

DISCOVERY



EU



TRAINING
TOOLKIT



Co-funded by
the European Union

Indice

Il progetto	3
Introduzione	5
Prima di cominciare	7
Istruzioni e Guida sull'utilizzo	11
Pagina iniziale	11
Seleziona una Nazione.....	12
Seleziona uno sport/gioco	13
Un po' di storia	14
Un po' di geografia	15
Regole ed equipaggiamento.....	16
Accessibilità	17
Suggerimenti Sostenibili.....	18
Chiedi ai nostri esperti!.....	19
<hr/>	
Erasmus+ Sport	21



About project

Discovery EU, è un partenariato su piccola scala nel campo dello sport, che mira ad aumentare il senso di appartenenza all'UE tra i giovani attraverso lo sport, compresi i gruppi vulnerabili, aumentando le opportunità di provare e scoprire diversi sport e sensibilizzando sull'importanza dell'attività fisica, anche attraverso l'uso del digitale, in contesti educativi formali e non formali. Sulla base degli obiettivi guida del Piano di lavoro dell'Unione Europea per lo sport (21-24) e dell'area prioritaria "Proteggere l'integrità e i valori nello sport", azione chiave "Sport ed educazione", il progetto individua 5 obiettivi principali:

- Promuovere lo sport come mezzo efficace per diffondere l'inclusione sociale, le pari opportunità e l'attività fisica che migliora la salute a tutti in Europa, indipendentemente da età, razza, etnia, classe sociale o genere;
- Affrontare la diminuzione dell'euroscetticismo tra i giovani, aumentando la conoscenza dell'Europa e dei suoi sport, giochi e valori peculiari.
- Aumentare le competenze, le esperienze e le capacità reciproche degli allenatori e delle loro organizzazioni in Europa per promuovere una più ampia gamma di opportunità sportive, anche in relazione alla ripresa dopo la Covid19, per organizzare eventi sportivi inclusivi nelle loro comunità locali con l'obiettivo di attrarre la più ampia diversità dei cittadini europei;
- sostenere le istituzioni e le comunità coinvolte nell'organizzazione di eventi sportivi europei, con particolare attenzione alla Settimana europea dello sport, per creare eventi sportivi inclusivi, includendo gli attori sportivi sottorappresentati e meno impegnati come giocatori attivi nello sport;

- Responsabilizzare allenatori, insegnanti, educatori, volontari e attivisti sportivi per implementare programmi educativi basati sulla tecnologia, promuovendo la mappa come strumento educativo;

Il progetto produrrà 5 risultati principali, diffusi attraverso 4 eventi nazionali e 4 transnazionali, che coinvolgeranno 4 Paesi dell'UE, con un impatto sui giovani e su formatori, insegnanti, educatori e attivisti sportivi.

Introduzione

Questa guida è stata creata per allenatori, insegnanti e attivisti sportivi con lo scopo di promuovere lo sport e il gioco con l'aiuto della Mappa digitale degli sport e dei giochi dell'UE.

La guida è stata progettata per fornire agli allenatori e agli insegnanti le risorse e le indicazioni necessarie per implementare attività fisiche inclusive per bambini e ragazzi, indipendentemente dalle loro abilità, dal loro genere o dalla loro età o dal background culturale.

La Mappa digitale degli sport e dei giochi dell'UE è un potente strumento che fornisce l'accesso a sport e giochi di quattro paesi diversi, insieme a spiegazioni dettagliate su come utilizzarli nel lavoro con i bambini e i giovani. Si tratta di un'azione collaborativa dei partner del progetto Discovery EU ed è stata progettata per essere interattiva e a misura di bambino, permettendo ai giovani di imparare divertendosi.

L'idea di creare la Mappa digitale è stata quella di fornire uno strumento utile a tutti coloro che ne hanno bisogno.

Include sport e giochi inclusivi, progettati per essere accessibili a tutti. Promuove la diversità e offrono ai bambini e ai giovani l'opportunità di imparare e socializzare con altri provenienti da contesti diversi.

Gli sport e i giochi inclusivi contribuiscono a creare un senso di comunità e a promuovere il rispetto e la comprensione tra i bambini e i giovani.

Questa mappa interattiva consente agli utenti di accedere a una serie di sport e giochi di quattro Paesi diversi, insieme a istruzioni dettagliate su come praticarli.

La mappa contiene anche informazioni sulla storia e la geografia dei Paesi partner, oltre a consigli utili per la sostenibilità che gli utenti possono imparare utilizzando la mappa.

La Mappa digitale comprende anche indicazioni su come creare sport e giochi inclusivi adatti a bambini e ragazzi con diverse abilità. Sono incluse informazioni su come adattare i giochi per renderli accessibili a tutti, nonché indicazioni su come creare un ambiente sicuro e di supporto per tutti i partecipanti.

La Mappa digitale degli sport e dei giochi dell'UE è un potente strumento per promuovere l'attività fisica e stili di vita sani tra i bambini e i giovani. Può aiutare a costruire la fiducia e l'autostima e a promuovere le abilità sociali e il lavoro di squadra. Le mappe digitali offrono inoltre ai bambini e ai giovani l'opportunità di conoscere culture e tradizioni diverse e di sviluppare un senso di rispetto e comprensione per gli altri.

In conclusione, la guida è stata realizzata per promuovere sport e giochi inclusivi utilizzando la Mappa digitale degli sport e dei giochi dell'UE. La guida fornisce una serie di risorse e indicazioni per consentire ad allenatori e insegnanti di creare ambienti sicuri e di supporto per tutti i partecipanti, indipendentemente dalle loro capacità, dal sesso o dal background culturale.

La Mappa digitale è uno strumento efficace per promuovere l'attività fisica, stili di vita sani e abilità sociali tra i bambini e i giovani. La Mappa digitale degli sport e dei giochi dell'UE è uno strumento interattivo e adatto ai bambini, che permette ai giovani di imparare divertendosi e fornisce una serie di informazioni sulla storia e la geografia dei Paesi partner, oltre a consigli utili per la sostenibilità.

Prima di cominciare....

Considerate un approccio pratico, spesso indicato come modello TREE, che prenda in considerazione lo stile di insegnamento, le regole, le attrezzature e l'ambiente utilizzati quando si svolge una sessione sportiva. Questo modello è spesso utilizzato da insegnanti e allenatori per adattare le attività, rendendole accessibili a tutti i partecipanti. Di seguito sono riportati esempi per ciascuno di questi elementi, in particolare per quanto riguarda gli sport che compaiono sulla mappa digitale.

T - Tecniche di Insegnamento

R - Regole

E - Equipaggiamento

E - Environment (Luogo o Ambiente)

Tecniche di Insegnamento

Lo stile di insegnamento si riferisce al modo in cui il gioco viene comunicato dall'allenatore/insegnante/istruttore agli studenti/partecipanti. La trasmissione di questo sport e di questi giochi a un gruppo può avere un impatto significativo sul suo grado di inclusione. L'utilizzo di una combinazione di strategie vi aiuterà a garantire una comunicazione efficace e appropriata.

-Mantenere istruzioni semplici e concise.

-Utilizzare dimostrazioni visive e fischietti.

-Incoraggiare la partecipazione, il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi.

-Fare domande per verificare se lo studente/partecipante ha compreso il messaggio.

Regole:

Modificare, adattare e semplificare le regole, se necessario, e reintrodurle man mano che il livello di abilità dei partecipanti aumenta.

- Dare una dimostrazione del gioco e fare un giro di prova;
- Iniziare il gioco con poche regole e un approccio semplice;
- Adattare le regole del gioco e dello sport per garantire che tutti possano partecipare allo stesso modo;
- Man mano che i partecipanti prendono confidenza con il gioco, aggiungere le regole una alla volta;
- Le regole servono a mantenere il gioco sicuro e divertente.

Equipaggiamento:

Si tratta di adattare l'attrezzatura utilizzata per il gioco o lo sport.

- Considerare l'utilizzo di attrezzature che producono rumore, soprattutto quando si lavora con persone con problemi di vista;
- cambiare il modo in cui si usa l'attrezzatura, ad esempio si può usare un pallone o un pallone da spugna per rallentare o accelerare un gioco;
- Aumentare o diminuire le dimensioni, la lunghezza e il peso dell'attrezzatura;
- cambiare il colore per far sì che l'attrezzatura sia visibile e contrasti con l'area di gioco;
- essere creativi, considerare l'idea di riciclare e creare le proprie attrezzature.

Environment (ambiente):

Potete adattare il luogo in cui si svolgono le attività e ricordarvi di considerare se l'area di gioco è adatta a tutte le abilità.

- Assicuratevi che la superficie del pavimento sia progettata in modo da consentire un movimento agevole di sedie a rotelle e altri ausili per la mobilità;
- Per i partecipanti che hanno difficoltà a stare in piedi o a camminare/correre, è possibile svolgere le attività da seduti, in ginocchio o in posizione laterale sul pavimento;
- Per rendere le attività più fattibili e realizzabili, le aree di gioco possono essere ampliate per fornire più spazio per le attività di manovra. Per esempio, aumentando le dimensioni di un campo da gioco interno/esterno.

Esempio pratico:

Giochiamo a Bilharda! (Portogallo) .

Disporre i partecipanti in semicerchio, in modo che possano guardare e ascoltare facilmente le istruzioni dell'insegnante o dell'allenatore.

Assicuratevi che le istruzioni siano brevi, concise e visive. Fate domande per assicurarvi che tutti abbiano capito. Se il gioco è troppo complesso, non abbiate paura di semplificare le regole.

Prestate particolare attenzione alle questioni di sicurezza! I partecipanti possono colpire involontariamente altri partecipanti con i bastoni. Tenete conto delle dimensioni dello spazio!

Assicuratevi che il vostro gruppo stia ottenendo il meglio dal gioco, date loro brevi feedback per assicurarvi che la sicurezza di tutti i partecipanti sia garantita e che il gioco si svolga secondo le regole.

Se pensate che l'attrezzatura non sia adatta all'età dei partecipanti, prendete in considerazione l'idea di utilizzare le mani o le braccia al posto di una mazza e una pallina al posto dei bastoncini.

Siamo sicuri che funzionerà.

Se non avete un campo, nessun problema! Adattate l'ambiente e portate il gioco all'interno.

Se si gioca al chiuso, sarebbe meglio usare una palla morbida al posto dei bastoni. Proteggete l'ambiente circostante, potreste rompere una lampada. Utilizzate racchette o qualsiasi materiale a disposizione che funzioni per lo scopo del gioco. Il materiale di riciclo è sostenibile e adatto a sostituire qualsiasi attrezzatura in qualsiasi sport o gioco.

Quando si tratta di scavare, pensate fuori dagli schemi!

Uscite dalla vostra zona di comfort! Preferite giocare all'aria aperta, quando possibile, e fate in modo che il vostro gruppo sia creativo nell'adattare regole e attrezzature, potrebbero essere più bravi di voi.

Non dimenticate! Tutti possono partecipare! Assicuratevi che le regole siano giuste per tutti.

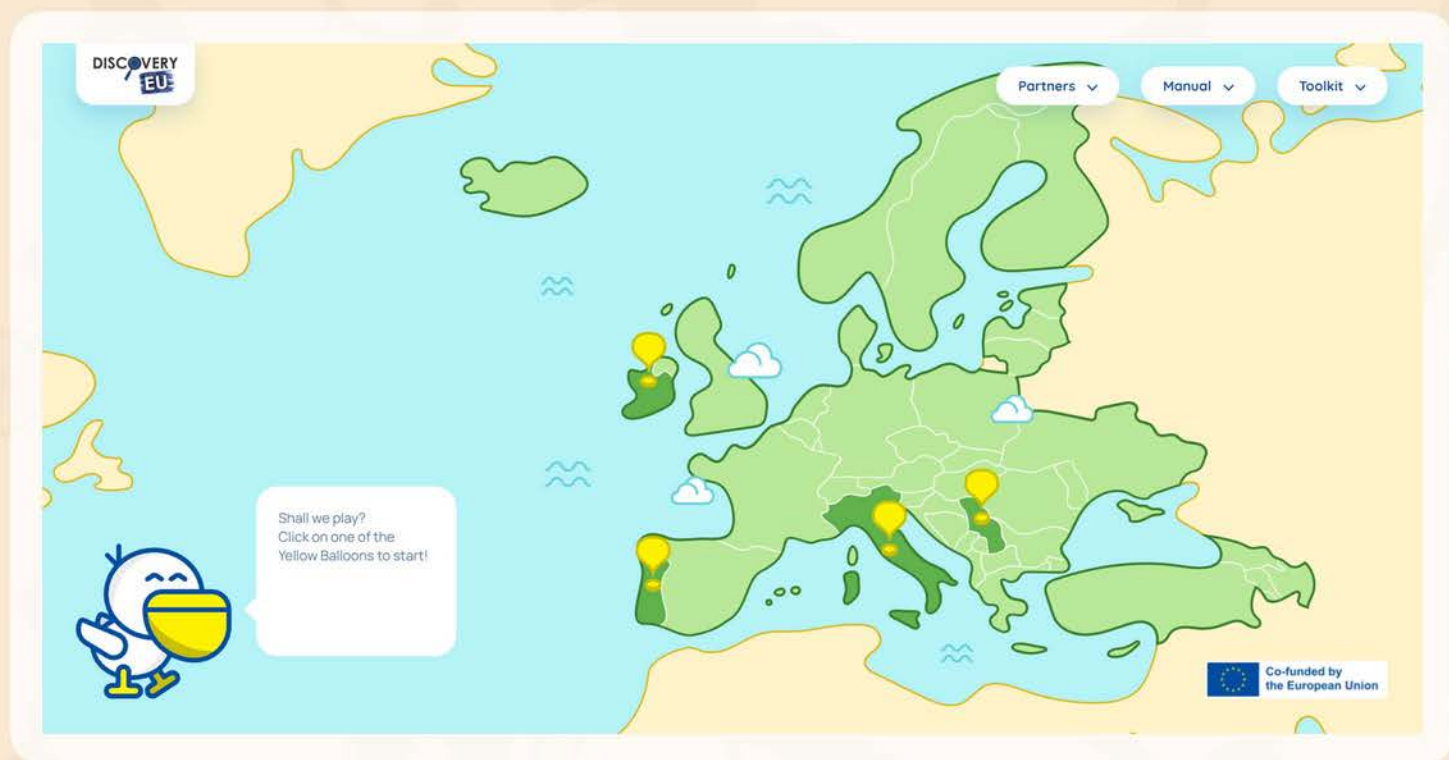
Tenete conto delle capacità dei partecipanti e adattate l'attrezzatura secondo le necessità.



Istruzioni

Per accedere alla Mappa digitale degli sport e dei giochi dell'UE, aprire un browser sul proprio computer, tablet o smartphone e collegarsi all'indirizzo: <https://discovery-eu.geacoop.org/>.

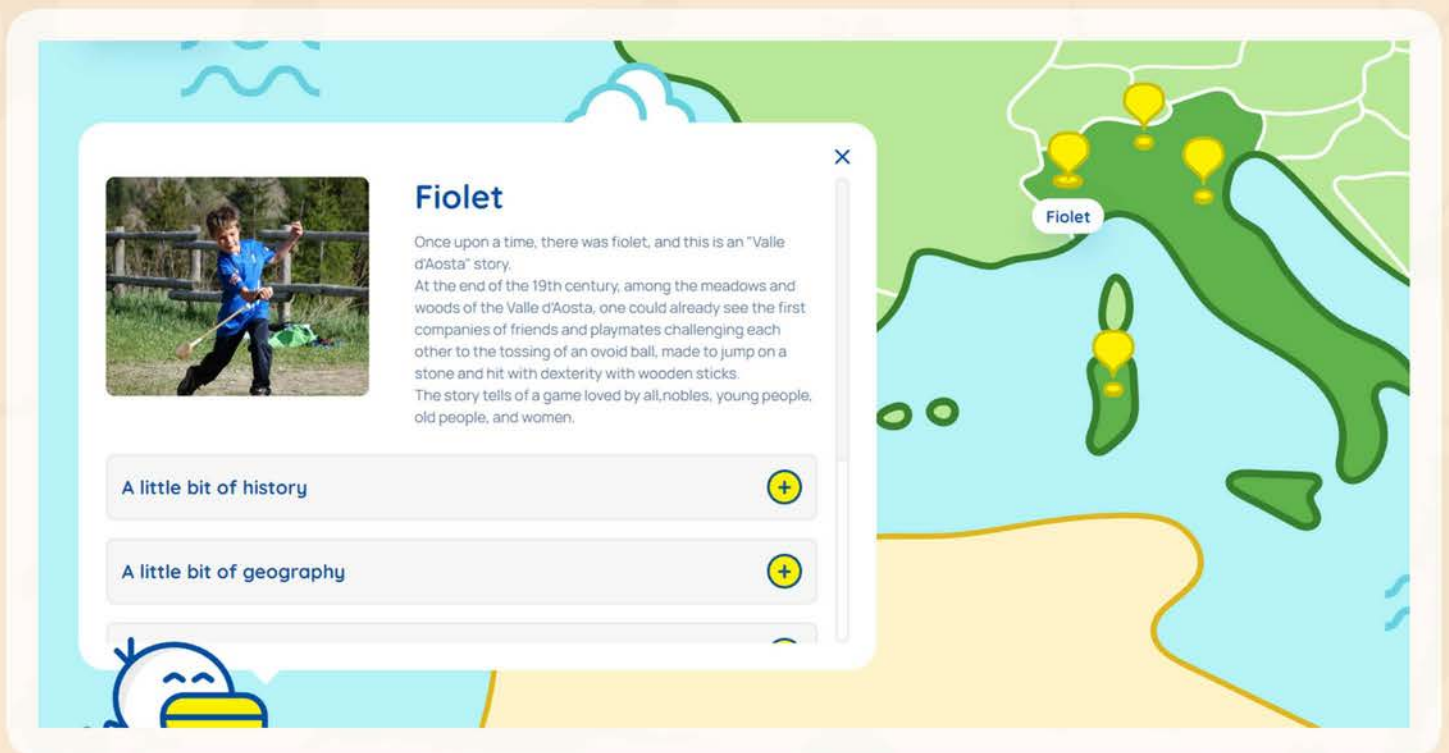
1. Si aprirà la pagina iniziale della Digital Map of EU Sports & Games con la mappa dell'Europa. È possibile notare il nostro assistente, il Pellicano, che sarà a disposizione degli utenti per aiutarli a navigare nella mappa. Il primo messaggio dell'assistente è "Giochiamo? Clicca su uno dei palloncini gialli per iniziare!", il che significa che gli utenti possono accedere agli sport e ai giochi di uno dei quattro Paesi partner cliccando su uno dei quattro palloncini visualizzati sopra ogni Paese sulla mappa (Portogallo, Irlanda, Italia e Serbia).



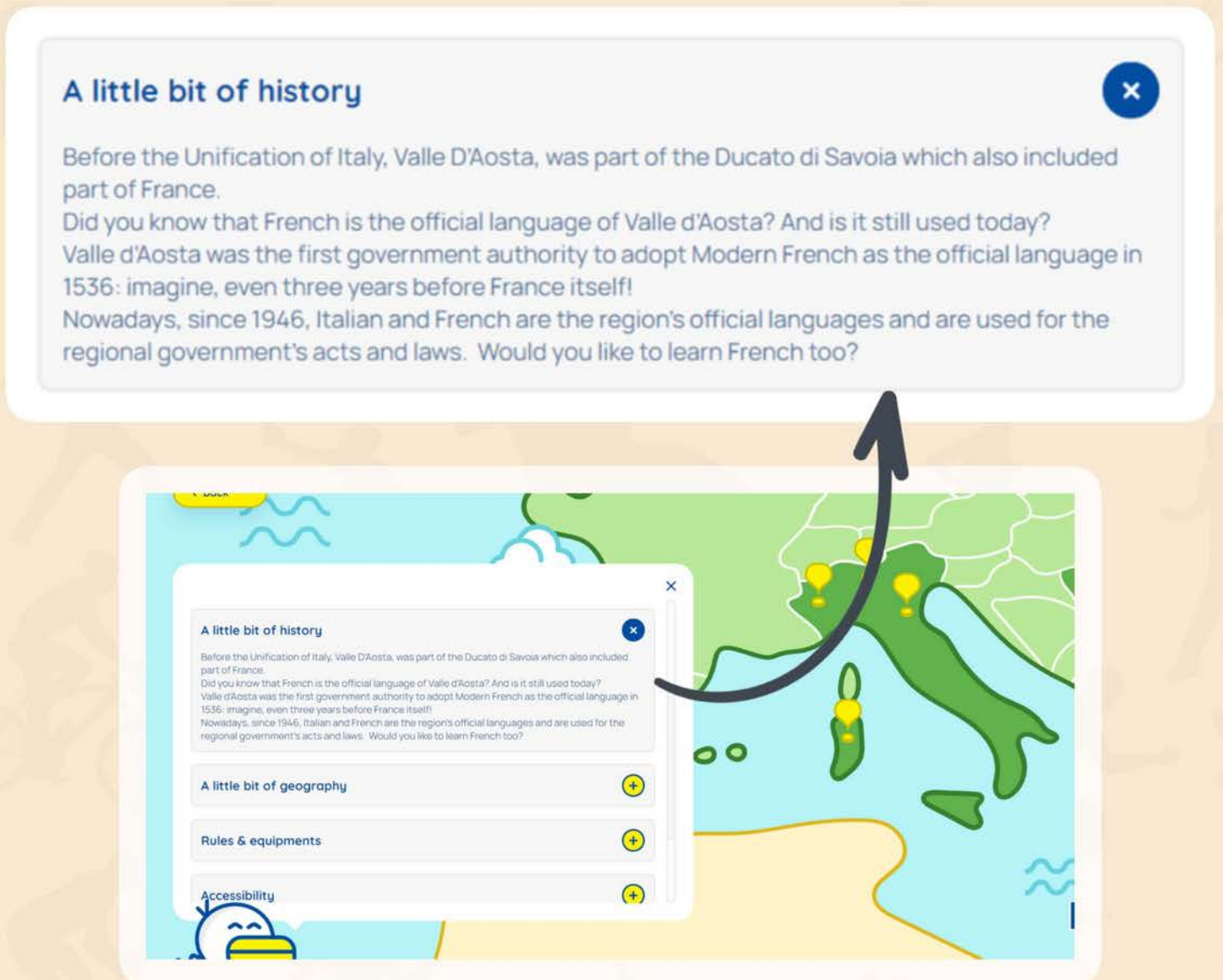
2. Una volta che l'utente fa clic sul paese selezionato sulla mappa, quest'ultima viene ingrandita e mostra altri palloncini gialli sul suo territorio. Il nostro assistente ci dà il messaggio "Hai scelto *NOME DEL PAESE*! Fai clic su uno dei palloncini per scoprire di più sul "Nickname del Paese scelto". Ogni palloncino giallo rappresenta uno sport o un gioco diverso che può essere scoperto facendo clic su di esso. In ogni momento l'utente può fare clic sul pulsante INDIETRO che lo riporterà alla pagina iniziale, dove potrà selezionare un altro Paese.



3. Facendo clic su uno dei palloncini gialli, l'utente apre lo sport o il gioco specifico. Apparirà un nuovo riquadro con un elenco a discesa contenente il nome dello sport o del gioco, una breve introduzione e una foto. Qui gli utenti possono familiarizzare con l'origine e lo sviluppo di uno sport e di un gioco. Sotto l'introduzione del gioco c'è un elenco a discesa che contiene le sezioni: Un po' di storia, Un po' di geografia, Regole e attrezzature, Accessibilità, Consigli sostenibili, Chiedi ai nostri esperti! Facendo clic su una qualsiasi delle sezioni, la sezione scelta si espanderà e l'utente avrà accesso al contenuto della sezione. In ogni momento l'utente può cliccare sul pulsante INDIETRO che lo porterà un passo indietro.



4. Un po' di storia - questa sezione della Mappa digitale offre a bambini e ragazzi un modo divertente e coinvolgente per conoscere la storia di vari Paesi europei. Questa sezione è pensata per mettere in evidenza alcune delle storie e degli eventi più affascinanti e meno conosciuti del passato del Paese. Presentando la storia in modo accessibile e coinvolgente, questa sezione mira a ispirare i bambini e i ragazzi a interessarsi a conoscere meglio il mondo che li circonda. Sia che stiano esplorando un nuovo Paese o che siano semplicemente curiosi del passato, la sezione "Un po' di storia" rappresenta un ottimo punto di partenza per la scoperta e l'apprendimento.



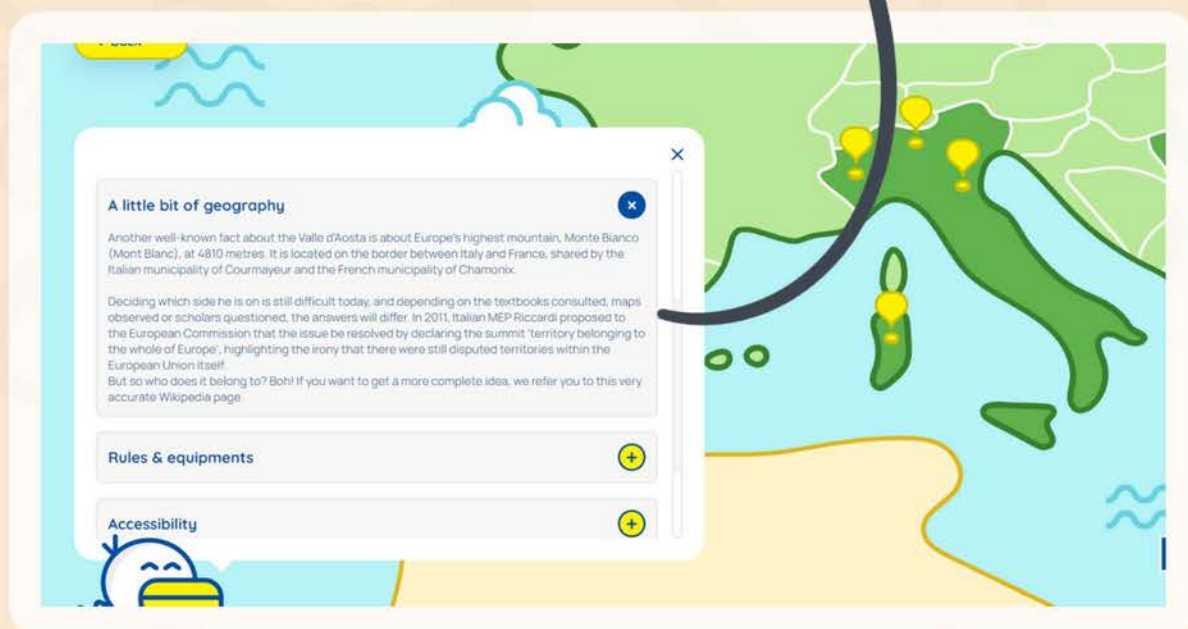
5. Un po' di geografia - questa sezione della Mappa digitale è un modo divertente ed educativo per i bambini e i ragazzi di conoscere la geografia del Paese selezionato. Questa sezione fornisce fatti interessanti e unici sulle caratteristiche fisiche, i paesaggi e il clima del Paese. La sezione "Un po' di geografia" è scritta in modo facile da capire e coinvolgente per i bambini, e mira a ispirare la curiosità e il desiderio di saperne di più sulla geografia europea. Fornendo fatti interessanti e informativi sulla geografia dei diversi Paesi europei, questa sezione aiuta i bambini e i ragazzi a sviluppare una maggiore comprensione e apprezzamento del mondo naturale.

A little bit of geography

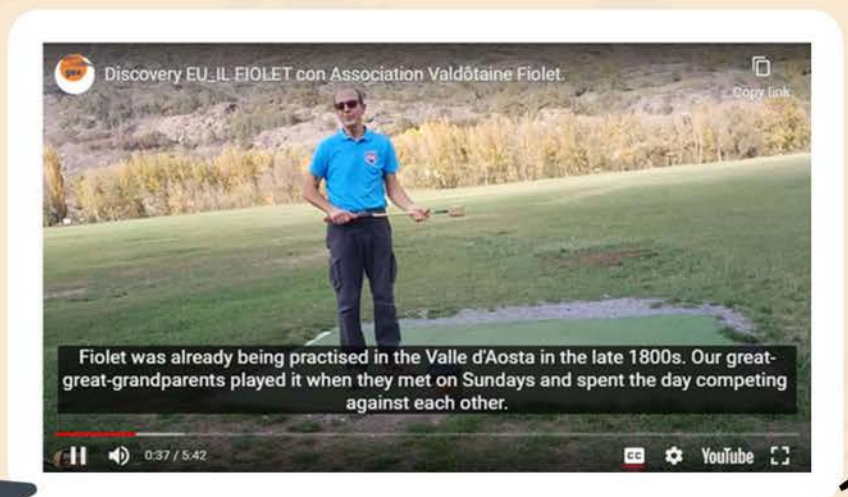
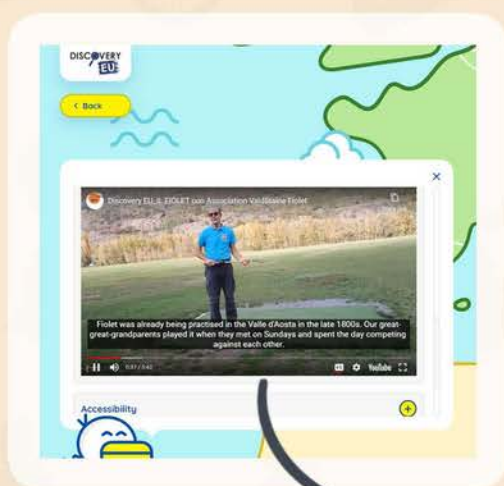
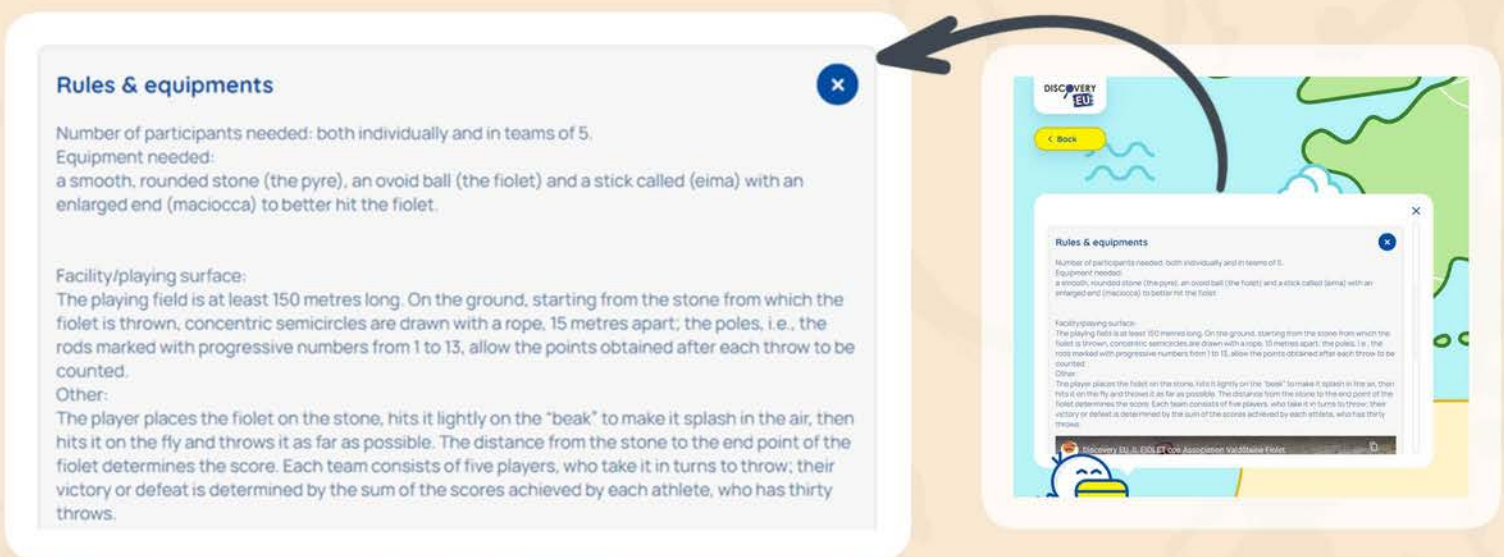
Another well-known fact about the Valle d'Aosta is about Europe's highest mountain, Monte Bianco (Mont Blanc), at 4810 metres. It is located on the border between Italy and France, shared by the Italian municipality of Courmayeur and the French municipality of Chamonix.

Deciding which side he is on is still difficult today, and depending on the textbooks consulted, maps observed or scholars questioned, the answers will differ. In 2011, Italian MEP Riccardi proposed to the European Commission that the issue be resolved by declaring the summit 'territory belonging to the whole of Europe', highlighting the irony that there were still disputed territories within the European Union itself.

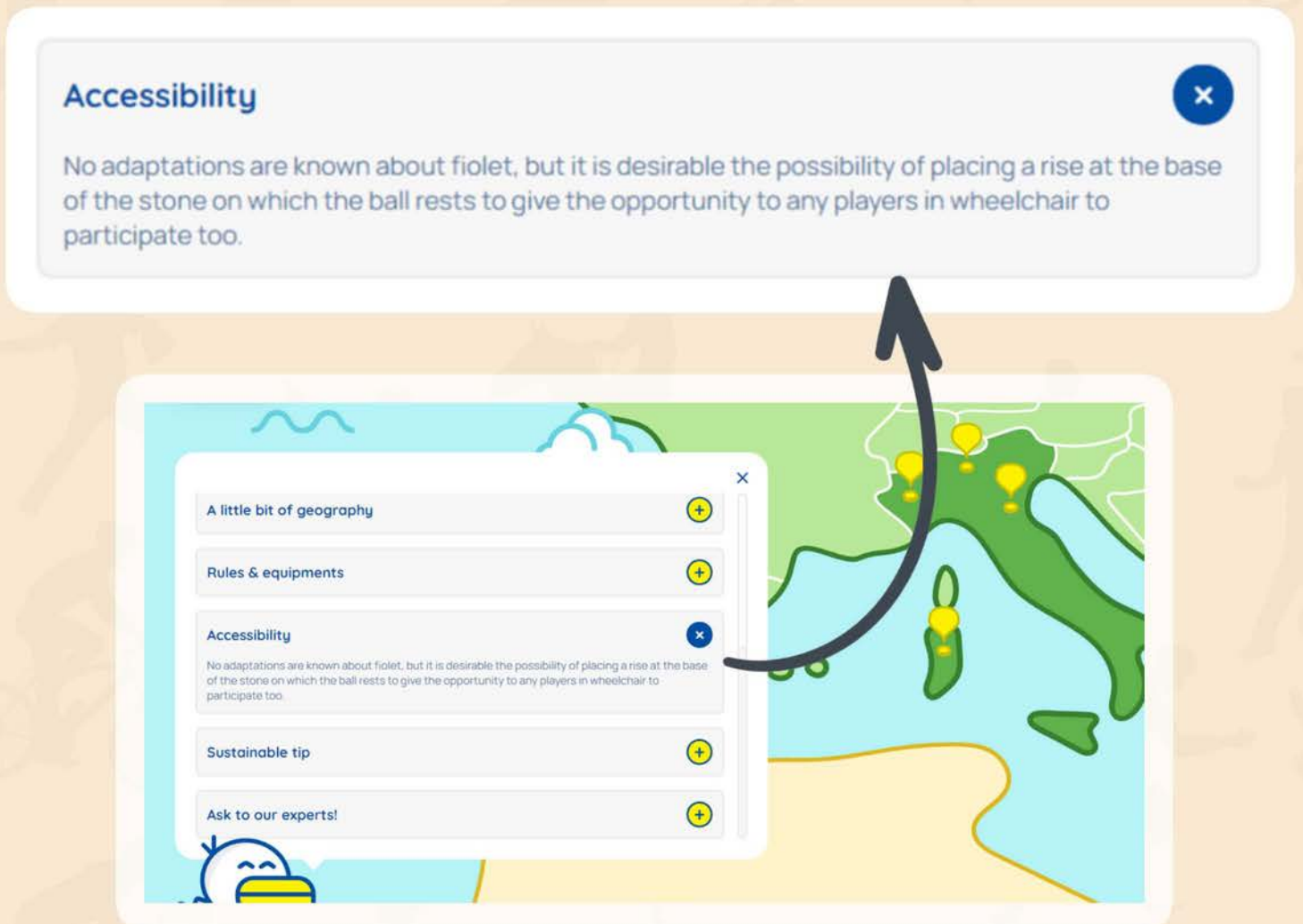
But so who does it belong to? Boh! If you want to get a more complete idea, we refer you to this very accurate Wikipedia page.



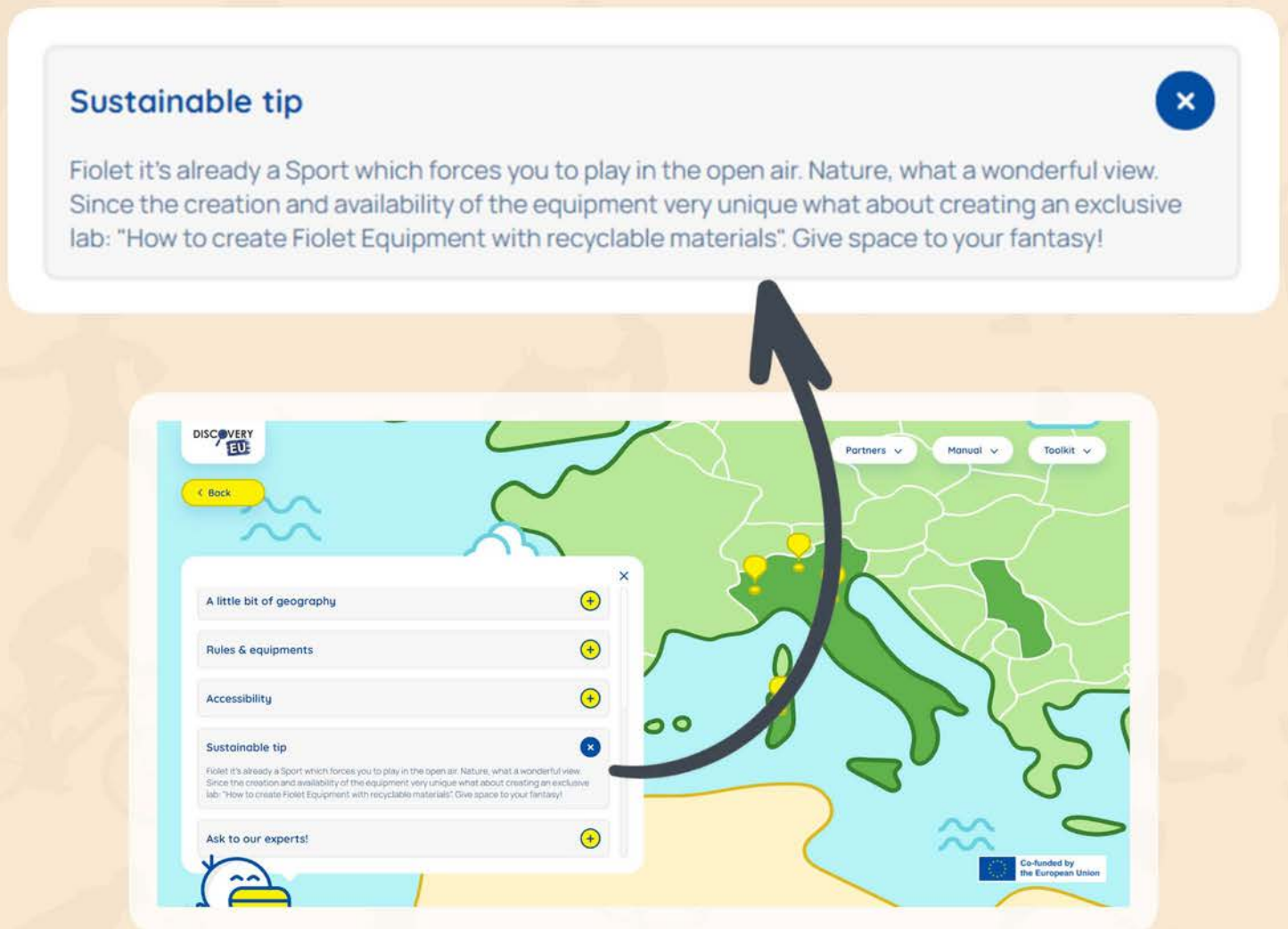
6. Regole e attrezzature - questa sezione della Mappa digitale fornisce una guida completa per praticare un particolare sport o gioco. Questa sezione è pensata per dare a bambini e ragazzi una comprensione dettagliata delle regole, delle attrezzature e di altri aspetti importanti del gioco. L'utente può trovare le regole di base del gioco, tra cui il modo in cui si segnano i punti, il numero di giocatori necessari, l'equipaggiamento richiesto, la superficie o il campo di gioco necessari per giocare, ed eventuali regole o restrizioni specifiche da seguire. Questa sezione comprende anche informazioni sulla durata del gioco e sulle eventuali varianti. Oltre alle informazioni testuali, la sezione "Regole e attrezzature" include anche video che mostrano il gioco in azione. Questo può aiutare i bambini e i ragazzi a comprendere meglio le regole e la struttura del gioco. Fornendo una guida chiara e dettagliata alla pratica di un particolare sport o gioco, la sezione "Regole e attrezzature" della Mappa digitale mira ad aiutare i bambini e i ragazzi a sviluppare le competenze e le conoscenze necessarie per divertirsi al massimo.



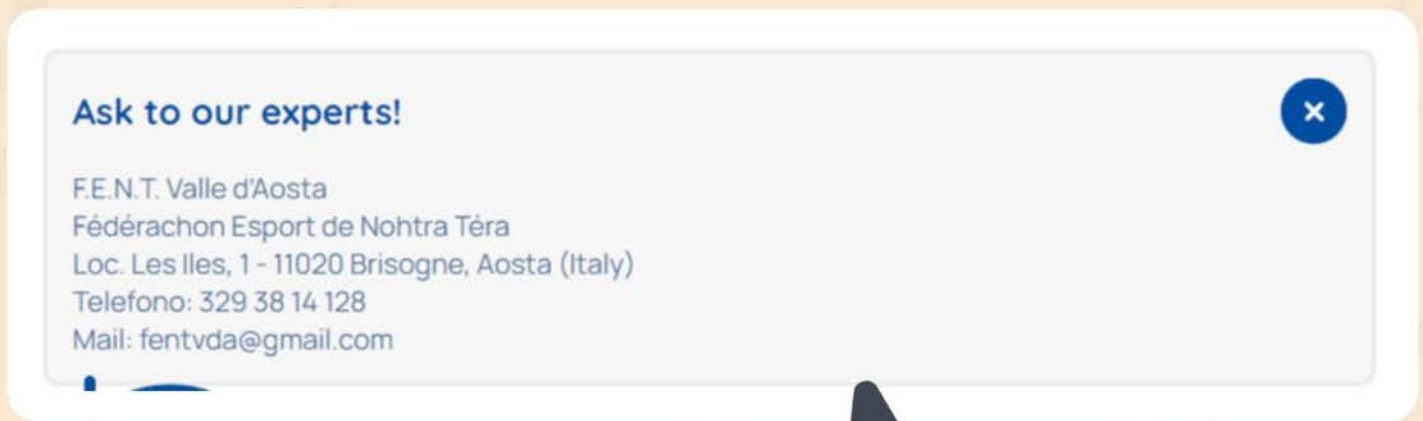
7. Accessibilità - questa sezione della Mappa digitale fornisce informazioni su come rendere un particolare sport o gioco più inclusivo per le persone con diverse disabilità. Questa sezione illustra gli adattamenti che possono essere apportati alle regole, alle attrezzature e all'ambiente di gioco per garantire che tutti possano partecipare e divertirsi. La sezione "Accessibilità" è stata pensata per contribuire a promuovere l'inclusività e garantire a tutti l'opportunità di partecipare a sport e giochi indipendentemente dalle proprie capacità. Fornendo informazioni sugli adattamenti che possono essere apportati al gioco, la Mappa digitale contribuisce ad abbattere le barriere e a creare un ambiente più inclusivo per tutti.



8. Suggerimento sostenibile - La sezione "Suggerimento sostenibile" della Mappa digitale fornisce suggerimenti su come i bambini e i ragazzi possono prendersi cura dell'ambiente mentre praticano sport e giochi. Questa sezione offre suggerimenti su come riciclare, riutilizzare, ridurre i rifiuti e altre pratiche ecologiche che possono essere incorporate nel gioco. Fornendo consigli e suggerimenti pratici su come ridurre il nostro impatto ambientale mentre pratichiamo sport e giochi, la sezione "Suggerimento sostenibile" mira a responsabilizzare i bambini e i giovani ad assumere un ruolo attivo nella protezione dell'ambiente e nella promozione di pratiche sostenibili nella loro vita quotidiana.



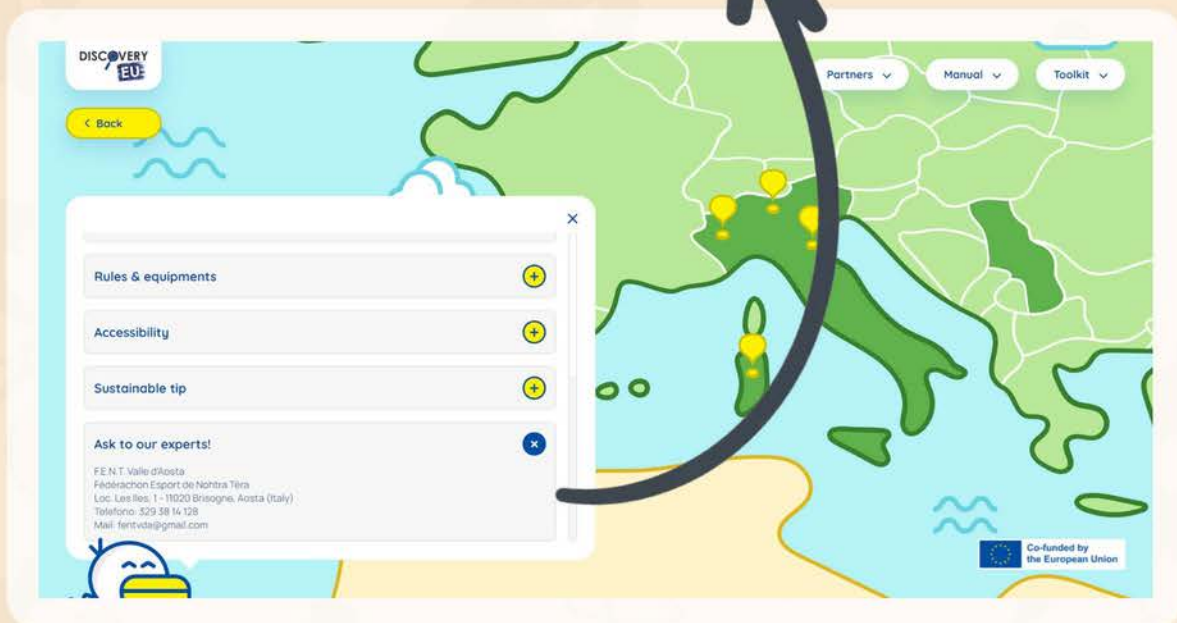
9. Chiedete ai nostri esperti! - fornisce le informazioni di contatto di organizzazioni e persone che si occupano di un particolare sport o gioco. Questa sezione è pensata per aiutare gli utenti a entrare in contatto con persone esperte e competenti che possono fornire indicazioni e consigli su vari aspetti dello sport o del gioco. Se avete domande sulle regole, sull'attrezzatura o sulle strategie di gioco, la sezione "Chiedi ai nostri esperti!" offre un modo per contattare e ottenere risposte da chi ha competenza ed esperienza.



Ask to our experts!

F.E.N.T. Valle d'Aosta
Fédération Sport de Nohtra Téra
Loc. Les Iles, 1 - 11020 Brusogne, Aosta (Italy)
Telefono: 329 38 14 128
Mail: fentvda@gmail.com

This image shows a close-up of a modal window titled "Ask to our experts!". The window contains contact information for F.E.N.T. Valle d'Aosta, including their name in French, location in Italy, phone number, and email address. A blue 'X' button is visible in the top right corner.



DISCOVERY EU

Partners Manual Toolkit

< Back

Rules & equipments +

Accessibility +

Sustainable tip +

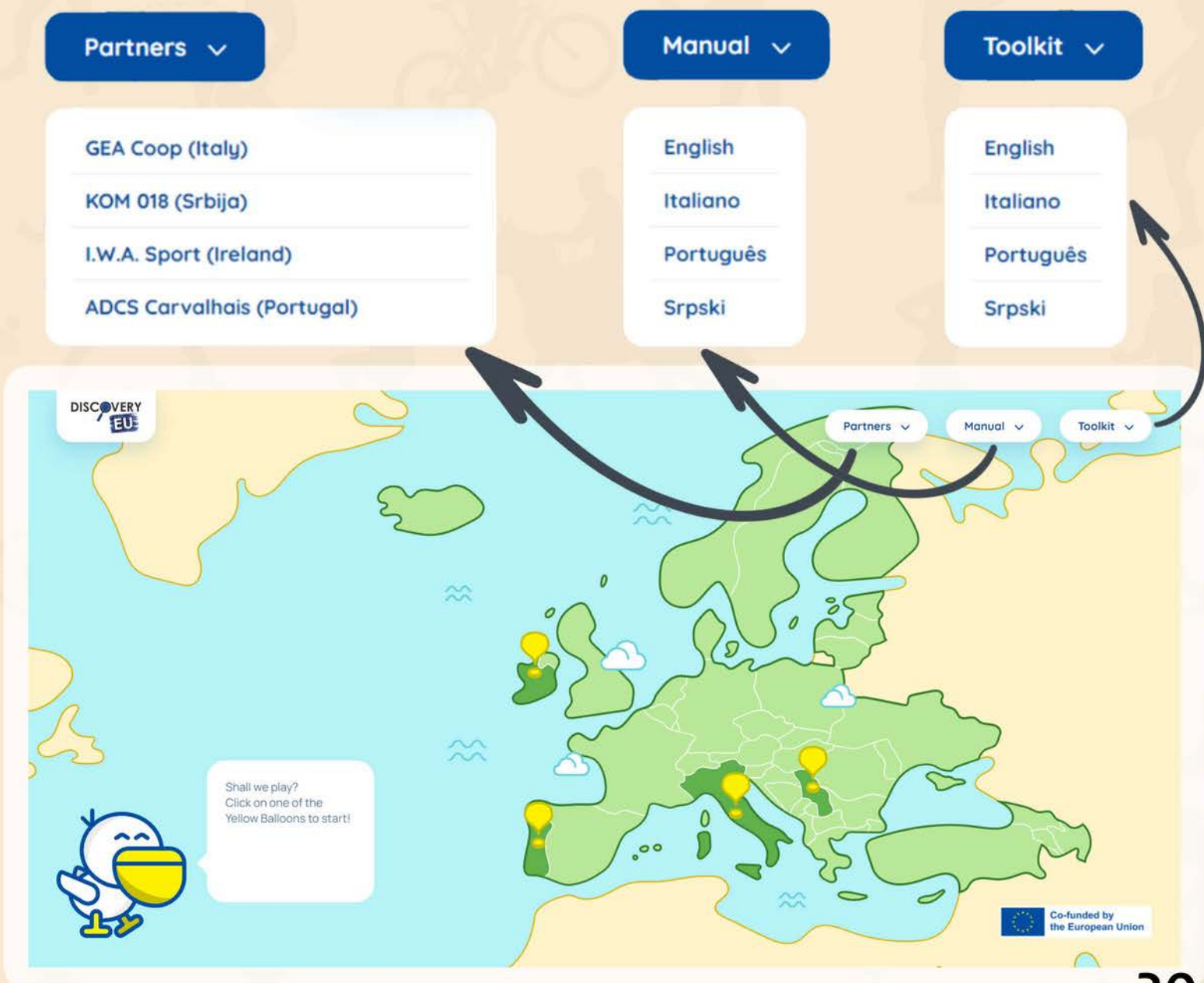
Ask to our experts! x

F.E.N.T. Valle d'Aosta
Fédération Sport de Nohtra Téra
Loc. Les Iles, 1 - 11020 Brusogne, Aosta (Italy)
Telefono: 329 38 14 128
Mail: fentvda@gmail.com

Co-funded by the European Union

This image is a screenshot of the Discovery EU website. It features a map of Europe with several yellow location markers. A modal window is open over the map, displaying a list of categories with expandable options (plus signs) and the "Ask to our experts!" option (marked with an 'X'). The contact information for F.E.N.T. Valle d'Aosta is visible within this modal. The website header includes the Discovery EU logo and navigation links for Partners, Manual, and Toolkit. A "Back" button is also present. The European Union logo and "Co-funded by the European Union" text are visible in the bottom right corner.

10. In ogni momento gli utenti possono trovare le informazioni sui partner del progetto e accedere al manuale e a questo toolkit. Facendo clic sul pulsante Partner, apparirà un elenco a discesa con i nomi di ogni organizzazione partner coinvolta nel progetto Discovery EU. Facendo clic sul nome di un'organizzazione desiderata, l'utente viene reindirizzato al sito web dell'organizzazione. Facendo clic sul pulsante Manuale, gli utenti possono accedere al manuale creato nell'ambito del progetto, con tutti i giochi e gli sport spiegati nel dettaglio. Il manuale è disponibile in quattro lingue diverse: Inglese, Italiano, Portoghese e Serbo. Cliccando sul pulsante Toolkit gli utenti possono accedere a questa guida che spiega in dettaglio come utilizzare la Digital Map of EU Sports & Games. La guida è disponibile in quattro lingue diverse: Inglese, Italiano, Portoghese e Serbo.



Erasmus+ Sport

L'obiettivo generale del programma Erasmus+ nel campo dello sport è quello di contribuire allo sviluppo della dimensione europea dello sport, in particolare dello sport amatoriale. La nuova generazione del programma Erasmus+ (2021-2027) promuove la mobilità ai fini dell'insegnamento del personale sportivo, della cooperazione, della qualità, dell'inclusione, della creatività e dell'innovazione a livello di organizzazioni sportive e di politiche sportive. A differenza della precedente generazione di programmi (2014-2020), il settore dello sport nel nuovo programma fa parte delle tre attività chiave (KA) in cui è suddiviso il programma, con la nota importante che i progetti di mobilità nello sport (KA1) non sono disponibili nel bando 2021.

Nella componente sportiva del programma Erasmus+, l'accento è posto sui progetti internazionali che si occupano dell'inclusione della popolazione generale nello sport e nelle attività fisiche, della partecipazione alle attività fisiche come mezzo per mantenere e migliorare la salute, della promozione dell'integrità e dei valori nello sport, dell'educazione nello sport e attraverso lo sport, del volontariato nello sport, della mobilità degli allenatori, dei dirigenti, dei volontari e del personale delle organizzazioni sportive senza scopo di lucro, nonché della lotta contro i fenomeni e le sfide negative nello sport, come la violenza, il razzismo, l'intolleranza e la discriminazione.

Nell'ambito della componente sportiva del programma Erasmus+ per il 2021, l'invito è rivolto a tre tipi di progetti nell'ambito dell'attività chiave 2:

Partenariati per la cooperazione nel settore dello sport

Piccoli partenariati nel settore dello sport

Eventi sportivi europei senza scopo di lucro

Per saperne di più su Erasmus+ Sport visitate il link:

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/about-erasmus/what-is-erasmus>

DISCOVERY



EU



Co-funded by
the European Union

“Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.”