capacità di comunicazione nel campo dello sport: uso scritto e verbale con parole appropriate e tecniche di discorso eloquente. - Seconda presentazione in PowerPoint riguardante lo sport e i valori che sono legati a questo campo, come l'identità, la diversità, l'uguaglianza per quanto riguarda le questioni attuali. Come lo sport può essere uno strumento sociale per il cambiamento e/o il potenziamento. - Presentazione finale in PowerPoint sulle competenze digitali e l'influenza dei social media, come usarli in modo efficiente e come raggiungere il pubblico giusto..

	<p><u>Competenze</u> -Attività di gruppo durante le presentazioni.</p> <p><u>Competenze</u> - “Basketball come strumento di comunicazione”. - “Giochi tradizionali”.</p>
Materiali	<p>Proiettore, post-it, bavaglino, lavagna a fogli mobili, penne, pennarelli, fogli piccoli, busta grande, campo da basket, una palla da basket, sedie, Shrek onion Clip (su Youtube).</p>
Procedura	<p><u>Area di conoscenza</u></p> <p><u>Presentazione in PowerPoint sulle capacità di comunicazione nel campo dello sport: uso scritto e verbale con parole appropriate e tecniche di discorso eloquente. (circa 90 minuti).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Attività di gruppo e discussione (45-60 min).</p> <p><u>Presentazione in PowerPoint su Sport e Valori (circa 90 minuti).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Attività di gruppo e discussione (45-60 min).</p> <p><u>Presentazione in PowerPoint sulle competenze digitali e i social media (circa 90 minuti).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (30 min). Fase 2: Attività di gruppo e discussione (45-60 min).</p> <p><u>Competenze</u></p> <p>Le presentazioni PowerPoint possono essere interattive, e il formatore può creare piccoli gruppi tra i partecipanti per lo studio di casi o alcuni esercizi legati all'argomento per illustrare la parte teorica. Poi, il formatore può dare un feedback sul lavoro dei partecipanti e ci possono essere discussioni.</p> <p><u>Esempi di attività/esercizi:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Prima presentazione PowerPoint riguardante le abilità di comunicazione: - L'insegnante/formatore può chiedere ai partecipanti/gruppi di preparare una rapida presentazione orale su un evento sportivo. - Seconda presentazione in PowerPoint Sport e valori - L'insegnante/formatore può suggerire un argomento e i partecipanti/gruppi dovrebbero collegarlo alle notizie o ad un famoso giocatore sportivo. Per esempio, l'uguaglianza nello sport, parlando di donne che giocano a calcio o un altro sport che era tipicamente "per uomini", e di come questo dia loro potere. L'idea è quella di collegare lo sport come strumento di empowerment o come strumento per far cambiare idea alle persone sulle minoranze ecc. - Presentazione finale in PowerPoint sulle competenze digitali

- Il formatore può chiedere a piccoli gruppi di cercare il modo migliore per diffondere un tipo di evento, a seconda di ciò che è stato spiegato durante la presentazione. I partecipanti presenteranno la loro strategia per raggiungere il maggior numero di persone possibile.

Competenze

"Il basket come strumento di comunicazione" (90min)- dopo la prima presentazione

In primo luogo, il formatore introdurrà il workshop e spiegherà come utilizzare e adattare l'attività successiva. Il basket come strumento di comunicazione è un modo per i partecipanti di sperimentare come diversi approcci di comunicazione si collegano a diversi sentimenti e hanno un impatto sulle loro prestazioni.

I diversi obiettivi di questo gioco sono:

- scoprire le relazioni causali tra i diversi approcci alla comunicazione e l'impatto di questi
- essere consapevoli di come la nostra mente e i nostri sentimenti siano influenzati da come comunichiamo
- riflettere su come comunicare nella vita quotidiana in modo che tutti ne traggano beneficio e anche in modo da creare sviluppo piuttosto che conflitto

L'esercizio può essere diviso in 3 moduli:

- Basket 1 (scoprire l'impatto dei diversi approcci di comunicazione)
 - Breve introduzione al modello di appreciative inquiry, che è un approccio al cambiamento organizzativo che si concentra sui punti di forza piuttosto che sulle debolezze, che è molto diverso da molti approcci alla valutazione che si concentrano su deficit e problemi)
 - Basket 2 (esperienza pratica dell'appreciative inquiry)
- Un debriefing seguirà ciascuno dei 2 moduli di basket

1a Partita di basket:

- Le due squadre dovrebbero giocare a basket (2 partite che durerebbero 6 minuti)
- Ogni squadra ha un allenatore
- Per la 1a squadra all'allenatore viene detto di essere esclusivamente positivo e di fare molti complimenti
- Per la seconda squadra si dice all'allenatore di avere un occhio di riguardo solo per le carenze dei giocatori e di essere prevalentemente negativo
- Nella seconda metà della partita i due allenatori si scambiano i ruoli

Debrief e valutazione:

-Domande agli allenatori:

- Come si è sentito ad essere rispettivamente l'allenatore positivo e quello negativo?
- Ha riconosciuto qualche differenza nel modo in cui i giocatori hanno risposto a lei?

Domande per i giocatori:

- Come ti sei sentito a giocare per l'allenatore positivo/negativo?
- Il tuo gioco è stato influenzato dal tipo di allenatore? Come?
- Ci sono pro e contro dei due modi di allenare?

-Puoi collegare queste esperienze a qualche situazione della vita quotidiana?

2a Partita di basket:

-Prima di iniziare il secondo gioco, il formatore può dare una breve introduzione del concetto e dell'idea dietro il modello "appreciative inquiry" e delineare alcuni punti di attenzione per i partecipanti da tenere a mente quando si applicano nella pratica (come riconoscimento degli sforzi dei partecipanti, fornendo feedback con in mente l'ulteriore sviluppo dei partecipanti)

-Giocare a basket (2 volte 6 min)
-Diversi allenatori (alcuni scambi durante il gioco)
-Questa volta tutti gli allenatori devono praticare il modello di indagine riconoscitiva

Debrief e valutazione:

Domande da porre:

-Ripetere le domande riguardanti i sentimenti e le osservazioni degli allenatori e dei giocatori

-In che modo questa esperienza è diversa da quella vissuta nell'ultima partita?

-Ci sono pro e contro dell'indagine valutativa?

-Questo approccio potrebbe essere implementato in qualsiasi situazione della vita quotidiana?

Poi sintesi di tutto l'esercizio:

-Cosa hanno imparato i partecipanti?

-Come si può applicare questa conoscenza nella pratica e nella vita quotidiana?

-Quali benefici porta?

-Qual è il prossimo passo per diventare buoni comunicatori?

"Giochi tradizionali - Identità e sport" (90min)- dopo la seconda presentazione

In primo luogo, il formatore introdurrà il workshop (su sport e valori) e spiegherà come utilizzare e adattare l'attività successiva. "Giochi tradizionali - Identità e sport" è un modo per i partecipanti di esplorare le differenze di cultura, etica e diritti umani attraverso l'esperienza sportiva e di vita.

I diversi obiettivi di questo gioco sono:

-capire la connessione tra cultura e sport

-capire meglio noi stessi e la nostra identità

-capire gli aspetti interculturali dello sport

Preparazione:

-L'insegnante/formatore dovrebbe predisporre il computer portatile e il proiettore, preparare i fogli della lavagna a fogli mobili per l'esercizio della cipolla e avere le domande in 3 buste per ogni gruppo. Ci dovrebbe essere

	<p>una proiezione di diapositive sul gioco della campana nel caso in cui i partecipanti non ci abbiano mai giocato</p> <p><u>Istruzioni:</u></p> <p>-L'allenatore dovrebbe far vedere ai partecipanti il video di Shrek Onion (disponibile su YouTube)</p> <p>- <u>Riflessione:</u> Proprio come una cipolla, ogni persona ha molteplici cose che compongono chi è, influenzano la sua vita, determinano le sue decisioni. I partecipanti avranno 15 minuti per riflettere personalmente su se stessi usando la metafora della cipolla.</p> <p>-<u>Domanda di transizione:</u> Qual è il tuo primo ricordo dello sport o dell'attività fisica e perché ti è rimasto impresso?</p> <p>- <u>Sull'identità:</u></p> <p>-<u>Hopscotch</u></p> <p>-In gruppi di 4, i partecipanti dovrebbero condividere la loro variante del gioco della campana o un gioco tradizionale simile giocato da bambini nel loro paese. Poi dovrebbero prendere delle domande dalle buste che potrebbero essere:</p> <p>-Qual è l'effetto dello sport sulla cultura? -Qual è l'effetto della cultura sullo sport? -Quali sono alcuni degli aspetti interculturali dello sport?</p> <p>Come grande gruppo, la discussione può essere estesa per guardare alle opinioni culturali e discutere su quanto segue per il debrief</p> <p><u>Debrief e valutazione:</u> <u>Domande che potrebbero essere discusse:</u></p> <p>-Pensi che i politici del tuo paese usino lo sport, o gli eventi sportivi, per distrarre e distogliere la gente dalle questioni politiche ed economiche?</p> <p>- I test sessuali sugli atleti sono necessari per garantire una competizione leale o è una violazione troppo grande della dignità umana e del diritto alla privacy delle persone?</p> <p>-Pensi che gli sportivi professionisti dovrebbero avere diritti simili a quelli degli altri lavoratori, per esempio il diritto di formare sindacati e il diritto di non essere licenziati ingiustamente?</p> <p>-Gli atleti a livello internazionale devono concordare un codice di condotta. Quelli che poi infrangono il codice, per esempio, usando un evento sportivo per fare una dichiarazione politica, sono penalizzati. È questa una negazione del diritto alla libera espressione di una persona?</p>
<p>Adattamenti nazionali</p>	<p>- <u>Area di conoscenza:</u> Uso scritto e verbale della lingua Bulgaria: sostegno aggiuntivo per la formazione in lingua straniera degli operatori sportivi Alfabetizzazione informatica</p>

	<p>Non richiesto</p> <p>Sviluppo dello sport comunitario/leadership</p> <p>Non richiesto</p> <p><u>-Competenze:</u></p> <p>Creazione di media scritti</p> <p>Non richiesto</p> <p>Produzione di media digitali</p> <p>Non richiesto</p> <p>Promozione dell'uguaglianza e della diversità nello sport</p> <p>Non richiesto</p> <p><u>- Competenze:</u></p> <p>Segnalazione di sport e attività</p> <p>Non richiesto</p> <p>Promozione dello sport attraverso piattaforme digitali</p> <p>Non richiesto</p> <p>Capacità di costruire relazioni e diffondere informazioni dall'attività sportiva</p> <p>Non richiesto</p>

Modulo 6: Strategie e meccanismi di sostenibilità finanziaria per le organizzazioni sportive	
Panoramica	<p>In questo modulo i partecipanti acquisiranno le conoscenze di base e la comprensione di come le organizzazioni sportive sviluppano e adottano strategie e meccanismi di sostenibilità finanziaria per garantire il funzionamento. I partecipanti acquisiranno conoscenze e competenze avanzate su come progettare e sviluppare una strategia finanziaria da adottare nelle organizzazioni sportive, oltre ad acquisire conoscenze e strumenti e metodi pratici su come garantire la sostenibilità finanziaria delle organizzazioni sportive.</p>
Risultati di apprendimento	<p><u>-Area di conoscenza</u></p> <p>Imprenditorialità</p> <p>Una comprensione dei principi dell'imprenditorialità e del suo beneficio per le organizzazioni sportive in via di sviluppo</p> <p>Gestione del bilancio</p> <p>Conoscenza dei sistemi base di gestione del bilancio</p> <p>Sponsorizzazione</p> <p>Consapevolezza del potenziale della sponsorizzazione nello sviluppo di nuovi flussi di reddito per l'attività sportiva</p> <p><u>-Competenze</u></p> <p>Domande di sovvenzione</p> <p>Una capacità di raccogliere informazioni di supporto per le domande di sovvenzione e di inserirle nei relativi moduli/sistemi di domanda</p> <p>Controllo e pianificazione del budget</p> <p>Una capacità di pianificare e controllare un budget per eventi e attività e i</p>

	<p>processi di monitoraggio richiesti</p> <p>Sviluppo di nuovi affari</p> <p>Buone capacità interpersonali e comprensione delle tecniche di base di sviluppo del business</p> <p>- <u>Competenze</u></p> <p>Costruzione di relazioni - stakeholder chiave</p> <p>Esperienza nello sviluppo di relazioni con enti finanziatori e stakeholder influenti</p> <p>Completamento delle domande di sovvenzione/gestione del progetto</p> <p>Prove di coinvolgimento nelle domande di finanziamento delle sovvenzioni e successiva esperienza di gestione del progetto</p> <p>Sviluppo di flussi di reddito supplementari</p> <p>Identificazione dei flussi di reddito supplementari legati all'offerta sportiva</p>
Tipologia	<p>- Teorico.</p> <p>- Pratica.</p>
Lasso di tempo	2 ore e mezza
Metodi	<p>- Verbale: Presentazione orale, Discussione</p> <p>- Pratica: lavoro e attività</p>
Consegna Contenuto(i)	A3/Presentazioni a fogli mobili
Controllo/valutazione dell'apprendimento	Il formatore somministrerà un questionario di valutazione specifico dopo la fine di ogni workshop.
Elenco delle sessioni	<p><u>Area di conoscenza:</u></p> <p>- "Sessione introduttiva".</p> <p><u>Capacità e competenze</u></p> <p>- "Come progettiamo e sviluppiamo una strategia finanziaria?"</p> <p>- "Come assicuriamo la sostenibilità finanziaria di un'organizzazione sportiva?"</p>
Materiali	Proiettore, fogli A3/Flipchart, fogli A4, post-it, pennarelli/pennarelli
Procedura	<p>Area di conoscenza</p> <p><u>"Sessione introduttiva"</u></p> <p>Il formatore prepara dei fogli A3/Flipchart ognuno con un titolo tra i seguenti termini "Sostenibilità finanziaria" "Sviluppo della strategia finanziaria", "Meccanismi finanziari" e "Identificazione dei bisogni" e li mette sul pavimento al centro della stanza.</p> <p>Il formatore divide i partecipanti in gruppi di 4-5 persone, fornisce loro carta A4, penne/matite e post-it. Ai gruppi sono concessi 20 minuti per ricercare, discutere e scrivere sui post-it, parole e affermazioni che rappresentano e definiscono ciascuno dei termini presentati su A3/Flipchart.</p> <p>Ad ogni gruppo viene chiesto di posizionare i post-it su ogni foglio A3/Flipchart di conseguenza.</p>

Alla fine, il formatore prende uno per uno i fogli e legge ad alta voce le risposte, generando una discussione.

I fogli A3/Flipchart sono affissi alle pareti affinché i partecipanti possano fotografare e rivedere tutte le risposte durante le pause. Le foto vengono anche scattate e pubblicate sugli account dei social media.

Capacità e competenze

"Come si progetta e si sviluppa una strategia finanziaria?"

Il formatore afferma che la conoscenza su come progettare e sviluppare una strategia finanziaria è estremamente importante per un'organizzazione sportiva per garantire il funzionamento e l'organizzazione delle attività. Ci sono diversi modelli di piani strategici e le organizzazioni sportive dovrebbero adottare quello che è più vicino alle loro attività. Questo esercizio darà l'opportunità ai partecipanti di acquisire le conoscenze di base su come sviluppare un piano finanziario.

Il formatore divide i partecipanti in gruppi di 4-5 persone. Ai gruppi viene fornita carta A3/flipchart, post-ist, pennarelli/penne.

Ai partecipanti viene detto che rappresentano un'organizzazione sportiva e che devono sviluppare una strategia finanziaria. Un foglio A4 con i seguenti passi viene distribuito ai gruppi, ai quali viene chiesto di compilarlo:

FASE 1: Quadro giuridico in un paese relativo alle fonti finanziarie delle organizzazioni sportive. Scegliete un paese dell'UE e studiate brevemente il quadro giuridico. Si prega di rispondere a quanto segue. A) Quale paese ha scelto? B) C'è una legislazione specifica per quali fonti finanziarie sono ammissibili per le organizzazioni sportive. C) Ci sono norme, regolamenti o limitazioni specifiche? (15 min.)

FASE 2: Scegliete un nome per la vostra ORGANIZZAZIONE SPORTIVA e date una breve descrizione (500 parole) (10 min.)

FASE 3: Come team di esperti responsabili dello sviluppo della Strategia Finanziaria per la vostra Organizzazione Sportiva, dovete discutere, decidere su quanto segue e scrivere brevemente:

a) Qual è l'obiettivo della vostra strategia finanziaria b) A chi si rivolge la strategia (gruppi target), c) Perché è importante la strategia finanziaria, d) Quali attività riguarderanno la strategia finanziaria? e) Metodi/strumenti utilizzati per identificare le fonti finanziarie f) Esempi di fonti finanziarie (40 min.)

Alla fine dell'esercizio si chiede ad ogni gruppo di presentare il proprio lavoro (5-10 minuti circa) e si genera una discussione tra i partecipanti.

I fogli A3/Flipchart sono affissi alle pareti per consentire ai partecipanti di scattare foto e rivedere tutte le risposte durante le pause. Le foto vengono anche scattate e pubblicate sugli account dei social media.

"Come possiamo assicurare la sostenibilità finanziaria di un'organizzazione sportiva?"

	<p>Il formatore afferma che ci sono molti modi per le organizzazioni sportive di assicurare la sostenibilità finanziaria e lo scopo dell'esercizio è quello di presentare alcuni strumenti e metodi pratici su come raggiungere questo obiettivo.</p> <p>I partecipanti sono divisi in 4 gruppi. Ad ogni gruppo viene assegnato uno dei seguenti compiti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siete un gruppo di esperti di Sport Management e siete incaricati di consultare le organizzazioni sportive su come organizzare attività sportive sostenibili, per aumentare le loro entrate finanziarie. 2) Siete un gruppo di esperti di branding e siete incaricati di sviluppare una presentazione su come le organizzazioni sportive potrebbero utilizzare marchi e abbigliamento sportivo sostenibile per portare reddito. 3) Siete stati incaricati dalla vostra organizzazione sportiva di identificare i finanziamenti nazionali, europei o internazionali per assicurare le risorse finanziarie. Sviluppate una breve lista di passi da compiere, che sono considerati essenziali per raggiungere questo obiettivo. 4) Siete un gruppo di studenti di Sport Management e dovete ricercare e scrivere esempi di iniziative prese da diverse organizzazioni sportive in Europa che mirano a garantire la sostenibilità finanziaria. <p>I gruppi hanno a disposizione 60 minuti per discutere, scambiare opinioni, idee e informazioni, ricercare e sviluppare una presentazione relativa al loro compito. Ai partecipanti viene chiesto di preparare la loro presentazione in modo innovativo, interattivo e interessante.</p> <p>Alla fine ogni gruppo ha a disposizione 5 minuti per presentare i propri risultati agli altri partecipanti. La discussione è generata alla fine di ogni presentazione.</p> <p>I fogli A3/Flipchart sono affissi alle pareti per permettere ai partecipanti di scattare foto e rivedere tutte le risposte durante le pause. Le foto vengono anche scattate e pubblicate sugli account dei social media.</p>
<p>Adattamenti Nazionali</p>	<p><u>- Area di conoscenza</u></p> <p>Imprenditorialità Italia: Conoscenza delle differenze economiche tra Nord e Sud dell'Italia.</p> <p>Gestione del bilancio Italia: Conoscenza delle differenze economiche tra Nord e Sud dell'Italia.</p> <p>Sponsorizzazione Non richiesto.</p> <p><u>-Competenze</u></p> <p>Domande di sovvenzione Non richiesto.</p> <p>Controllo e pianificazione del budget Non richiesto.</p> <p>Sviluppo di nuovi affari Italia: Conoscenza dei diversi tipi di società e della normativa fiscale.</p>

	<p><u>-Competenze</u> Costruzione di relazioni - stakeholder chiave Non richiesto.</p> <p>Completamento delle domande di sovvenzione/gestione del progetto Non richiesto.</p> <p>Sviluppo di flussi di reddito supplementari Non richiesto.</p>
--	--

Modulo 7: Buona amministrazione nello sport	
Panoramica	<p>Questo modello darà ai partecipanti le conoscenze necessarie per capire l'importanza dei principi a livello europeo e nazionale sulla buona amministrazione nello sport, cosa sono la salvaguardia e la gestione del rischio e anche come implementare correttamente e con successo lo sviluppo della strategia.</p>
Risultati di apprendimento	<p><u>- Area di conoscenza:</u> Requisiti di amministrazione nazionale per lo sport Comprensione dei principi a livello europeo e nazionale sulla buona amministrazione nello sport. Salvaguardia e gestione del rischio Conoscenza dell'impatto sulle organizzazioni e sugli individui relativo alla salvaguardia e come valutare e monitorare il rischio. Sviluppo della strategia In grado di identificare gli aspetti chiave dello sviluppo strategico nel campo dello sport e la sua connessione con la consegna locale / comunitaria.</p> <p><u>- Competenze:</u> Sviluppare una buona amministrazione nello sport comunitario Dimostrato una capacità di sostenere la buona amministrazione nei gruppi sportivi della comunità locale. Comunicazioni all'interno delle strutture di amministrazione Uso di appropriate capacità di comunicazione all'interno di contesti di amministrazione a livello locale, inclusi comitati, riunioni di comunità e simili contesti sportivi. Gestione del tempo e delega Una capacità di pianificare riunioni, ordini del giorno e programmi relativi alla amministrazione nello sport comunitario.</p> <p><u>- Competenze:</u> Promuovere la buona amministrazione e l'uguaglianza Coinvolgimento nella promozione della buona amministrazione e dell'uguaglianza a livello locale nella consegna dello sport. Sviluppare strutture di amministrazione appropriate Coinvolgimento nel sostenere lo sviluppo della amministrazione sportiva locale e comunitaria. Comunicazione con le parti interessate Comunicare le informazioni relative alla amministrazione con le parti interessate per conto delle organizzazioni sportive locali e comunitarie</p>

Tipologia	- Teorico. - Pratica.
Lasso di tempo	- Durata: 9 ore.
Metodi	- Verbale: presentazione orale, discussione - Pratico: workshop e ETS
Consegna Contenuto(i)	Contenuto della conoscenza: - Presentazione in power point sui requisiti dell'amministrazione europea e nazionale per lo sport; - Presentazione in power point sulla salvaguardia e la gestione del rischio: - Presentazione in power point sullo sviluppo della strategia. Contenuto pratico: Esercizi di educazione attraverso lo sport che favoriranno il processo di apprendimento ("Salvaguardia e gestione del rischio nel calcio", "Il potere della buona amministrazione nello sport").
Controllo/valutazione dell'apprendimento	Il formatore somministrerà un questionario di valutazione specifico dopo la fine di ogni workshop.
Elenco delle sessioni	<u>Area di conoscenza:</u> - Presentazione dei requisiti di amministrazione UE e nazionali per lo sport seguita da una sessione di domande e risposte; - Presentazione riguardante la salvaguardia e la gestione del rischio seguita da una sessione di domande e risposte; - Presentazione sullo sviluppo della strategia seguita da una sessione di domande e risposte. <u>Competenze</u> - "Calcio di salvaguardia e gestione dei rischi": - "Il potere della buona amministrazione nello sport".
Materiali	Sala riunioni e attrezzature sportive. Proiettore, lavagna a fogli mobili e pennarelli, post-it colorati, fogli bianchi, pettorine, pallina "parlante", nastro bianco, sciarpe, palloni da calcio, coni marcatori, fischietto da allenatore, attrezzatura sportiva generale.
Procedura	<u>Area di conoscenza</u> <u>Presentazioni sui requisiti di amministrazione nazionale per lo sport (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà le presentazioni Power Point preparate in anticipo (40 min): Cos'è il "la buona amministrazione nello sport"; Gli obiettivi, le responsabilità, le politiche e le pratiche degli organismi sportivi relative alla buona amministrazione nello sport. Fase 2: Sessione di domande e risposte (20 min). <u>Presentazione sulla salvaguardia e la gestione dei rischi (60 min).</u> Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in

anticipo (40 min):
Fase 2: sessione di domande e risposte (20 min).

Presentazione sullo sviluppo della strategia (60 min).

Fase 1: Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (40 minuti).

Fase 2: sessione di domande e risposte (20 minuti).

Competenze

"Requisiti di amministrazione nazionale per lo sport" (180 min)

Il formatore presenterà le presentazioni Power Point preparate in anticipo (40 min):

1. Cos'è la "Buona amministrazione nello sport";
2. Gli obiettivi, le responsabilità, le politiche e le pratiche degli organismi sportivi relative alla buona amministrazione nello sport.

Sessione di domande e risposte (20 min).

Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in quattro squadre. (10 min).

Fase 2: Ad ogni gruppo verrà data una lavagna a fogli mobili e faranno un World Coffee su diversi argomenti (a rotazione) (60 min):

- Gruppo 1 – gli obiettivi delle organizzazioni sportive relative alla **buona amministrazione nello sport.**
- Gruppo 1 - gli obiettivi delle organizzazioni sportive relative alla **buona amministrazione nello sport.**
- Gruppo 1 - gli obiettivi delle organizzazioni sportive relative alla **buona amministrazione nello sport.**
- Gruppo 1 - gli obiettivi delle organizzazioni sportive relative alla **buona amministrazione nello sport.**

Fase 3: Ogni gruppo avrà l'opportunità di fare una breve presentazione di 5 minuti sul loro argomento (20 minuti)

Fase 4: Il formatore condurrà una sessione di discussione con gli studenti (30 minuti).

Domande da usare:

- Come ti sei sentito in questo workshop?
- Quali altri ruoli possono svolgere le organizzazioni sportive - sociale, ambientale, cause promozionali, economico, integrazione, politico, economico?
- Come funzionano le organizzazioni sportive nella tua città / paese - rispettano i principi della buona amministrazione nello sport?
- Quali altre responsabilità hanno per la società?
 - - Soddisfano queste responsabilità?

"Calcio di salvaguardia e gestione dei rischi" (180 min)

Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (40 min).

Sessione di domande e risposte (20 min).

Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in due squadre (10 minuti).

Fase 2: Durante il primo turno i partecipanti giocheranno una partita di calcio con regole normali (30 minuti). L'obiettivo è quello di giocare e vincere.

Pausa per riposare, rinfrescarsi e discutere per una migliore strategia di squadra (5 minuti).

Fase 3: L'Allenatore introduce una nuova regola e le carte dei giochi di ruolo.

Ogni giocatore riceve una carta di ruolo. Hanno 5 minuti per immaginare come sarebbe questa persona, quali sentimenti avrebbe, come giocherebbe, che vita avrebbe...). Il gioco inizia alla stessa ora su entrambi i lati del campo. L'obiettivo è giocare la partita e vincere. Ogni minuto il facilitatore grida uno dei segnali di problemi di salvaguardia e gestione del rischio (bullismo, sfruttamento sessuale, accuse contro il personale, abuso fisico, abuso sessuale, abuso emotivo o psicologico, sfruttamento finanziario o materiale, negligenza, ecc.) o uno dei segnali di buona salvaguardia e gestione del rischio (sviluppare e attuare una politica e procedure adeguate, attuare pratiche di assunzione più sicure, fornire informazioni e formazione, rispondere alle preoccupazioni e alle accuse quando sorgono, monitoraggio, ecc.)

CARTE DI RUOLO

Sei un club sportivo che sviluppa e implementa una politica e procedure adeguate sulla salvaguardia e la gestione del rischio - il tuo obiettivo conta per 3 obiettivi.

Sei un club sportivo che sviluppa e implementa un programma di formazione sulla salvaguardia che dà le conoscenze e le competenze al tuo staff e la capacità degli atleti di riconoscere i segni di abuso, negligenza o comportamento inappropriato - il tuo obiettivo conta per 2 obiettivi.

Sei un club sportivo che crede che la sicurezza sia essenziale e ha una forma scritta di politica di salvaguardia - gioca come al solito.

Siete una società sportiva che non ha una forma scritta di politica di salvaguardia - sedetevi a terra e "congelatevi" nel gioco per 10 secondi.

Sei un club sportivo che non ha alcuna politica o procedura sulla salvaguardia e la gestione dei rischi - "congelati" per 25 secondi.

Notate segni di abuso, negligenza o comportamento inappropriato, ma non fate nulla per fermarli - quando sentite uno di questi, continuate il gioco con un solo piede (muovetevi saltando su un piede solo).

Dopo la spiegazione gli allievi giocheranno la seconda partita (30 minuti).

Fase 4: Il formatore condurrà una sessione di debriefing con i discenti (30 min).

Domande da usare:

Come è andato il gioco? Cosa è successo?

C'è stato qualche problema principale o conflitto durante il gioco?

Come ti sei sentito durante il gioco?

Cosa pensi del tuo ruolo (sulla carta dei ruoli)?

Quale rilevanza vedi per la buona amministrazione nelle questioni sportive?

Cosa hai imparato?

Fase 5: Il formatore somministrerà un rapido questionario di valutazione relativo al workshop, in modo che gli studenti possano fornire un feedback sulla sua efficienza e applicabilità (15 min).

"Il potere della buona amministrazione nello sport" (180 min)

Il formatore presenterà la presentazione Power Point preparata in anticipo (40 minuti).

Sessione di domande e risposte (20 minuti).

Fase 1: Il formatore introdurrà il workshop e dividerà i partecipanti in due squadre (10 minuti).

Ogni squadra dovrà creare una campagna di promozione della buona amministrazione nello sport attraverso un evento sportivo:

Squadra 1 - campagna di promozione della buona amministrazione nello sport attraverso un evento sportivo a livello locale utilizzando la metodologia ETS.

Squadra 2 - campagna di promozione della buona amministrazione nello sport attraverso un evento sportivo a livello nazionale utilizzando la metodologia ETS.

Fase 2: Ad ogni squadra verrà data una lavagna a fogli mobili, penne, palloni, diverse attrezzature sportive e dovranno preparare la campagna. Ogni campagna dovrebbe includere - nome, slogan, luogo, durata, poster, brochure, persone responsabili, media partner, unità operative (logistica, pubblicità, finanza, contabilità, ecc), logo,

Ogni campagna dovrebbe includere - nome dell'organizzazione, nome della campagna, slogan, luogo, durata, poster, brochure, persone responsabili, media partner, unità operative (logistica, pubblicità, finanza, contabilità, ecc.), logo, data e ora dell'evento sportivo, tipo di evento sportivo, gruppo target, volto della campagna. La campagna e l'evento sportivo devono rispettare tutti i principi di buona amministrazione nello sport (60 minuti).

Fase 3: Ogni squadra avrà l'opportunità di fare una breve presentazione e una dimostrazione invitando i partecipanti di altre squadre a partecipare all'evento sportivo (30 min).

Fase 4: Il formatore condurrà una sessione di discussione con i partecipanti (20 minuti).

Domande da utilizzare:

Cosa è successo durante il workshop?

Vi sono piaciute le vostre campagne?

Cosa vi è piaciuto di loro?

Cosa non vi è piaciuto?

Come ti sei sentito in questo workshop?

Quali sono stati i punti deboli della vostra strategia?

Cosa cambiereste della vostra campagna?

	Tutti i principi della buona amministrazione sono stati inclusi nelle vostre campagne?
Adattamenti nazionali	<p>- <u>Area di conoscenza:</u> <i>Requisiti di amministrazione nazionale per lo sport</i> Non richiesto; <i>Salvaguardia e gestione del rischio</i> Non richiesto; <i>Sviluppo della strategia</i> Non richiesto;</p> <p>- <u>Competenze:</u> <i>Sviluppare una buona amministrazione nello sport comunitario</i> Non richiesto; <i>Comunicazioni all'interno delle strutture di amministrazione</i> Non richiesto; <i>Gestione del tempo e delega</i> Non richiesto;</p> <p>- <u>Competenze:</u> <i>Promuovere la buona amministrazione e l'uguaglianza</i> Non richiesto; <i>Sviluppare strutture di amministrazione appropriate</i> Non richiesto; <i>Comunicazione con le parti interessate</i> Non richiesto.</p>

Liberatoria

Questo formato di formazione costituisce uno dei risultati del progetto "Project Curricular Pathways for Migrants' Empowerment through Sport (CPMES)" condotto dall'ONG MINE VAGANTI, co-finanziato dal programma Erasmus + dell'Unione Europea.

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Per qualsiasi commento su questo documento, si prega di contattare il direttore di Mine Vaganti NGO, Roberto Solinas: president@minevaganti.org

In questo formato di formazione sono state utilizzate risorse e informazioni pubbliche. La riproduzione è autorizzata a condizione che venga citata la fonte.

© CPMES, MINE VAGANTI NGO, 2020

