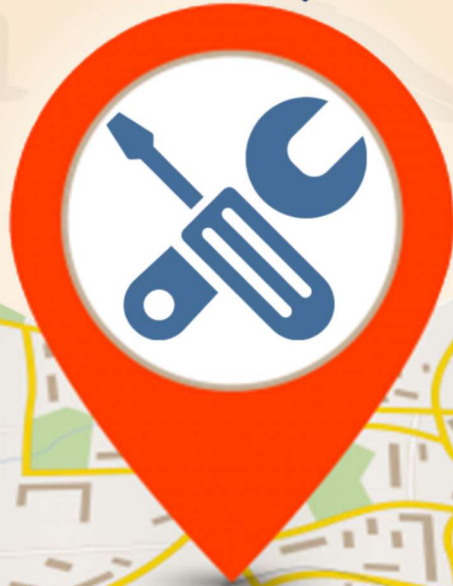


DISCOVERY



EU



TRAINING
TOOLKIT



Co-funded by
the European Union

Sadržaj

O projektu	3
Uvod	5
Pre nego što počnete, uverite se da	7
Uputstva i smernice	11
- Početna stranica	11
- Izbor zemlje	12
- Izbor sporta/igre	13
- Malo istorije	14
- Malo geografije	15
- Pravila i oprema	16
- Pristupačnost	17
- Saveti o održivosti	18
- Pitajte naše stručnjake!	19
- Partneri, priručnik, Toolkit	20
Erasmus+ Sport	21



O projektu

Discovery EU, je partnerstvo malog obima u oblasti sporta, koje ima za cilj da poveća osećaj pripadnosti EU među mladima kroz sport, uključujući ranjive grupe, povećavajući mogućnosti za pokušaj i otkrivanje različitih sportova i podizanje svesti o važnosti fizičke aktivnosti, takođe kroz korišćenje digitalnog, u formalnom i neformalnom obrazovanju. Na osnovu vodećih ciljeva Plana rada Evropske unije za sport (21-24) i prioritetne oblasti „Zaštita integriteta i vrednosti u sportu“, ključne akcije „Sport i obrazovanje“, projekat identifikuje 5 glavnih ciljeva:

- Promovisanje sporta kao efikasnog sredstva za širenje društvene inkluzije, jednakih mogućnosti i fizičke aktivnosti koja poboljšava zdravlje svima u Evropi, bez obzira na godine, rasu, etničku pripadnost, društvenu klasu ili pol;
- Suročavanje sa smanjenjem evroskepticizma među mladima, povećanjem znanja o Evropi i njenim osobenim sportovima, igrama i vrednostima;
- Povećanje zajedničkih veština, iskustava i sposobnosti trenera i njihovih organizacija u Evropi za promovisanje šireg spektra sportskih mogućnosti, organizacija inkluzivnih sportskih događaja u lokalnim zajednicama sa ciljem promovisanja raznolikosti kultura različitih zemalja Evrope;
- Podržati institucije i zajednice uključene u organizaciju evropskih sportskih događaja, sa posebnim fokusom na EU nedelju sporta, kreiranje inkluzivnih sportskih događaja, uključujući sportske aktere koji su nedovoljno zastupljeni i manje angažovani u sportu;

- Osnaživanje trenera, nastavnika, edukatora, volontera i sportskih aktivista da sprovode obrazovne programe zasnovane na tehnologiji koji promovišu digitalnu mapu, izrađenu kroz ovaj projekat, kao sredstvo za obrazovanje;

Projekat će proizvesti 5 glavnih rezultata, distribuiranih kroz 4 nacionalna i 4 trans-nacionalna događaja, uključujući 4 evropske zemlje, koji će uticati na mlade ljude, kao i na trenere, nastavnike, edukatore i sportske aktiviste.



Uvod

Ovaj komplet alata je kreiran za sportske trenere, nastavnike i sportske aktiviste sa ciljem da promoviše korišćenje sporta i igara uz pomoc Digitalne mape EU sporta i igara. Ovaj komplet alata je osmišljen da obezbedi trenerima i nastavnicima neophodne resurse i smernice za sprovođenje inkluzivnih fizičkih aktivnosti za decu i mlade, bez obzira na njihove sposobnosti, pol ili kulturno poreklo.

Digitalna mapa EU sporta i igara je mocan alat koji omogućava pristup sportovima i igrama iz četiri različite zemlje, zajedno sa detaljnim objašnjenjima o tome kako ih koristiti u radu sa decom i mladima. Izrađena je kroz zajednički napor partnera projekta Discoveri EU i dizajnirana je da bude interaktivana i prilagođena deci, omogućavajući mladim ljudima da uče dok se zabavljaju.

Ideja kreiranja Digitalne mape bila je da se pruži koristan alat koji će uključivati inkluzivne sportove i igre koje su dizajnirane da budu dostupne svima. One promovišu različitost i pružaju priliku deci i mladima da uče i druže se sa drugima iz različitih sredina. Inkluzivni sportovi i igre pomažu da se podstakne osećaj zajedništva i promoviše poštovanje i razumevanje među decom i mladima.

Ova interaktivna mapa pruža korisnicima pristup nizu sportova i igara iz četiri različite zemlje, zajedno sa detaljnim uputstvima kako da ih igraju. Mapa takođe sadrži informacije o istoriji i geografiji partnerskih zemalja, zajedno sa korisnim održivim savetima koje korisnici mogu naučiti dok koriste mapu.

Digitalna mapa takođe uključuje uputstva o tome kako da kreirate inkluzivne sportove i igre koje su pogodne za decu i mlade sa različitim sposobnostima. Ovo uključuje informacije o tome kako da modifikujete igre da bi bile dostupne svima, kao i uputstva o tome kako da se stvori bezbedno okruženje koje odgovara svim učesnicima.

Digitalna mapa EU sporta i igara je moćno sredstvo za promociju fizičke aktivnosti i zdravih stilova života među decom i mladima. Ona može pomoći u izgradnji samopouzdanja i samopoštovanja, i promovisati društvene veštine i timski rad. Digitalna mapa takođe pruža priliku deci i mladima da uče o različitim kulturama i tradicijama i da razviju osećaj poštovanja i razumevanja za druge.

U zaključku, komplet alata je dizajniran da promoviše inkluzivne sportove i igre koristeći Digitalnu mapu EU sporta i igara. Komplet alata pruža niz resursa i uputstava koji omogućavaju trenerima i nastavnicima da stvore bezbedno okruženje za sve učesnike, bez obzira na njihove sposobnosti, pol ili kulturno poreklo. Digitalna mapa je efikasan alat za promociju fizičke aktivnosti, zdravih stilova života i društvenih veština među decom i mladima. Digitalna mapa EU sportova i igara je interaktivno sredstvo prilagođeno deci koje omogućava mladima da uče dok se zabavljaju i pruža obilje informacija o istoriji i geografiji partnerskih zemalja, zajedno sa korisnim održivim savetima.

Pre nego što počnete, uverite se

Razmotrite praktičan pristup, koji se često naziva TREE model, koji uzima u obzir stil podučavanja, pravila, opremu i okruženje koje se koristi prilikom održavanja sportske sesije. Ovaj model često koriste nastavnici i treneri kako bi pomogli u modifikaciji i prilagođavanju aktivnosti, čineći ih dostupnim za sve svoje učesnike. U nastavku ćete pronaći primere za svaki od ovih elemenata, posebno u vezi sa sportovima koji se pojavljuju na digitalnoj mapi.

T - Teaching/Coaching Style

R - Rules

E - Equipment

E - Environment

Teaching / Coaching Style (Stil podučavanja)

Stil podučavanja se odnosi na način na koji trener/nastavnik/instruktor prenosi igru učenicima/učesnicima. Prenosjenje informacija ovih sportova i igara grupi može imati značajan uticaj na to koliko je inkluzivna. Korišćenje kombinacije strategija će vam pomoći da osigurate da je komunikacija efikasna i odgovarajuća.

- Neka uputstva budu jednostavna i sažeta.
- Koristite vizuelne demonstracije i zvižduke.
- Podstičite učešće, timski rad i metode za rešavanje problema.
- Postavite pitanja da biste proverili da li učenik/učesnik razume vašu poruku.

Pravila:

Promena, prilagođavanje i pojednostavljivanje pravila a gde je potrebno i njihovo ponovno uvođenje kako se nivoi veština učesnika povećavaju.

- Demonstrajte igru i odradite probnu vežbu;
- Započnite igru sa par jednostavnih pravila i direktnim pristupom;
- Prilagodite pravila igre i sporta kako biste osigurali da svi mogu ravnopravno da učestvuju;
- Kako se učesnici upoznaju sa igrom, dodajte pravila jedno po jedno;
- Pravila imaju za cilj da održe igru bezbednom i zabavnom.

Oprema:

Ovo se odnosi na promenu opreme koja se koristi za igranje igre ili sporta.

- Razmislite o korišćenju opreme koja proizvodi zvuk, posebno kada radite sa osobama koje imaju oštećenje vida;
- Promenite način na koji koristite svoju opremu, na primer, možete da koristite balon ili loptu za plažu da usporite ili ubrzate igru;
- Povećajte ili smanjite veličinu, dužinu i težinu opreme;
- Promenite boju kako biste bili sigurni da je oprema vidljiva i u kontrastu;
- Budite kreativni, razmislite o recikliranju i izradi sopstvene opreme.

Ambijent:

Možete da prilagodite gde se aktivnosti odvijaju i ne zaboravite da razmislite da li je prostor za igru pogodan za sve učesnike.

- Uverite se da je površina poda dizajnirana da omogući nesmetano kretanje invalidskih kolica i drugih pomagala za kretanje;
- Za učesnike koji imaju poteškoća pri stajanju ili hodanju/trčanju, mogu učestvovati u aktivnostima iz sedećeg, klečećeg ili bočnog položaja na podu;
- Da bi aktivnosti bile izvodljivije, površine za igru se mogu proširiti kako bi se obezbedilo više prostora za manevarske zadatke. Na primer, povećanje veličine terena za igru na zatvorenom/otvorenom.

Praktični primer:

Hajde da igramo Bilharda - u.

Postavite učesnike u polukrug, tako da mogu lako da gledaju i čuju uputstva nastavnika ili trenera.

Uverite se da su vaša uputstva kratka, koncizna i vizuelna. Postavljajte pitanja da biste bili sigurni da učesnici razumeju. Ako je igra previše složena, nemojte se plašiti da pojednostavite pravila.

Obratite posebnu pažnju na bezbednosna pitanja! Učesnici mogu nenamerno da udare druge učesnike štapovima. Imajte na umu veličinu svog okruženja!

Uverite se da vaša grupa izvlači najbolje iz igre, dajte im kratke povratne informacije kako biste bili sigurni da je bezbednost svih uključenih zagarantovana i da se igra igra u skladu sa pravilima.

Ako smatrate da oprema nije prikladna za uzrast učesnika, razmislite o upotrebi njihovih šaka ili ruku kao palice i male lopte umesto malih štapova. Sigurni smo da će uspeti.

Ako nemate teren za igru, nema problema! Prilagodite okruženje i unesite igru u zatvorenom.

Ako igrate u zatvorenom prostoru, bilo bi bolje da koristite mekanu loptu i da zamenite štapove. Zaštitite okolinu, možete razbiti lampu. Koristite rekete ili bilo šta dostupno što odgovara svrsi igre. Materijal za reciklažu je održiv i pogodan da zameni bilo koju opremu u bilo kom sportu ili igri.

Kada je u pitanju kopanje, razmišljajte van okvira i nađite drugu soluciju!

Izađite iz svoje zone udobnosti! Radije igrajte na otvorenom kada je to moguće, i neka vaša grupa bude kreativna u prilagođavanju pravila i opreme, oni bi mogli biti bolji od vas.

Ne zaboravi! Svi mogu da učestvuju! Uverite se da su pravila fer za sve. Uzmite u obzir sposobnosti svojih učesnika i prilagodite opremu po potrebi.

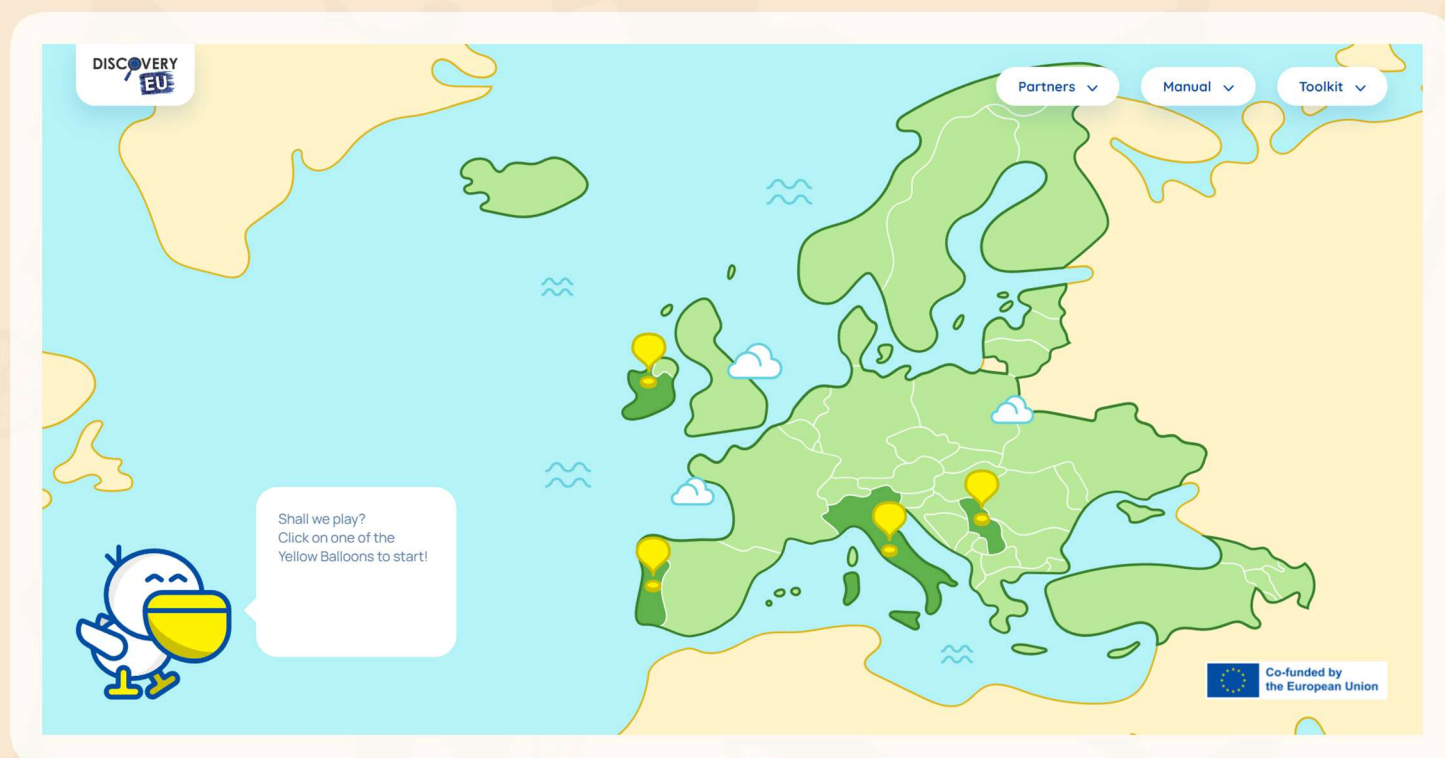


Uputstva i smernice

Da biste pristupili digitalnoj mapi EU sporta i igara, otvorite pretraživač na svom računaru, tabletu ili pametnom telefonu i idite na adresu:

<https://discovery-eu.geacoop.org/>

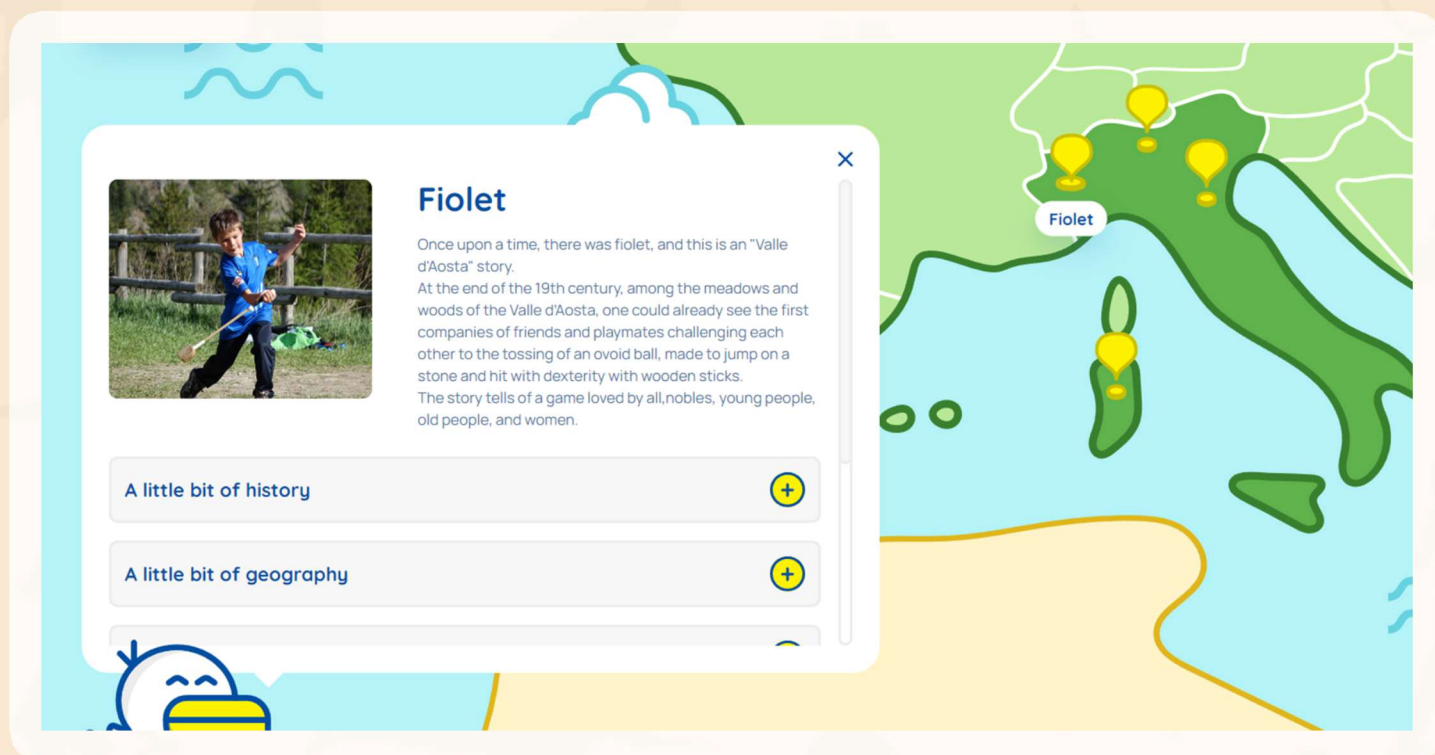
1. Početna stranica Digitalne mape EU Sports & Games ce se otvoriti sa mapom Evrope. Možete primetiti našeg Pelikana pomocnika koji ce biti tu za korisnike da im pomogne da se krecu kroz mapu. Prva poruka pomocnika Pelikana je „Hocemo li da igramo? Kliknite na jedan od žutih balona da počnete!“ što znači da korisnici mogu pristupiti sportovima i igrama iz jedne od četiri partnerske zemlje klikom na jedan od četiri balona prikazana iznad svake zemlje na mapi (Portugalija, Irska, Italija i Srbija).



2. Kada korisnik klikne na izabranu zemlju na mapi, mapa će uvećati izabranu zemlju i prikazati više žutih balona na njenoj teritoriji. Naš pomocnik Pelikana nam daje poruku „Izabrali ste *IME DRŽAVE*! Kliknite na jedan od balona da biste saznali više o „NADIMAK DRŽAVE“. Svaki žuti balon predstavlja drugačiji sport ili igru koja se može otkriti klikom na njih. U svakom trenutku korisnik može da klikne na dugme NAZAD što će ga vratiti na POČETNU stranicu gde može izabrati drugu zemlju.



3. Klikom na jedan od žutih balona korisnik otvara određeni sport ili igru. Pojavice se novo polje sa padajućom listom sa nazivom sporta ili igre, kratkim uvodom i fotografijom. Ovde korisnici mogu da se upoznaju sa nastankom i razvojem sporta i igre. Ispod uvoda u igru nalazi se padajuća lista koja sadrži odeljke: **Malo istorije, Malo geografije, Pravila i oprema, Pristupačnost, Savet o održivosti, Pitajte naše stručnjake!**. Klikom na bilo koju sekciju odabrani odeljak ce se proširiti i korisnik ce dobiti pristup sadržaju sekcije. U svakom trenutku korisnik može da klikne na dugme BACK koje ce ga vratiti korak unazad.



4. **Malo istorije** – ovaj odeljak u Digitalnoj mapi pruža zabavan i privlačan način da deca i mladi uče o istoriji raznih evropskih zemalja. Ovaj odeljak je dizajniran da istakne neke od najfascinantnijih i manje poznatih priča i događaja iz prošlosti zemlje. Predstavljajući istoriju na pristupačan i zanimljiv način, ovaj odeljak ima za cilj da inspiriše decu i mlade da se zainteresuju za učenje više o svetu oko sebe. Bilo da istražuju novu zemlju ili su samo radoznali o prošlosti, odeljak „Malo istorije“ pruža odličnu polaznu tačku za otkrivanje i učenje.

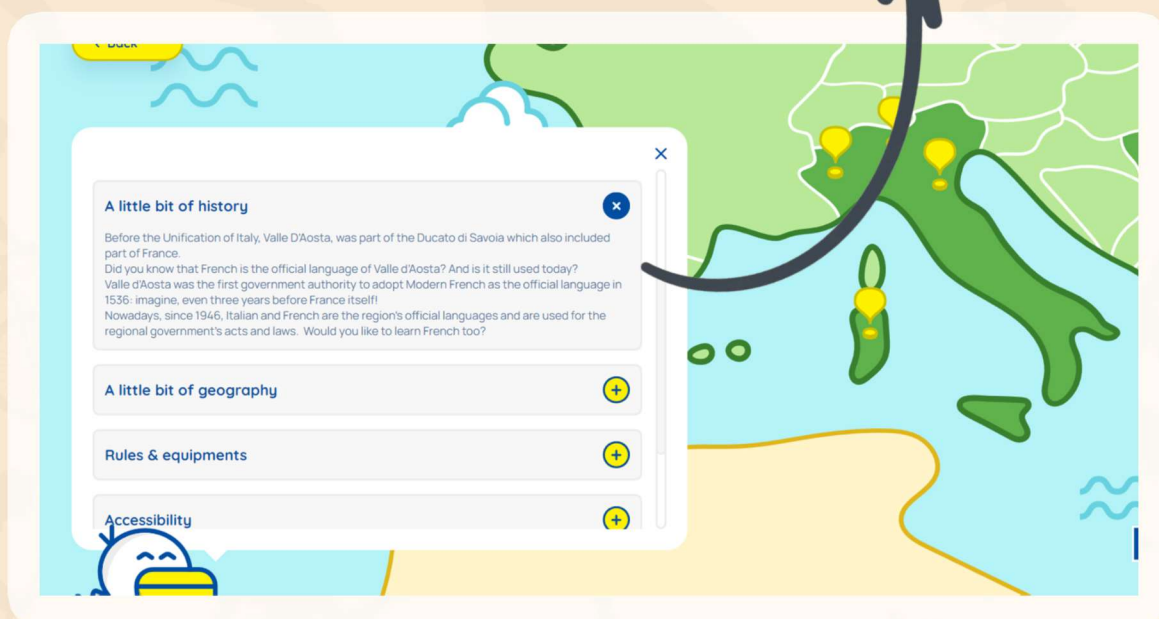
A little bit of history

Before the Unification of Italy, Valle D'Aosta, was part of the Ducato di Savoia which also included part of France.

Did you know that French is the official language of Valle d'Aosta? And is it still used today?

Valle d'Aosta was the first government authority to adopt Modern French as the official language in 1536: imagine, even three years before France itself!

Nowadays, since 1946, Italian and French are the region's official languages and are used for the regional government's acts and laws. Would you like to learn French too?



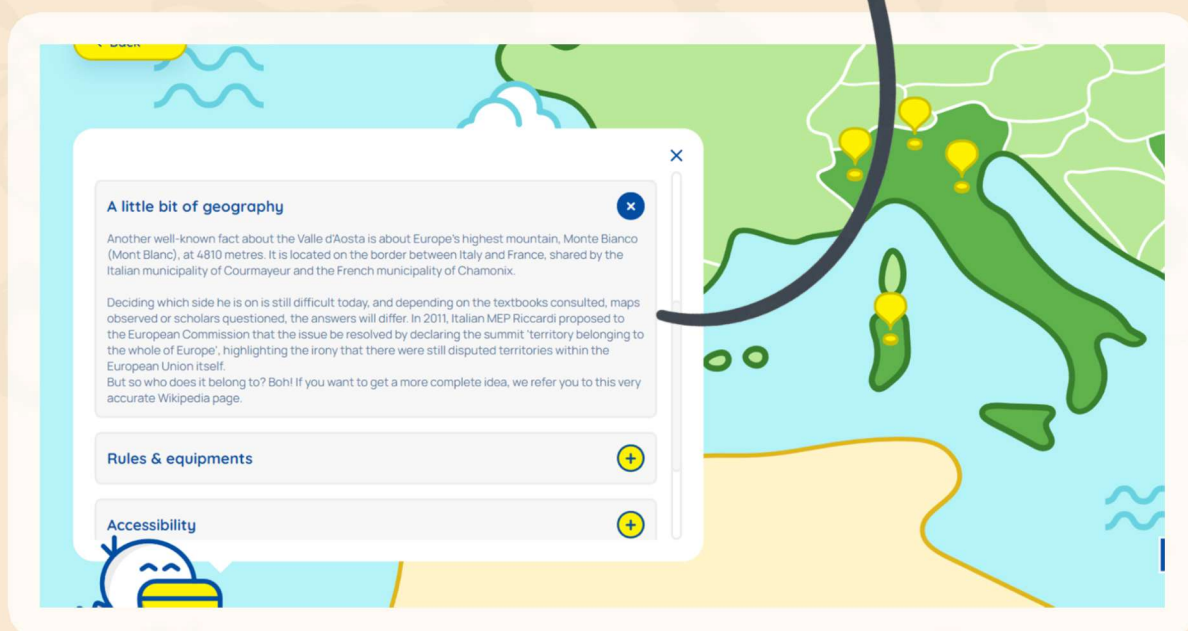
5. **Malo geografije** - ovaj odeljak u Digitalnoj mapi je zabavan i edukativan način da deca i mladi uče o geografiji odabrane zemlje. Ovaj odeljak pruža zanimljive i jedinstvene činjenice o fizičkim karakteristikama, pejzažima i klimi zemlje. Odeljak „Malo geografije“ je napisan na način koji je lak za razumevanje i zanimljiv za decu, a ima za cilj da podstakne radoznalost i želju da korisnik sazna više o evropskoj geografiji. Pružajući zanimljive i informativne činjenice o geografiji različitih evropskih zemalja, ovaj odeljak pomaže deci i mladima da razviju bolje razumevanje i uvažavanje sveta prirode.

A little bit of geography

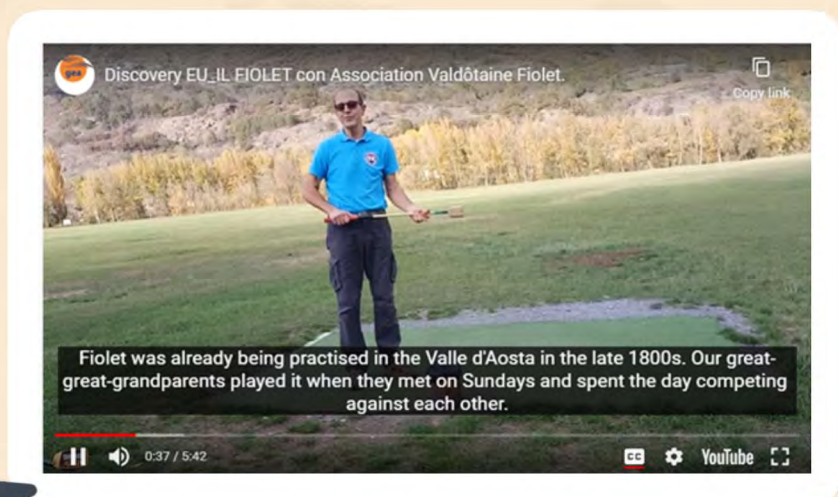
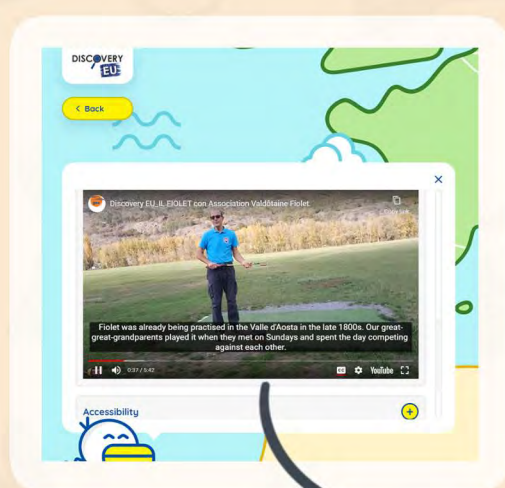
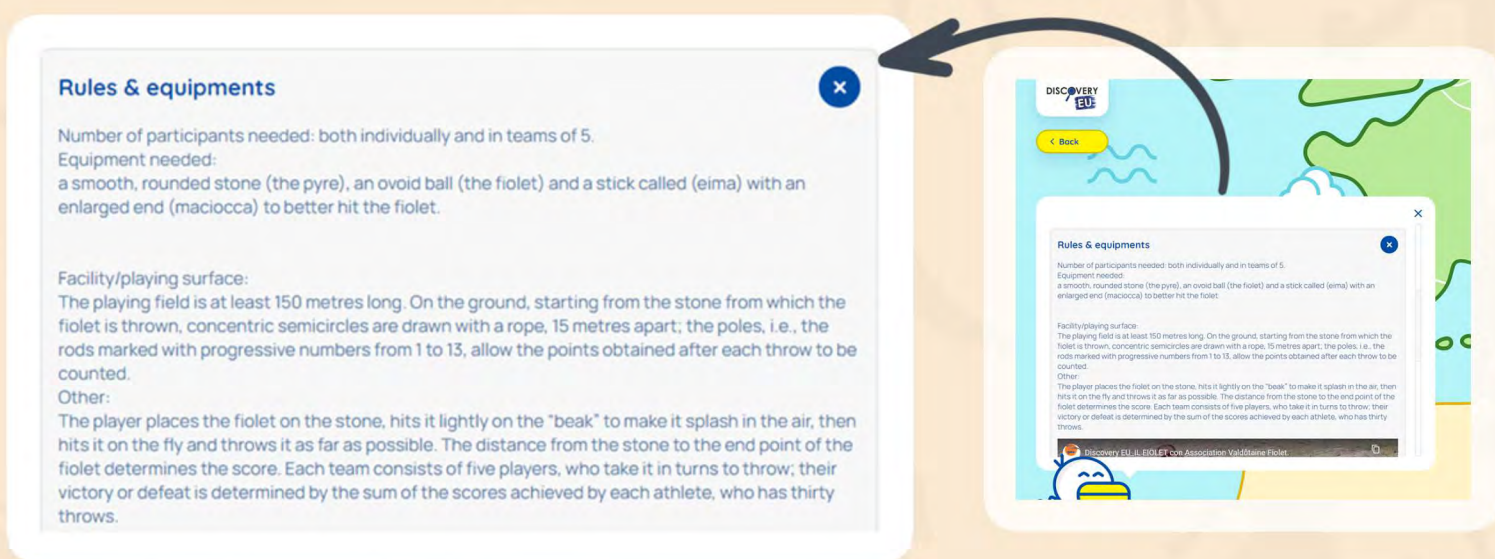
Another well-known fact about the Valle d'Aosta is about Europe's highest mountain, Monte Bianco (Mont Blanc), at 4810 metres. It is located on the border between Italy and France, shared by the Italian municipality of Courmayeur and the French municipality of Chamonix.

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.

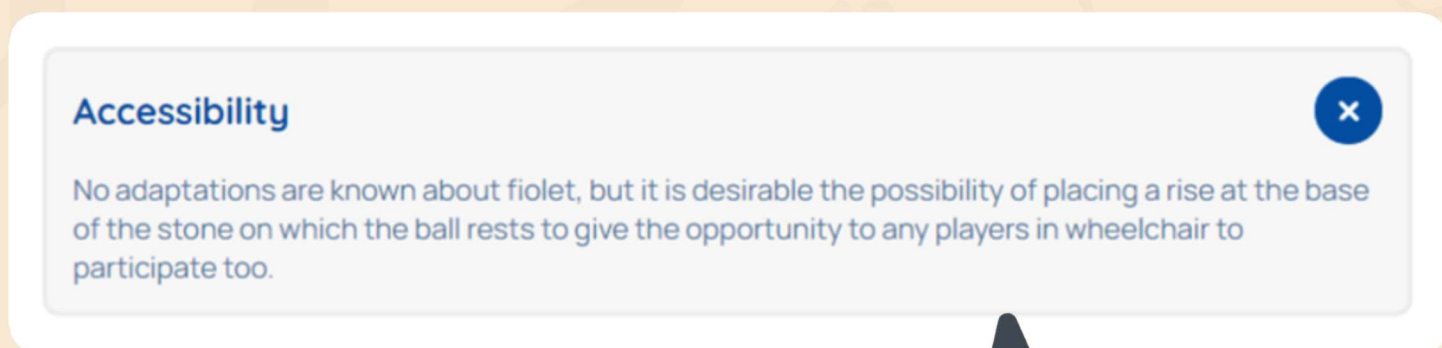
But so who does it belong to? Boh! If you want to get a more complete idea, we refer you to this very accurate Wikipedia page.



6. **Pravila i oprema** - ovaj odeljak u Digitalnoj mapi pruža sveobuhvatan vodič za igranje određenog sporta ili igre. Ovaj odeljak je dizajniran da deci i mladima pruži detaljno razumevanje pravila, opreme i drugih važnih aspekata igre. Korisnik može pronaći osnovna pravila igre, uključujući način osvajanja poena, potreban broj igrača, potrebnu opremu, podlogu ili teren koji je potreban za igranje igre, i sva posebna pravila ili ograničenja koja se moraju poštovati. Ovaj odeljak takođe uključuje informacije o trajanju igre i svim varijacijama koje mogu postojati. Pored informacija zasnovanih na tekstu, odeljak „Pravila i oprema“ takođe uključuje video zapise koji prikazuju igru u akciji. Ovo može pomoći deci i mladima da lakše shvate pravila i strukturu igre. Pružajući jasan i detaljan vodič za igranje određenog sporta ili igre, odeljak „Pravila i oprema“ u Digitalnoj mapi ima za cilj da pomogne deci i mladima da razviju veštine i znanja koja su im potrebna da bi u potpunosti uživali u igri.

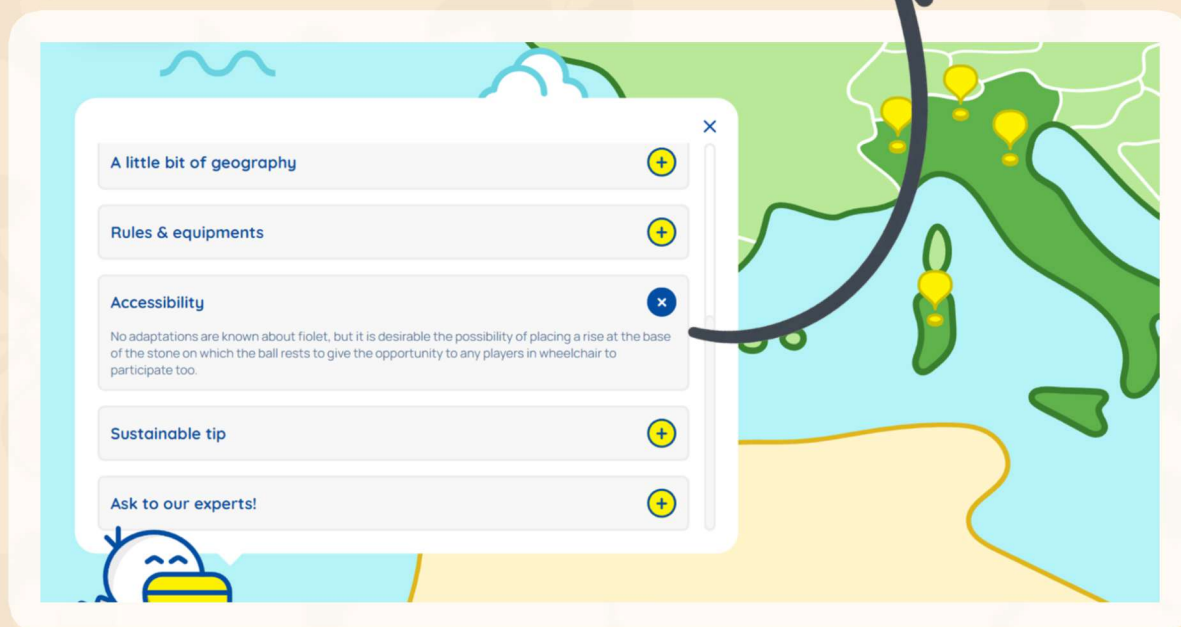


7. **Pristupačnost** - ovaj odeljak u Digitalnoj mapi pruža informacije o tome kako određeni sport ili igru učiniti inkluzivnijim za osobe sa različitim invaliditetom. Ovaj odeljak opisuje prilagođavanja koja se mogu izvršiti na pravila, opremu i okruženje za igru kako bi se osiguralo da svi mogu da učestvuju i uživaju u igri. Odeljak „Pristupačnost“ je dizajniran da pomogne u promovisanju inkluzivnosti i obezbedi da svako ima priliku da učestvuje u sportu i igrama bez obzira na svoje sposobnosti. Pružajući informacije o adaptacijama koje se mogu izvršiti u igri, Digitalna mapa pomaže da se razbiju barijere i stvori inkluzivnije okruženje za sve.



Accessibility ✕

No adaptations are known about fiolet, but it is desirable the possibility of placing a rise at the base of the stone on which the ball rests to give the opportunity to any players in wheelchair to participate too.



A little bit of geography +

Rules & equipments +

Accessibility ✕

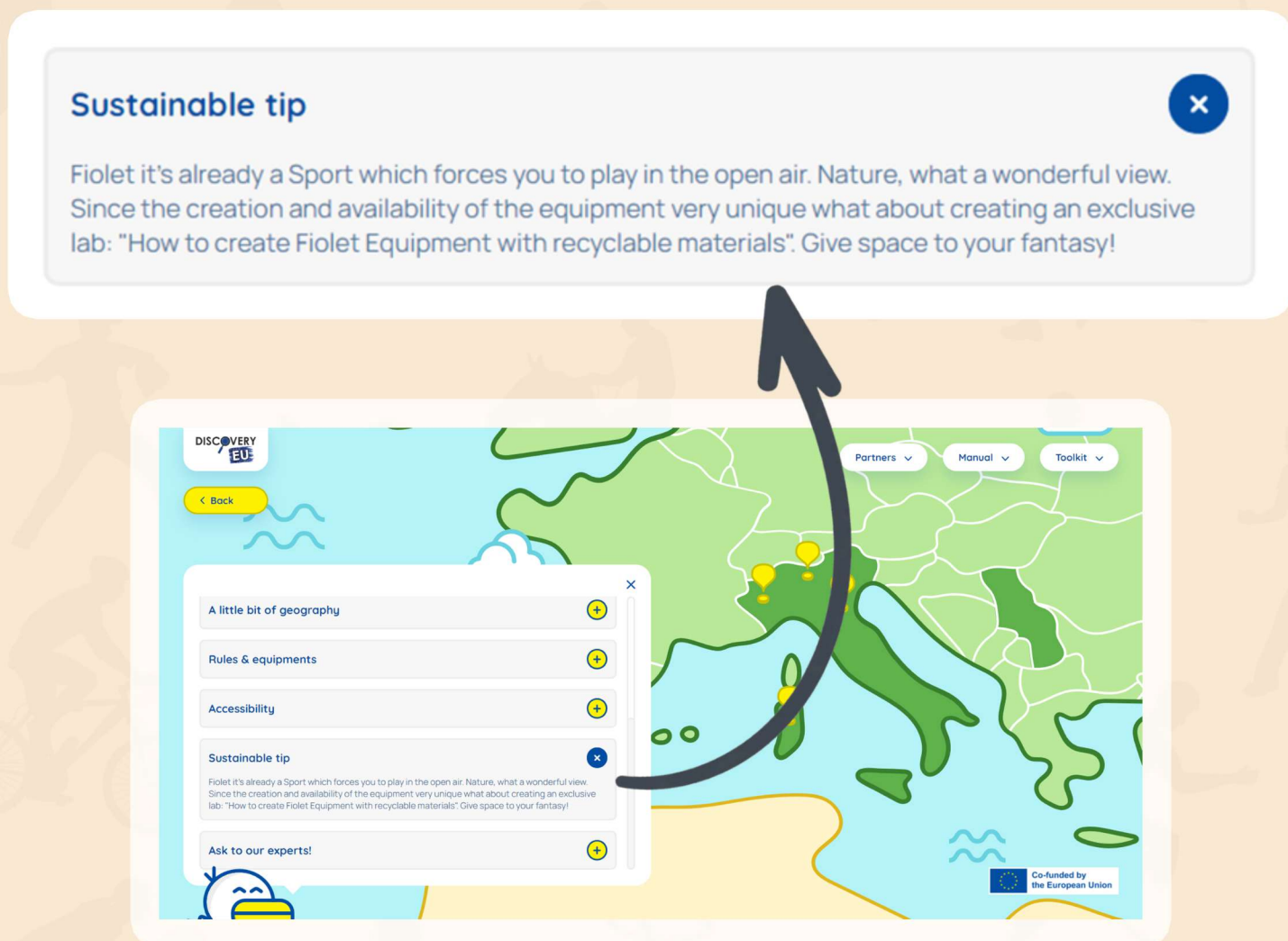
No adaptations are known about fiolet, but it is desirable the possibility of placing a rise at the base of the stone on which the ball rests to give the opportunity to any players in wheelchair to participate too.

Sustainable tip +

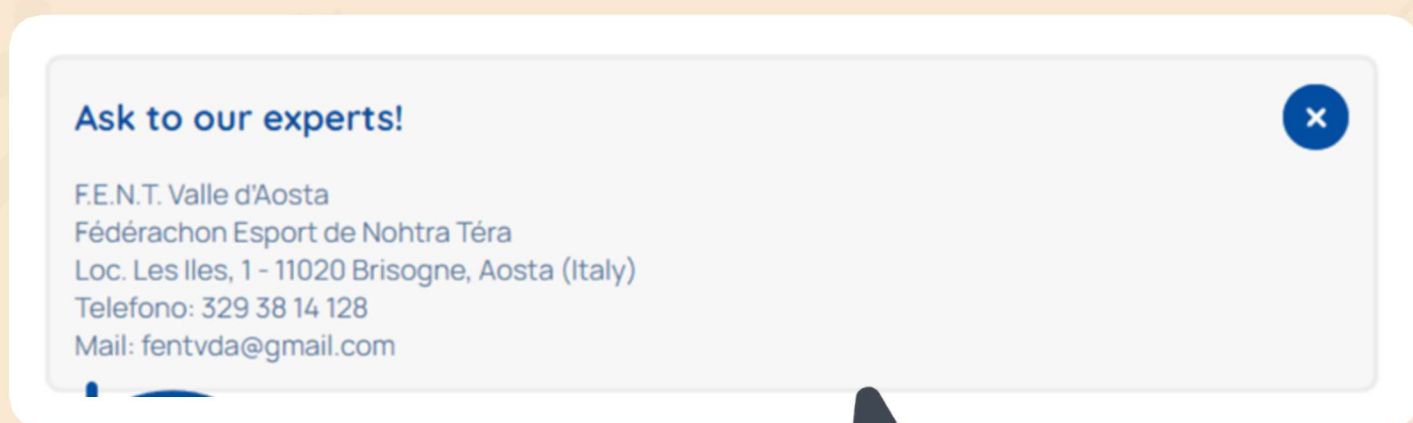
Ask to our experts! +

The screenshot shows a digital map of a region with several yellow location markers. A dark blue arrow points from one of these markers to the 'Accessibility' section of the information box shown in the top image. The information box is part of a larger interface with a light blue background and a white border. At the bottom left of the interface, there is a small cartoon character of a blue duck wearing a yellow life preserver.

8. **Saveti o održivosti** - odeljak u Digitalnoj mapi daje predloge o tome kako deca i mladi ljudi mogu da brinu o životnoj sredini dok se bave sportom i igrama. Ovaj odeljak nudi savete o recikliranju, ponovnoj upotrebi, smanjenju otpada i drugim ekološkim postupcima koji se mogu uključiti u igru. Pružajući praktične savete i predloge o tome kako da smanjimo uticaj na životnu sredinu tokom bavljenja sportom i igrama, odeljak „**Saveti o održivosti**“ ima za cilj da osnaži decu i mlade da preuzmu aktivnu ulogu u zaštiti životne sredine i promovisanju održivih praksi u svom svakodnevnom životu.



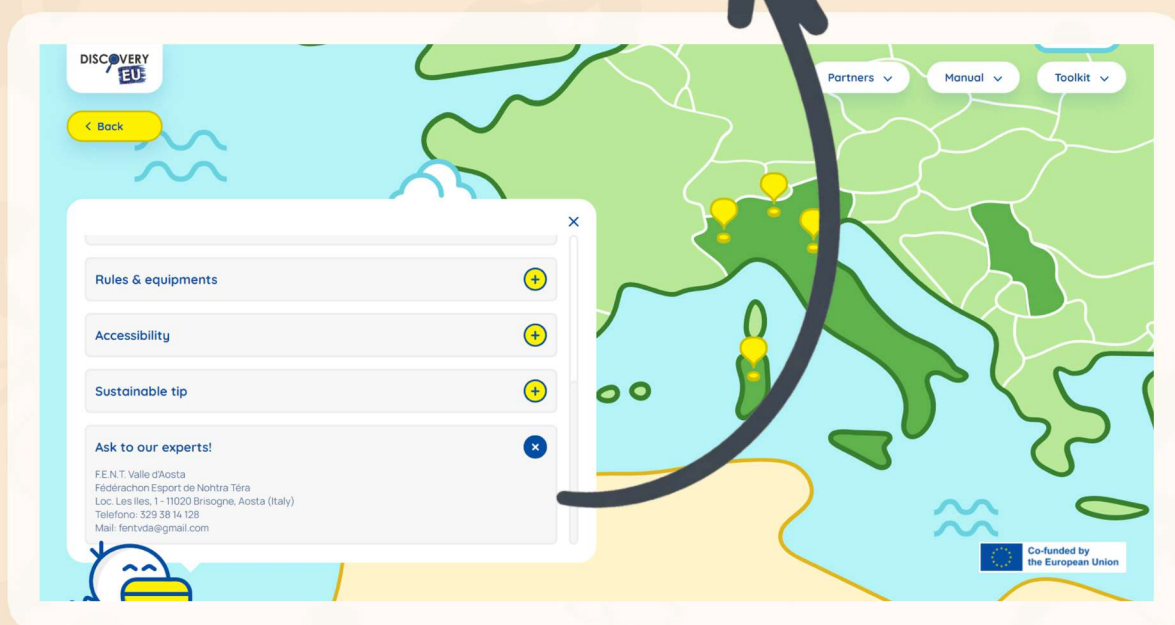
9. **Pitajte naše stručnjake!** – pruža kontakt informacije organizacija i pojedinaca koji su uključeni u određeni sport ili igru. Ovaj odeljak je dizajniran da pomogne korisnicima da se povežu sa iskusnim i obrazovanim pojedincima koji mogu da pruže smernice i savete o različitim aspektima sporta ili igre. Bez obzira da li imate pitanja o pravilima, opremi ili strategijama za igranje, „**Pitajte naše stručnjake!**“ odeljak pruža način da dođete i dobijete odgovore od onih koji imaju stručnost i iskustvo.



Ask to our experts!

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

A close-up of the 'Ask to our experts!' modal window. It features a blue close button in the top right corner. The text is in a clean, sans-serif font. The background is a light blue gradient.



DISCOVERY EU

Partners Manual Toolkit

< Back

Rules & equipments

Accessibility

Sustainable tip

Ask to our experts!

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

Co-funded by the European Union

A screenshot of the Discovery EU website. The background is a stylized map of Europe with green landmasses and blue water. A dark blue arrow points from the 'Ask to our experts!' modal window in the foreground to the same modal window in the background. The website has a top navigation bar with 'Partners', 'Manual', and 'Toolkit' dropdown menus. A yellow 'Back' button is visible on the left. The modal window is white with a blue close button. The text is in a clean, sans-serif font. The background is a light blue gradient.

10. U svakom trenutku korisnici mogu pronaći informacije o partnerima projekta i pristupiti priručniku i ovom kompletu alata. Klikom na dugme **Partneri** pojaviće se padajuća lista sa nazivima svake partnerske organizacije uključene u projekat Discovery EU. Klikom na ime željene organizacije korisnik će biti preusmeren na veb sajt organizacije. Klikom na dugme **Manual**, korisnici mogu pristupiti priručniku kreiranom u okviru projekta, sa detaljno objašnjenim svim igrama i sportovima. Priručnik je dostupan na četiri različita jezika: engleskom, italijanskom, portugalskom i srpskom. Klikom na dugme **Toolkit** korisnici mogu pristupiti ovom kompletu alata koji detaljno objašnjava kako da koriste Digitalnu mapu EU sporta i igara. Komplet alata je dostupan na četiri različita jezika: engleskom, italijanskom, portugalskom i srpskom.

Partners ▾

GEA Coop (Italy)

KOM 018 (Srbija)

I.W.A. Sport (Ireland)

ADCS Carvalhais (Portugal)

Manual ▾

English

Italiano

Português

Srpski

Toolkit ▾

English

Italiano

Português

Srpski



Erazmus+ Sport

Opšti cilj Erazmus+ programa u oblasti sporta je da doprinese razvoju evropske dimenzije u sportu, posebno amaterskom. Nova generacija programa Erazmus+ (2021-2027) promoviše mobilnost u cilju podučavanja sportskih kadrova, saradnje, kvaliteta, inkluzije, kreativnosti i inovativnosti na nivou sportskih organizacija i sportskih politika. Za razliku od prethodne generacije programa (2014-2020), oblast sporta u novom programu je deo tri ključne aktivnosti (KA) na koje je program podeljen, uz bitnu napomenu da projekti mobilnosti u sportu (KA1) nisu dostupni u Pozivu za 2021.

U sportskoj komponenti Erazmus+ programa, akcenat je na međunarodnim projektima koji se bave uključivanjem opšte populacije u sport i fizičke aktivnosti, učešćem u fizičkim aktivnostima kao sredstvom za održavanje i unapređenje zdravlja, promovisanjem integriteta i vrednosti u sportu, edukacija u sportu i kroz sport, volonterizam u sportu, mobilnost trenera, menadžera, volontera i osoblja neprofitnih sportskih organizacija, kao i borba protiv negativnih pojava i izazova u sportu, kao što su nasilje, rasizam, netolerancija i diskriminacija.

U sportskoj komponenti Erazmus+ programa za 2021. godinu raspisuje se Poziv za tri vrste projekata u okviru ključne aktivnosti (KA) 2:

- Partnerstva za saradnju u oblasti sporta
- Mala partnerstva u oblasti sporta
- Neprofitni evropski sportski događaji

Saznajte više o Erazmus+ Sportu tako što ćete posetiti link:

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

DISCOVERY



EU



Co-funded by
the European Union

“Finansira Evropska unija. Izneti stavovi i mišljenja su, međutim, samo stavovi i mišljenja autora(ke) i ne odražavaju nužno stavove Evropske unije. Za njih se ne može smatrati odgovornim ni Evropska unija ni organ koji dodeljuje sredstva.”